

Dominika Pieczka

Teoria turbo : Dani Cavallaro o cyberpunku i cyberkulturze

ER(R)GO. Teoria–Literatura–Kultura nr 2 (15), 141-144

2007

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Dominika Pieczka

Teoria turbo Dani Cavallaro o cyberpunku i cyberkulturze

Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson* London & New Brunswick NJ The Athlone Press 2000.

Gatunek nie tylko literacki, jakim jest fantastyka naukowa, a w którego ramy z pewnością wpisuje się nurt zwany cyberpunkiem, nigdy w oczach szerokiej publiczności nie zasłużył na miano literatury pięknej. Ze względu zapewne na przeladowanie terminologią technologiczną, para-naukową i naukową, przeniesienie akcji opisywanej w wymyślone miejsca, niewyobrażalne zdarzenia i bohaterowie, wszystko wybiegające daleko w przyszłość. „Nie można przecież pisać o statkach kosmicznych i żądać poważnego traktowania (...). Wielki biały wieloryb może być symbolem literackim, ale przecież nie kępka pleśni z Ganimeda!”¹

I tak fantastyka niezależnie od swojej „naukowości” cierpiała zawsze nie tylko na brak zainteresowania czy nawet pogardę ze strony literackich „wyższych sfer”, tj. krytyków literatury, wykładowców akademickich oraz wydawców i czytelników pozycji głównonurtowych, ale i na brak rzetelnych teoretycznych opracowań, co potwierdza Stanisław Lem: „Za jedną z dotkliwszych bolączek tego gatunku wypada uznać nieobecność postulatywnej, racjonalnej, teoretycznie na własnych nogach stojącej krytyki, ani nihilizującej, ani apologetycznej, bo zaangażowanej nie tylko w sprawę samej fantastyki, lecz w zwierzchnie stosunki pomiędzy kulturą a literaturą, od których los obu zależy”.²

Dani Cavallaro podnosi rękawicę rzuconą przez Lema i ambitnie podejmuje się opisanie/podsumowania zjawiska zwanego cyberpunkiem. Jest jej o tyle łatwiej, że w drugiej połowie dwudziestego wieku, następuje eskalacja powstawania kolejnych wynalazków techniki, co owocuje nieznaczną zmianą stosunku do pisarzy i tekstów fantastyki naukowej. Okazuje się, mianowicie, że ich fantastyczne teorie z dnia na dzień stają się rzeczywistością. Twórców – szczególnie cyberpunkowych – w niektórych kręgach zaczyna się traktować jak pisarzy profetycznych.

W swojej pracy Cavallaro umiejscawia cyberpunk na drzewie genealogicznym fantastyki naukowej, jednocześnie doszukując się jej korzeni i prekursorów wieki wcześniej – od antyku, poprzez Renesans, osiemnasty i dzie-

więtnasty wiek, aż do New Wave i wreszcie literatury współczesnej – zapewne po to, aby udowodnić wagę i ponadczasowość *science fiction* na tle pozostałych dokonań literackich, posługując się wielkimi nazwiskami, które figurują na liście autorów tego gatunku. Lawrence Sutin krytykuje podobne próby wynoszenia fantastyki na wyżyny „Sztuki”, twierdząc, że „(...) większość amerykańskich miłośników SF krzywi się na taką erudycyjną apologię. Oni wiedzą swoje (...). SF nie zrodziła się w umyśle More’a, który pisał – na litość boską – po łacinie, ani w umysłach Poego, Wellsa czy Verne’a, ani między okładkami żadnej porządnie wydanej książki. SF wyrosła jak radioskrzydła orchidea z bogatej mierzwy brukowych pisemek zalegających amerykańskie kioski od końca pierwszej wojny światowej do połowy lat pięćdziesiątych”.³

Co zaskakujące w książce Dani Cavallaro, owa „erudycyjna apologia”, a tym samym właściwie jedyne odniesienie do fantastyki naukowej *per se*, zajmuje autorce zaledwie kilka stron, podczas gdy w podtytule książki nazwa *science fiction* figuruje dumnie obok nazwiska głównego bohatera tej pozycji, Williama Gibsona, co zobowiązywałoby, w moim mniemaniu, do obszerniejszego studium owego gatunku w odniesieniu do pozostałych poruszonych zagadnień. Dani Cavallaro zdaje się poprzestawać na odnotowaniu związku źródłowego pomiędzy SF i jej najmłodszym odgałęzieniem, a mianowicie cyberpunkiem, by zająć się z kolei szczegółowo wyłącznie tym ostatnim, zapominając zgoła o własnym tytule.

Cavallaro zaczyna swoje wyrzuty od wyjaśnienia niektórych pojęć właściwych cyberpunkowi, takich jak: rzeczywistość wirtualna (*virtual reality*) i cyberprzestrzeń (*cyberspace*), oraz omówienia wpływu, jaki wywiera technologia komputerowa na społeczeństwo, jednostkę, tradycyjne pojęcie przestrzeni i lokalności, starając się jednocześnie dociec wielu wad i zalet wspomnianego wpływu. Autorka podnosi kwestie kreatywności, konstrukcji kulturowej, zarówno umysłowej jak i cielesnej, w końcu zwraca uwagę na konieczność przedefiniowania całego systemu wartości nie tylko ze względu na nowe domysły i spekulacje dotyczące natury ludzkiej, ale i zmianę w podejściu do dylematu „rzeczywiste a wyobrażone” w odniesieniu do wirtualnej rzeczywistości.

Cavallaro następnie przeprowadza analogię pomiędzy pojęciami *technologii* i *mitologii*, co daje jej pożywkę do dywagacji na temat bohatera mitów i cyborga na bazie takich filmów jak *Robocop* i obu części *Terminatora*. Następnie dość płynnie przechodzi do rozważań na temat mitu i religii w powieściach cyberpunkowych, ze szczególnym naciskiem położonym na system wierzeń Voodoo, przy prawie zupełnym zaniedbaniu omówienia innych religijnych wpływów, np. gnostycyzmu. Za to nawet na moment nie zaniedbuje porównywania motywów mitologicznych i technologicznych w omawianych tekstach.

Od postaci cyborga do dywagacji na temat ciała w cyberpunku jest tylko jeden krok, który Cavallaro robi nonszalancko, argumentując wbrew powszechnemu przekonaniu krytyków, jakoby technologia „wymazała” ciało, że nie było to pozbycie się cielesności, ale raczej transformacja, często związana z gruntownym udoskonaleniem. Przy okazji zapoznaje czytelnika z trzema charakterystycznymi dla tego nurtu figurami/postaciami/bezpostaciowcami: duchem (*ghost*), lalką bądź androidem (*doll*) i obcym (*stranger*) znowu w oparciu o interpretację wybranych tekstów.

Bezpostaciowość technologiczna, czy może raczej bez-ludzkość, doprowadzi czytelnika do aspektów bardziej mu bliskich: kwestii płciowości i seksualności z interesującym omówieniem charakterów kobiecych, ich niezależności i siły; potem do miasta, szczególnie Wenecji będącej symbolem płynności cyberprzestrzeni, którego zniszczone ulice z wszędobylskimi mediami, komputeryzacją, wciskającą się wszędzie zbrodnią bez kary i nastrojem, w dość oczywisty sposób naprowadzają czytelnika i autora na skojarzenia z Gotykiem.

Choć tematyka poruszona przez Dani Cavallaro jest zdecydowanie interesująca, to jednak zgłębianie tej książki może zdać się nader nużącym. A to dlatego, że autorka czerpie pełnymi garściami z dokonań innych teoretyków literatury, którzy na temat cyberpunku zdążyli się wypowiedzieć przed nią, a więc w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Momentami tekst sprawia wrażenie raczej barwnego collage'u czy patchworku powiązanego uwagami autorki mającymi za zadanie przeprowadzenie czytelnika od jednego cytatu do drugiego, bez wprowadzania nowych elementów czy nawet komentarzy w jakikolwiek sposób wartościujących cytowane wypowiedzi. W podobny sposób napisana jest lwią część tekstu, co przyćmiewa pozytywne wrażenie zbudowane przez pozostałe fragmenty.

Właściwie nie wiadomo też, do kogo Dani Cavallaro kieruje swoją pracę. Jeśli do znawców przedmiotu, to znajdą tam głównie swoje własne słowa w formie cytatów oraz ciekawe interpretacje niektórych filmów i dogłębne lektury tekstów Gibsona i kilku innych pisarzy jego nurtu, które jednak nie porażają nowatorstwem. Jeżeli do laików, co tłumaczyłoby dobór tak wielu tekstów źródłowych, to brak tutaj dokładniejszego omówienia, np. różnic pomiędzy dotychczasowymi dokonaniem pisarzy SF a Gibsonowskimi, czy choćby wyjaśnienia na czym dokładnie polegał wkład Gibsona w tworzenie nowej gałęzi fantastyki naukowej, czy wreszcie jakiegokolwiek próby zdefiniowania pojęcia cyberkultury, o czym autorka zapomina po raz kolejny zaniebując jedną z części składowych swojego tytułu. Jednak z całą pewnością książka ta służyć będzie wiernie pomocą tym, którzy poszukują dalszych materiałów do czytania na temat cyberpunku, a to ze względu na bardzo in-

teresującą bibliografię i przewodnik po tekstach sugerowanych do dalszych studiów.

Przypisy:

¹ Lawrence Sutin, *Philip K. Dick. Boże inwazje*, Poznań, Zysk i S-ka Wydawnictwo 1999, s. 17.

² Stanisław Lem, *Fantastyka i Futurologia*, Warszawa, Interart 1996, s. 283.

³ Sutin, *Philip K. Dick...*, s. 19.