

# Antoni Smuszkiewicz

---

## Droga do cyberpunku

---

Postscriptum nr 1(51), 125-140

---

2006

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](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

# Antoni Smuszkiewicz

## Droga do cyberpunku

Któż nie zna słynnej, i w swoim czasie bardzo poczytnej w środowisku fanów fantastyki, czterotomowej książki, zredagowanej przez Jamesa Gunna, *Droga do science fiction?* Wyznacza ona cztery etapy tej długiej trasy: od Gilgamesza do Wellsa, od Wellsa do Heinleina, od Heinleina do dzisiaj i od dzisiaj do wieczności<sup>1</sup>. Droga do cyberpunku, analogicznie rzecz ujmując, jest niewątpliwie krótsza i zaczyna się — co szczególnie godne jest zaznaczenia — od Stanisława Lema. Wskazać by nawet można w pewnym uproszczeniu trzy jej odcinki — od Lema do Snerga, od Snerga do Gibsona i od Gibsona do *Matrixa*.

Jeśli nie liczyć — zgodnie z ostatnią wolą Pisarza — pierwocin w rodzaju „czerwonej utopii”, to jest *Obłoku Magellana* (1955)<sup>2</sup>, wszystko zaczęło się od *Summy technologiae* po raz pierwszy wydanej w roku 1964. Publikowane później, po wielu latach jego eseje, najpierw w miesięczniku komputerowym „PC Magazine”, potem zebrane w tomach *Tajemnica chińskiego pokoju* (1996) i *Bomba megabitowa* (1999), swoją problematyką w większości nawiązują do tej właśnie pozycji.

Ze względu na owe nawiązania — niezależnie od wspomnianego wcześniej głównego zagadnienia, któremu ten szkic ma być poświęcony — po 35 latach rozwoju dwudziestowiecznej cywilizacji technicznej warto też na

---

<sup>1</sup> *Droga do science fiction*, wybór, przedmowa i tło historyczne James Gunn, red. polskiego wydania Wiktor Bukato, Warszawa: 1. *Od Gilgamesza do Wellsa* (1985), 2. *Od Wellsa do Heinleina* (1986), 3. *Od Heinleina do dzisiaj* (1987), 4. *Od dzisiaj do wieczności* (1988).

<sup>2</sup> Zob. S. Lem, *Bomba megabitowa*, posłowie J. Jarzębski, Kraków 1999, s. 31.

niektóre zagadnienia spojrzeć ponownie i zobaczyć je w innym świetle, w nowym kontekście współczesnych problemów egzystencjalnych.

W roku 1964 — jak stwierdza Jerzy Jarzębski, dziś chyba najlepszy znawca twórczości Lema w Polsce — kiedy ukazywało się pierwsze wydanie *Summy*, Lem był przede wszystkim wziętym pisarzem science fiction i autorem esejów popularyzujących wiedzę ścisłą, który ni stąd, ni zowąd, dokonał niejako fuzji tych gatunków, zaglądając daleko w przewidywaną przyszłość technologii. Ten skok w przyszłość na tle ówczesnego stanu wiedzy wyglądał na rojenie, jeśli nie zupełnie dowolne, to przynajmniej obciążone nadmiernym w oczach współczesnych gustem do fantazjowania i sztukowania rzeczywistości nieuleczalnym *wishful thinking*<sup>3</sup>.

O ile wszakże *Summa technologiae* była śmiałą wizją przyszłości, przewidującą pewne odkrycia i wynalazki, była wizją optymistyczną, o tyle niestety szkice późniejsze, a zwłaszcza pomieszczone w zbiorze *Bomba megabitowa*, które mówią o paru spełnieniach owych wizji, już tego optymizmu do końca nie podzielają. W esejach pisanych po 35 latach autor *Solaris* przechodzi do rozważań nad możliwościami zastosowań swoich dawnych idei, ale nie tylko własnych. Interesują go również najnowsze osiągnięcia cywilizacyjne, w których dostrzega obok wielu pozytywów także poważne zagrożenia.

Pisząc o swoich dawnych pomysłach, za proroka czy futurologa wprowadzić się nie uważa, ale z drugiej strony nader często podkreśla zbieżność swoich przewidywań z późniejszymi lub niekiedy współczesnymi, ale przecież niezależnymi od siebie, dokonaniem naukowców, wybitnych światowych uczonych, jak chociażby koncepcje biochemika, laureata Nagrody Nobla z roku 1965, Jacquesa Monoda<sup>4</sup>.

Już w pierwszym zdaniu *Bomby megabitowej* stwierdza — zapewne nie bez głębszej satysfakcji:

Nieszczęsnym i dziwacznym zrządzeniem losu stało się tak, że znaczna większość tego, co wyfantazjowałem, zastyga w rzeczywistość<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> J. Jarzębski, *Rozum ewolucji i ewolucja rozumu*, w: S. Lem, *Tajemnica chińskiego pokoju*, Kraków 1996, s. 7.

<sup>4</sup> S. Lem, *Bomba megabitowa*, dz. cyt., s. 33.

<sup>5</sup> Tamże, s. 5.

Cokolwiek by sądzić na ten temat, to jednak niewątpliwie przyznać trzeba, że w wielu dziedzinach myśl Lema była pierwsza. To nawet laik musi się z tym zgodzić, choć szczegóły myślowych meandrów mogą być mu niedostępne. Tak więc, nie będąc specjalistą w zakresie nauk ścisłych, ale zaledwie jednym ze skromnych „krytyków humanistów, którym zwyczajnie brak kompetencji w źródłowym obszarze, w tym kręgu bibliograficznym, którego [...] w ogóle na świecie jeszcze nie ma”<sup>6</sup>, nie chciałbym się tu wypowiadać, jak to jest w rzeczywistości. W jakim stopniu pomysły Lema już się urzeczywistniły, a w jakim jego ogólne idee czekają na realizację? Chciałbym jedynie — jak już zaznaczyłem na początku — zwrócić uwagę na inspirujący wpływ jego myśli na rozwój niektórych odmian tematycznych science fiction, jak chociażby wspomniany cyberpunk. Bowiern tego rodzaju „akcydenalne paralelizmy” można zaobserwować również na gruncie literatury i sztuki. Stąd zbieżności, których zapewne Pisarz sobie nie uświadamiał, wiedząc że:

Ogólna prawidłowość jest taka: trendy konceptualne można przewidywać, ale konkretnych faktów [...] nie da się „przeczuć”, bo i na jakiej podstawie?<sup>7</sup>

Tak czy inaczej, bez większej przesady można więc powiedzieć, iż jest on prekursorem tego głośnego w swoim czasie kierunku w obrębie literatury fantastycznonaukowej. Dzieje cyberpunku należałoby zatem zacząć opisywać właśnie od *Summy technologiae*, gdzie pod nazwą fantomatyki (z gr. *phántasma* i z fr. *fantôme* — zjawia, widziadło, przywidzenie) przedstawił Lem pomysł aparatury, generującej światy do złudzenia podobne do rzeczywistości, w których bohaterowie mają całkowitą iluzję autentyczności przeżyć. Po wielu latach ten sam pomysł zostanie wykorzystany również w filmie *Matrix* (1999) w reżyserii braci Andy’ego i Larry’ego Wachowskich.

Mało kto z widzów tego głośnego w swoim czasie filmu zdawał sobie sprawę, że zastosowane w jego fabule niezwykle pomysły życia w świecie wirtualnym, wyobrażonym, ale odczuwanym na kształt otaczającej rzeczywistości, jedynie dzięki dostarczaniu do mózgu impulsów, drażniących precyzyjnie zaplanowane odpowiednie jego regiony, są „polskiego pochodzenia”. Oczywiście nie mam żadnych podstaw, by wyrokować o jakichkolwiek zależnościach, czy zapożyczeniach. I nie o to chodzi. Rzecz w tym, że podobne idee mogą się rodzić niezależnie od siebie w różnych czasach i w od-

---

<sup>6</sup> Tamże, s. 33.

<sup>7</sup> Tamże, s. 99.

ległych nieraz regionach świata. No cóż, *Spiritus flat, ubi vult*. Jerzy Jarzębski z podobnych zbieżności wyprowadza morał:

Że nawet na bezkresach fantomatycznego oceanu dwie butelki nio-  
sące podobne przesłanie mogą się z sobą zderzyć, a zatem — ze  
kombinatoryczne zdolności ludzkiego umysłu napotykać jakieś gra-  
nice, co pozwala mniemać, że się na tym oceanie jednak do końca  
nie pogubimy<sup>8</sup>.

Trudno zatem byłoby nie przyznać Lemowi palmy pierwszeństwa w za-  
kresie postulowania owej fantastycznej techniki, tylko dlatego, że kilkana-  
ście lat później komuś innemu podobny pomysł przyszedł do głowy. Piszę  
tu — zapewne wbrew intencji Pisarza — o „fantastycznej technice”, bo je-  
dnak tylko w literaturze science fiction — jak dotąd — została ona „urze-  
czywistniona”. Jej teoretyczne podstawy — jak już wcześniej wspomnia-  
łem — wyłożył Stanisław Lem — co ważne — całkiem serio w rozdziale szó-  
stym *Summy technologiae* (1964) i zastosował w swoim opowiadaniu *Dwóch  
młodych ludzi*.

Pytanie o to, jak można poznać fikcyjność wizji fantomatycznej  
— pisze Stanisław Lem — jest [...] analogiczne do pytania, jakie  
sobie stawia czasem śpiący. Otóż bywają sny, w których poczucie  
realności tego, co w nich zachodzi, jest dojmująco nieodparte. Tu  
należałoby jednak zauważyć, że mózg śniącego nigdy nie znajduje  
się w takiej pełni sił, rozeznania, inteligencji, jak na jawie. W wa-  
runkach normalnych można wziąć sen za jawę, ale nie na odwrót  
(jawę za sen), chyba wyjątkowo, a i to w stanach szczególnych  
(tuż po przebudzeniu lub w chorobie [...]). Ale właśnie wtedy zaw-  
sze mamy przed sobą świadomość dającą się „oszukać”, bo przy-  
ćmioną<sup>9</sup>.

Po latach w *Bombie megabitowej* napisze:

Na odmiennych przykładach próbowałem ten właśnie „oszukańczy  
wybieg” fantomatyczny zaprezentować w książce *Summa techno-  
logiae* przed 34 laty. Można go tam znaleźć..., ale ani wtedy, ani  
dzisiaj uniwersalnego środka, który by gwarantował p e w n o ś ć  
opuszczenia świata zmyślonego, nie potrafiłem nazwać — chyba

---

<sup>8</sup> J. Jarzębski, *Błądzenie rozumu w informatycznym oceanie*, w: S. Lem, *Bom-  
ba megabitowa*, dz. cyt., s. 223.

<sup>9</sup> S. Lem, *Summa technologiae*, wydanie II poszerzone, Kraków 1967, s. 262.

że pojawią się eksperymentalnie wypróbowane techniki-tricki, pozwalające ująć podobnym wynikiem programów komputerowych: to będzie jednak nie koniec, ale raczej początek pojedynków świata skłamanego z autentycznym...<sup>10</sup>

Gdy powstawała *Summa technologiae* nie było jeszcze komputerów w dzisiejszym rozumieniu i o dzisiejszych możliwościach technicznych. Istniały ogromne i skomplikowane maszyny obliczeniowe, nazywane czasem maszynami cyfrowymi. Późniejszy szybki rozwój tej dziedziny informatycznej spowodował, że Autor fantomatycznych pomysłów swoje poglądy nieco doprecyzował, ale idea sprzed lat pozostała niezmieniona. Sam zresztą miał tego pełną świadomość:

Jakem już nie tylko na tych łamach<sup>11</sup> pisywał i jak przepowiadałem w roku 1963, idzie o podłączenie wszystkich zmysłów człowieka do komputera, który będzie go „fantomatyzował”, czyli niejako zanurzał w fikcyjnej rzeczywistości. To może być niewinny spacer po Akropolu, takie już były, może to być udanie się w głąb krateru Etny lub Wezuwiusza, romans z królową Egiptu Kleopatram albo walka z samym „biczem Bożym” Attyllą<sup>12</sup>.

Podobnie w filmie *Matrix* w scenie [012/00:37:52 i nast.]<sup>13</sup> Morpheus wyjaśnia Neo, że to, co on obserwuje, to jedynie wynik działania odpowiedniego programu kodującego, który umożliwi wykreowanie wszystkiego: ubrania, wyposażenia, broni, symulacji treningowych, słowem: *czego dusza zapagnie*.

---

<sup>10</sup> S. Lem, *Bomba megabitowa*, dz. cyt., s. 96.

<sup>11</sup> Chodzi tu o czasopismo komputerowe „PC Magazine”, gdzie eseje Lema publikowane były po raz pierwszy.

<sup>12</sup> S. Lem, *Bomba megabitowa*, dz. cyt., s. 91.

<sup>13</sup> Wszystkie oznaczenia scen, podane w tekście w nawiasach kwadratowych [nr sceny / godzina : minuta : sekunda], odnoszą się do wersji filmu utrwalonego na płycie DVD, oficjalnie dostępnej w Polsce za zgodą Wytwórni Warner Bros i zostały wskazane na pasku wyświetlanym u dołu ekranu. Ponieważ jednak nazwy własne w tej wersji zostały przetłumaczone na język polski (np. Trinity — Trójca; Switch — Obojnia; Matrix — Macierz) lub spolszczone (np. Morpheus — Morfeusz), co może rodzić pewne nieporozumienia, w tym szkicu przywróciłem nazwy pierwotne, posługując się przy tym, zachowującą oryginalne brzmienie imion i nazw, wersją kinową filmu, utrwaloną na taśmie magnetowidowej i sygnowaną przez „Warner Home Video”. Konsekwencją tego zabiegu była również zmiana rodzaju gramatycznego z żeńskiego „Macierz” na męski — „Matrix”.

Zanim jednak powstał film *Matrix* pojawiły się nieliczne realizacje pomysłu Lema, którym Pisarz poświęcił też sporo miejsca w drugim wydaniu swej *Fantastyki i futurologii* z początku lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku<sup>14</sup>, ograniczając się ze zrozumiałych względów (nie pisał przecież historii science fiction), do omówienia wybranych dzieł trzech autorów *Gray Matters* Williama Hjortsberga, *Raw Meat* Richarda Geisa oraz grupy najcenniejszych powieści Philipa Kindreda Dicka z jego *Ubikiem* na czele<sup>15</sup>. O swoich utworach nie wspomina, a przecież już w *Obłoku Magellana*, skazanym — jako „utopia komunizmu”<sup>16</sup> — na zapomnienie, pod nazwą „wideoplastyki” opisał technikę wywoływania iluzji, którą po latach uznał za antycypację „wirtualnej rzeczywistości”, ponieważ astronauta, „choć zamknięci w kosmicznym statku, mogą [...] podlegać wrażeniu, że znajdują się w dżungli, nad morzem itd.”<sup>17</sup>

W tym czasie motyw techniki fantomatycznej spotkać można było także w niewielu opowiadaniach pisarzy polskich (np. Krzysztof Boruń, *Fantom*<sup>18</sup>, Krzysztof W. Malinowski, *Schizochronia*<sup>19</sup>, Bohdan Petecki, *A, B, C... dwadzieścia cztery*<sup>20</sup>). Szczególnie oryginalne zastosowanie znalazła fantomatyka w *Aniele przemocy* Adama Wiśniewskiego-Snerga<sup>21</sup>, gdzie fantomatyczna wizja, stworzona przez bodźce dostarczane do mózgu, ukazana jest jako forma życia w przeludnionym świecie. Ludzie pogrążeni w anabiotycznym śnie, przeżywają tylko to, co dopływa do ich mózgów z taśmy fantomatycznego aparatu, dając im złudzenie normalnej egzystencji. Fantomatyka w *Aniele przemocy* nie tylko służy ukazaniu niesamowitej wizji świata uspiomych ludzi, ale okazuje się również formą specyficznej rozrywki w postaci filmolu, który można przeżywać na zamówienie.

Fantomatyka [...] — pisze w *Summie* Stanisław Lem — to wprowadzenie człowieka w świat przeżyć, których nieautentyczności wykryć nie można. [...] Fantomatyka zatem jest możliwa, a nawet

---

<sup>14</sup> S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, wyd. II, Kraków 1973, t. 1, s. 162-192.

<sup>15</sup> Zob. tamże, s. 165.

<sup>16</sup> S. Lem, *Bomba megabitowa*, dz. cyt., s. 31.

<sup>17</sup> Tamże, s. 31.

<sup>18</sup> Pierwodruk w: „Młody Technik” 1962, nr 7.

<sup>19</sup> Pierwodruk w: *Kroki w nieznaną — 1974. Almanach fantastycznonaukowy*, wybór L. Jęczyk, Warszawa 1974.

<sup>20</sup> Pierwodruk w: „Problemy” 1978, nr 7.

<sup>21</sup> Pierwodruk w: *Wehikuł wyobraźni. Antologia opowiadań fantastycznonaukowych polskich pisarzy współczesnych*. Wybrał i posłowie napisał B. Kledzik, Poznań 1978.

prawdopodobna, jako technika rozrywkowa, ale nie jako droga, na którą wchodząc, społeczność może [...] się oderwać od świata realnego<sup>22</sup>.

Jak z tego wynika, Adam Wiśniewski-Snerg w fantastycznym świecie przedstawionym swojego opowiadania pokazał obie możliwości. Niemożność odróżnienia autentycznego życia od fantomatycznego snu powoduje u człowieka zwątpienie w prawdziwość rzeczywistości, którą ogląda. Któż może autorytatywnie zapewnić, która rzeczywistość jest prawdziwa? Z tego zatem wypływa w istocie głębsze znaczenie tego utworu. Okazuje się on bowiem wielką metaforą ludzkiego losu, kierowanego przez siły zewnętrzne, od człowieka niezależne i których istoty człowiek nie jest w stanie zgłębić.

Obraz pojemników w filmie *Matrix* z pogrążonymi we śnie ludźmi [od 010/00:31:19 do 012/00:32:50] bardzo przypomina charakterystyczny pomysł, na którym oparta jest fabuła *Aniola przemocy*.

Bohaterka tego opowiadania, Lucyna wraz z mężem, opala się na plaży na Borneo, a przynajmniej tak się jej wydaje, i równocześnie na własne życzenie przenosi się mentalnie do innej rzeczywistości za pomocą specjalnego aparatu. To, co przeżyła w rzeczywistości, wykreowanej w jej mózgu przez impulsy wysyłane przez to urządzenie, nie bardzo jej odpowiadało, jak nie zawsze odpowiada nam film, który postanowiliśmy obejrzeć i który nas rozczarował, nie zaspokajając naszych oczekiwań. Na szczęście, podobnie, jak my możemy wyłączyć magnetowid lub przełączyć kanał telewizyjny, tak i Lucyna mogła powrócić do swojej rzeczywistości. Czy to jednak naprawdę jest jej rzeczywistość, to już inna sprawa. Ten motyw został później rozwinięty w filmie braci Wachowskich w scenie [012/00:38:54] w rozmowie Morpheusa z Neo:

— To nie jest rzeczywistość?

— A co jest rzeczywiste? Jaka jest definicja rzeczywistości? To, co czujesz... smakujesz, wąchasz i widzisz? Rzeczywistość to sny, odbierane przez twój mózg.

I dalej, gdy na ekranie telewizora przesuwają się obrazy Nowego Jorku i wieżowców na Mannhatanie, padają dalsze słowa, objaśniające ten świat:

To jest świat, jaki znasz. Świat z końca XX wieku. Istnieje jako interaktywna symulacja neuronów... zwana Matrixem [od 012/00:38:55 do 012/00:39:09].

---

<sup>22</sup> S. Lem, *Summa technologiae*, dz. cyt., s. 272.



Podobnie jest w *Aniele przemocy*, gdzie czytamy:

Otwierając oczy, doznała wrażenia, że śni.

Najpierw zobaczyła niebo. W połowie było pokryte chmurami, w drugiej miało błękitną barwę i rozciągało się do horyzontu. Aby tam spojrzeć, podniosła się i ujrzała morze. Leżała na piasku pod czerwonym parasolem. [...]

Przez chwilę patrzyła w dal. Coś jej przysłańało widok: dostrzegła przewody biegnące od jej czoła do aparatu stojącego obok turystycznej torby. Wtedy nagle odzyskała świadomość miejsca i czasu. Zdjęła z głowy ciężki pierścień, okręciła go przewodem i położyła na kocu. Wiedziała już, kim jest i gdzie się znajduje. Ale jak poprzednio, choć zapoznała się z kilkoma innymi nagraniami, znowu nie mogła uwierzyć, że tamto było koszmarnym złudzeniem — tak wysoki stopień realności dawał magnetyczny sen, zrealizowany przez miejscową wytwórnę i utrwalony na taśmie filmolosu. Wyszła spod parasola na słońce. Była jeszcze pod wrażeniem przeżytego piekła, gdy usłyszała głos swojego męża: [...]

— Podobał ci się *Anioł przemocy*?

— Kto?

Pochylił się nad aparatem, wyjął kasetę i pokazał jej barwną nalepkę z napisem ANIOŁ PRZEMOCY wydrukowanym na rysunku białego komputera.

— To koszmar! — wykrzyknęła. — Jak mogłeś kupić coś tak okropnego?

— Chciałaś obejrzyć filmolosa grozy.

— Ale trzeba było mnie uprzedzić.

— Nic by to nie dało. Przecież po włączeniu aparatu straciłaś natychmiast pamięć swej rzeczywistej przeszłości, bo wyparła ją historia pozornego życia, dokomponowana do fabuły nagranej na taśmie<sup>23</sup>.

Ale to nieprawda. To złudzenie, że powróciła do normalnej, prawdziwej rzeczywistości. Życie, do którego powróciła Lucyna, odkładając pierścień, dostarczający do jej mózgu impulsy filmolosa grozy pt. *Anioł przemocy*, też okazało się jakąś symulacją wyższego rzędu. Świadczy o tym następny fragment, w którym widzimy bohaterkę, gdy zaskoczona nagle obserwuje wybuch bomby atomowej na sąsiedniej wyspie:

Wiedziała, że za kilka sekund, wkrótce po upiornym błysku, gdy na wybrzeże runie czoło niosącej grzmot powietrznej fali uderze-

<sup>23</sup> A. Wiśniewski-Snerg, *Anioł przemocy*, w: *Wehikuł wyobraźni*, dz. cyt., s. 391-392.

niowej, zmiecione z powierzchni ziemi huraganowym ciosem wichru zgaśnie tutaj morze radioaktywnego piekła.

Ale nie doczekała tego.

Odkryła, że leży we wnętrzu szklanego prostopadłościanu. Jej nagie ciało zalewał przeźroczysty płyn. W nagłej ciszy, która nastąpiła po serii jadowitych syków, odezwał się przy jej uchu miły kobiecy głos:

— Przykro nam bardzo, ale musieliśmy przerwać wyświetlanie twojego filmolosu. Czy nosisz numer dziewięćset czterdzieści miliardów pięć milionów siedemdziesiąt jeden?

Na tablicy w końcu szklanej komory, za literami T-Re, srebrzyła się wielocyfrowa liczba: 940 005 000 071.

— Tak — powiedziała.

— A ile masz lat?

Licznik miał złote cyfry.

— Dziewiętnaście.

— Więc wszystko się zgadza — podsumował miły głos. — Po stu dwudziestu latach oczekiwania w kolejce uzyskałaś prawo do jednej doby autentycznego życia. Miejsce zwolnione zostanie za godzinę i dlatego musieliśmy cię obudzić. Przygotuj się! Za kwadrans szybkie winda podniesie twoją kabinę na wysokość czterech kilometrów — aż do samego dachu Europy. Zobaczysz tam prawdziwe słońce, znajdziesz wodę i drzewa. Raz jeszcze przepraszamy za wyłączenie filmolosu. Gratulujemy i życzymy przyjemnych wrażeń!

We wszystkich kierunkach przestrzeni poza szybami ciasnych jak trumny prostopadłościanów spoczywały postacie ludzi pogrążonych we śnie. Tylko Lucyna leżała z otwartymi oczami. Przez kilkanaście minut patrzyła w dal na miliony nagich ciał symetrycznie rozlokowanych w szklanych korytarzach, których ściany emitowały światło i zbiegały się w nieskończoności.

Liczniki na tablicy pokrywała szyba. Rozbiła ją silnym uderzeniem łokcia. Najpierw wyrwała z gniazdka wszystkie przewody, a kiedy otwierając oczy znalazła dookoła siebie świat w niezmienionej postaci — położyła dłoń na szklanym ostrzu w poszukiwaniu niezawodnego wyłącznika<sup>24</sup>.

Na tym kończy się opowiadanie i czytelnik już się nie dowie, czy Lucyna istotnie znalazła się w autentycznej rzeczywistości, czy też jest to zaskakująco oryginalny ciąg dalszy śnionego filmolosu. Bohaterka podejrzewa, że jest to sen, skoro *poszukuje niezawodnego wyłącznika*. Tak więc — mó-

---

<sup>24</sup> Tamże, s. 395-397.

więc słowami Lema — „przy doskonałym »oszustwie« wszystkich zmysłów [...] staje się zupełnie bezradnym w i ę ż n i e m fikcji”<sup>25</sup>.

W ten sposób przytoczone opowiadanie Wiśniewskiego-Snerga wieńczy drugi etap drogi do cyberpunku. Stąd już kolejny krok do *Matrixa*, w którym objawia się uderzająca zbieżność wielu elementów strukturalnych z twórczością Adama Wiśniewskiego-Snerga. Czy owe analogie są świadomymi nawiązaniem, czy też nie, to już inna sprawa i nie mnie tu ten problem rozstrzygać. Nie trudno wszakże zauważyć podobieństwa w zakresie głównych założeń filozoficznych, metodologii kreowania świata przedstawionego, jego ontologii, jak również wielu motywów fabularnych.

Podstawowym założeniem metodologicznym filmu *Matrix*, a ściślej jego główną koncepcją filozoficzną, jest fantastyczna (a dokładniej — fantastyczno-naukowa) teoria, oparta na przekonaniu o występowaniu wielu rzeczywistości istniejących niejako równolegle w innych wymiarach czasoprzestrzennych. Przedstawiane w utworach literackich lub filmowych światy mogą istnieć niezależnie od bohaterów, którzy próbują poznać istotę tych rzeczywistości, co nie zawsze się im udaje. Mogą owe światy istnieć wirtualnie jako zjawiska wytworzone jedynie w mózgu człowieka albo w skomplikowanej sieci komputerowej jako swoista przestrzeń cybernetyczna. Z reguły jedna rzeczywistość bywa odbierana przez podmiot poznający (bohatera utworu) jako pierwotna, prawdziwa (choć tej prawdziwości nie jest on do końca pewny), druga zaś jako wtórna, jako projekcja stworzona przez główną siłę sprawczą, rządzącą całością praw świata przedstawionego danego dzieła. W filmie braci Wachowskich jest to *Matrix*, zaś w powieści *Robot* (1973) Adama Wiśniewskiego-Snerga — *Mechanizm*. Często owa siła sprawcza nie jest nawet nazwana, ani też uwidoczniiona w świecie przedstawionym. Widoczne są jedynie skutki jej działania. Bohaterowie, reprezentujący ludzkość w utworach, sprowadzeni są do roli statystów w jakimś filmie, nie wiedzieć przez kogo reżyserowanym. Również Adam Wiśniewski-Snerg w swoich powieściach, zwłaszcza *Nagim celu* (1980) i *Według lotra* (1978), żywił podobne przekonanie.

Znany bohaterom z autopsji świat otaczający jest rodzajem spektaklu, w którym zdecydowana większość ludzi jedynie statystuje, a tylko nieliczni żyją w nim naprawdę (choć i to może wydać się złudzeniem). Co więcej, autor *Robota* pierwszy w literaturze — jeśli się nie mylę — już na początku lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku zaczął się zastanawiać nad ontologią tego świata nadrzędnego, usytuowanego nad naszym światem rzeczy-

---

<sup>25</sup> S. Lem, *Bomba megabitowa*, dz. cyt., s. 51.

wistym. To zaowocowało tzw. teorią Nadistot<sup>26</sup> i stało się znamienym znakiem rozpoznawczym autora. Czy wierzył on naprawdę w słuszność stworzonej teorii, czy opracował ją tylko dla potrzeb artystycznych swej prozy fantastycznonaukowej, nie jest w tej chwili istotne. Warto jednak podkreślić, że nie tylko w jego twórczości literackiej należy szukać uzasadnień tej oryginalnej koncepcji, która tak go zafrapowała, że wspominał o niej po wielu latach również w swej rozprawie pt. *Jednolita teoria czasoprzestrzeni* (1990), gdzie napisał między innymi:

Nikt nie chce zrozumieć, że substancja jest jedna i niepodzielna. Nikt nie ośmiela się wyobrazić sobie wszechświata zbudowanego z substancji czterowymiarowej i niepostrzegalnej! Ale kto powiedział, że istnieje tylko to, co akurat my postrzegamy? Mówili to wszyscy materialści, aby wykluczyć możliwość istnienia duszy, na czym specjalnie im zależy. I dogmatem tym sami siebie wprowadzili do kanału bez wyjścia: teraz każdy fizyk jest przekonany, że gdy akceptuje atrybut niepostrzegalności tworzywa czasoprzestrzennego, zmuszony zostanie do głoszenia tezy o istnieniu również innych niepostrzegalnych bytów. Wprawdzie taka teza nie jest logicznie konieczna, lecz — jak powiedziałem — kultu materii w postaci substancji przestrzennej nie może w uczonym obalić żaden argument racjonalny ani empiryczny<sup>27</sup>.

W swoich utworach, a zwłaszcza w *Robocie*, *Nagim celu* i *Aniele przemocy* Adam Wiśniewski-Snerg pokazuje rzeczywistość, wobec której prze-

---

<sup>26</sup> Teoria Nadistot, mająca u swych podstaw znaną od wieków hierarchię istot żywych, obrazuje — najogólniej rzecz ujmując — kolejne poziomy troficzne, układające się w charakterystyczny łańcuch pokarmowy. Samożywne rośliny tworzą w tym łańcuchu generację pierwszą, stanowiącą pokarm dla generacji drugiej, zwierzęcej, która z kolei staje się pożywieniem dla człowieka, spożywającego zwierzęta dla wykarmienia ciała, ale różniącego się od nich życiem psychicznym i przez to tworzącego generację trzecią. Wydłużenie tego łańcucha w obu kierunkach, to znaczy dołączenie na jego początku i na końcu po jednym ogniwie jest już niekwestionowanym i oryginalnym pomysłem Adama. Chodzi mianowicie o powiększenie hierarchicznej drabiny o szczebel najniższy, czyli o minerały, stanowiące generację zerową, nieożywioną, konsumowaną przez rośliny oraz o szczebel — z naszego ludzkiego punktu widzenia najwyższy — czyli o Nadistoty, którym tak wiele uwagi poświęcił pisarz w trzech kolejnych (1973, 1977, 1983) zmieniających wersjach powieści (Zob. A. Wiśniewski-Snerg, *Robot*, Kraków 1973, s. 342-386).

<sup>27</sup> A. Wiśniewski-Snerg, *Jednolita teoria czasoprzestrzeni*, Warszawa 1990, s. 75-76.

żywana przez bohaterów iluzja autentycznego życia okazuje się wtórna. Z analogiczną sytuacją spotykamy się w filmie *Matrix*, gdzie rzeczywistość Thomasa Andersona z roku 1999 okazuje się areną działań, zjawiających się tu z innej rzeczywistości, ludzi z zespołu Morpheusa. Ekipa ta podejmuje zadania, które jednak nie są do końca złudzeniem, skoro ich skutki bywają boleśnie odczuwane po powrocie do realności, stanowiącej prawdziwy świat owych bohaterów. Taką przestrzeń, wytworzona później przez sieć komputerową, przestrzeń, do której można wchodzić mentalnie i zarazem odczuwać fizycznie efekty zachodzących w niej działań, otrzymała później nazwę cyberprzestrzeni. Z kolei odmiana fantastyki naukowej, umieszczająca akcje swoich utworów w owej cyberprzestrzeni nazwana została cyberpunkiem.

Oczywiście, aby pomysły Stanisława Lema w swoisty sposób zinterpretowane i rozwinięte fabularnie przez Adama Wiśniewskiego-Snerga mogły się urzeczywistnić, musiało upłynąć trochę czasu, a przede wszystkim musiała narodzić się technologia, mogąca przynajmniej w niewielkim zakresie, dościsnąć genialną myśl pisarza-fantasty. Musiały pojawić się komputery umożliwiające kreowanie światów wirtualnych. Musiała też powstać odpowiednia sieć połączeń komputerowych, nazywana dziś Internetem, oraz liczni jej użytkownicy, a w ślad za nimi musieli pojawić się tzw. hackerzy, grasujący po sieciach przekazywania danych, włamujący się, jak złodzieje do sejfu, do elektronicznych pamięci komputerów i bardzo często siejących spustoszenie w ich zasobach.

Warto w tym miejscu zaznaczyć również, że sam pomysł Internetu, chociaż nie na taką skalę rozwinięty jak w obecnej naszej rzeczywistości, również narodził się w głowie Stanisława Lema, gdy pisał, znienawidzony później, *Obłok Magellana*. W tej to powieści przewidział, a może tylko przeczuł, ogólną jego koncepcję jako sieci specjalnych „urządzeń radiotelewizyjnych” połączonych z bazą danych przez tzw. „triony”.

Posłużyły do tego dawno już odkryte, lecz stosowane tylko w technice triony — kryształki kwarcu, których strukturę cząsteczkową można trwale zmieniać działaniem drgań elektrycznych. Nie większy od ziarnka piasku kryształek mógł zawrzeć w sobie ilość informacji równoważną starożytnej encyklopedii. [...] Stworzona została jedyna dla całej kuli ziemskiej Biblioteka Trionowa, w której odtąd miały być magazynowane wszystkie bez wyjątku płody pracy umysłowej. Specjalnie wiele trudu pochłonęło przełożenie na język współczesny dzieł odziedziczonych po kulturach starożytnych, dla umieszczenia w Bibliotece Trionowej. Ten gigantyczny zbiór twórczości umysłowości ludzkiej posiada urządzenia umożliwiające każdemu mieszkańcowi Ziemi doraźne korzystanie z dowol-

nej, byle utrwalonej w jednym z miliardów kryształów informacji, a to dzięki prostemu urządzeniu radiotelewizyjnemu<sup>28</sup>.

To urządzenie, będące na początku lat pięćdziesiątych niezwykle sukcesem cywilizacyjnym, obiektem marzeń fantastów, gdy się urzeczywistniło, pokazało też swoje drugie oblicze. Internetowi więc poświęcił Lem w *Bombie megabitowej* kilka esejów, eksponujących przede wszystkim niebezpieczeństwa, wynikające z jego upowszechnienia i jednoczesnego braku jakiegokolwiek kontroli ze strony „centrów zawiadawczych, co otwiera wrota [...] wszelkiej działalności — a zatem i takiej, która jest występna, a nawet zbrodnicza”<sup>29</sup>. Niezależnie od tego, że w Internecie można znaleźć wiele rzeczy i złych i dobrych, że nadaje tam każdy, kto chce i co chce, „ponieważ pragnących odezwać się na skalę światową w sieci jest nieporównanie więcej aniżeli osób, które mają cokolwiek rozsądnego do zakomunikowania”<sup>30</sup>, to jednak najczęściej obaw zatroskanego Lema budzi jego podatność „na inwazje zręcznych hackerów, wślizgujących się do baz danych”<sup>31</sup>. Okazuje się, że wszystkie szyfry można złamać, że wszystkie zabezpieczenia można pokonać. Jedynym warunkiem niezbędnym dla pomyślnego rozwoju sieci „jest po prostu UCZCIWOŚĆ”<sup>32</sup>.

W ślad za rozwojem techniki komputerowej poszła też literatura, która otrzymała nowy impuls, będący źródłem wielu pomysłów fabularnych, wyprzedzających z kolei w wielu przypadkach rzeczywiste możliwości techniczne. Bohaterem literackim staje się teraz często hacker, penetrujący przestrzeń cybernetyczną, będącą właściwym polem jego działania. Rodzi się zatem — jak już wspomniałem — nowa odmiana literatury fantastycznonaukowej, zwana cyberpunkiem.

Narodziny tego podgatunku fantastyki naukowej wiążą się w zasadzie z opublikowaniem powieści Williama Gibsona *Neuromancer* (1984). Mniejsza o to w tym momencie, w jakim stopniu jest to dzieło w pełni oryginalne, a w jakim korzysta z literackich inspiracji swoich poprzedników, takich jak między innymi Philip K. Dick, autor wydanej w 1968 roku powieści *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, sfilmowanej później przez Ridleya Scotta pt. *Blade Runner* (1982) (polski tytuł tego filmu *Łowca androidów*).

Najbardziej charakterystyczną konstrukcją przestrzenną w prozie cyberpunkowej jest nie istniejąca fizycznie przestrzeń generowana przez kompu-

---

<sup>28</sup> S. Lem, *Obłok Magellana*, Warszawa 1959, s. 117.

<sup>29</sup> S. Lem, *Bomba megabitowa*, dz. cyt., s. 11.

<sup>30</sup> Tamże, s. 191-192.

<sup>31</sup> Tamże, s. 173.

<sup>32</sup> Tamże, s. 174.

ter. William Gibson określił ją terminem „cyberprzestrzeń” („cyber space”), albo niekiedy także „matrycę” („matrix”). Poszczególne modele tych cyberprzestrzeni mogą się oczywiście różnić od siebie, ale ich wspólną cechą jest trójwymiarowa przestrzeń, doświadczana mentalnie przez operatorów komputerów, których system nerwowy jest bezpośrednio połączony z maszyną. W tę przestrzeń ludzie mogą wchodzić tylko mentalnie za pomocą specjalnej aparatury i doświadczać świata, który istnieje tylko wirtualnie („rzeczywistość wirtualna”).

W roku 1999, gdy wszedł na ekrany film Andy’ego i Larry’ego Wachowskich *Matrix*, można było bez większego trudu zauważyć, że wykorzystuje on zarówno motywy, jak i nastroje cyberpunkowe ówczesnej zbuntowanej młodzieży. Pokazuje bowiem dezaprobatę wobec otaczającego świata, co przejawia się w różnych sposobach uciekania od niego w inny świat, świat marzeń, wizji narkotycznych, niosących zwątpienie w realność otaczającego świata. Przekłada wreszcie owo zwątpienie na język obrazów, zrozumiały dla wielu młodych ludzi, mających wrażenie, że świat, który ich otacza, w istocie nie jest naprawdę taki, jakim go widzimy na co dzień. Film braci Wachowskich okazał się momentem znamionym w historii cyberpunku filmowego. Można powiedzieć, że odegrał w sztuce filmowej taką samą rolę, jak wcześniej *Neuromancer* Gibsona w literaturze. Krótko mówiąc, zapoczątkował nowy nurt.

Podstawową zbieżnością filmu *Matrix* z twórczością literacką Adama Wiśniewskiego-Snerga są ontologiczne podstawy istnienia światów przedstawionych, gdzie mamy do czynienia z wyraźnym rozróżnieniem rzeczywistości pierwotnej, niejako podstawowej, oraz rzeczywistości wtórnej, stanowiącej z reguły projekcję odpowiednio stymulowanego umysłu, funkcjonującego fizycznie w rzeczywistości pierwszej. W jednym i w drugim wypadku mamy do czynienia z dwoma światami przedstawionymi. Jeden uważany jest za realny, drugi zaś za świat wykreowany albo — mówiąc inaczej — będący projekcją potężnego kreatora. W filmie braci Wachowskich — jak już wcześniej wspominałem — światem realnym (lub może raczej — „uznanym za realny”) jest ta rzeczywistość, w której żyje i działa Morpheus i jego grupa, zaś światem wykreowanym przez Matrixa jest rzeczywistość końca XX wieku. W *Robocie* zaś światem pierwotnym, „prawdziwym” jest rzeczywistość, w której żyje Net Porejra, z kolei światem wtórnym, będącym projekcją pierwszego, okazuje się odwzorowane wiernie przez Mechanizm miasto posągów Kaula-Sud. W *Nagim celu* rzeczywistość pierwotną stanowi odległa przyszłość roku 9591, kiedy mieszkańcy korzystają ze specjalnych spektakli rozrywkowych, tzw. stereonów, będących rodzajem trójwymiarowego filmu. Świat przedstawiony owych stereonów stanowi rzeczywistość

wtórna, do której można przenieść się odpowiednim kanałem i brać udział w zaprojektowanej akcji, zachowując przy tym możliwość swobodnego podejmowania decyzji. W *Aniele przemocy* rzeczywistość wtórna, a więc świat projektowany, wytworzony jest przez odpowiednie impulsy drażniące mózg śpiącego człowieka. W istocie rzeczy do końca nie wiadomo, która rzeczywistość jest prawdziwa, a która jest tylko wytworem oszukiwanych zmysłów.

Podobnie dzieje się w filmie braci Wachowskich. Bohaterowie świadomi istnienia Matrixa (ang. *matrix* — macierz, matryca, forma), wytworzonego przez zbuntowaną Sztuczną Inteligencję, próbują z nim walczyć w celu jego zniszczenia i uwolnienia ludzkości z jego niewoli. Matrix bowiem trzyma ludzi w zamknięciu, w wirtualnej rzeczywistości i pasożytuje na ich energii życiowej.

Owa walka i przygody z nią związane stanowią fabułę filmu, która niesie jednak inne, głębsze przesłanie. Jak znaleźć swoje miejsce w rzeczywistym świecie, o którym w istocie nie wiadomo, czy jest światem prawdziwym, czy tylko złudzeniem zawodnych ludzkich zmysłów.

W drodze do cyberpunku — jak w każdej zresztą podróży — nie tyle sam cel jest ważny, ile pokonywanie przestrzeni najeżonej przeciwnościami, które trzeba pokonać. Lektura *Tajemnicy chińskiego pokoju* i *Bomby megabitowej* nie tylko pomaga odkryć źródła cyberpunku, popularnego podgatunku — czy jak kto woli: odmiany tematycznej — science fiction, ale przede wszystkim pokazuje głębię myśli swojego Autora. Zwłaszcza ta ostatnia pozycja to książka mądra i godna spokojnego, uważnego przestudiowania, bo jest refleksją nad współczesnymi osiągnięciami cywilizacyjnymi. Owe wytwory cywilizacji współczesnej okazują się dla Lema pretekstem do rozważań o człowieku. Z jego opisów, licznych dywagacji na różne tematy i częstych nawiązań do swej wcześniejszej twórczości wyłania się nie tyle twarz zadowolonego ze spełnionych przewidywań proroka, co twarz zatroskanego humanisty, dla którego najważniejszy jest człowiek. A zwłaszcza ta gorsza strona jego natury, jakby zło, wynikające z ludzkiej skłonności do występnego nadużywania umiejętności technologicznych, zapisane było w kodzie genetycznym. Jeśli coś bowiem jest możliwe do urzeczywistnienia, to na pewno zostanie, niestety, zrealizowane, bez względu na konsekwencje — czy to egzystencjalne, czy to moralne. Zawsze znajdzie się jakiś amoralny, choć wysoce inteligentny maniak, który zrealizuje każdy pomysł w imię opacznie rozumianego postępu nauki.

Inteligencja naukowców, niestety, nie zawsze idzie w parze z ich mądrością i moralnością. Gdyby tak było, nie byłoby żadnych przestępców z wyższym wykształceniem, nie wspominając już o tych z wyższymi stopniami



naukowymi. A niestety są — i to we wszystkich dziedzinach wiedzy, nawet prawo i teologia nie są od nich wolne.

Gdy zagrożona jest egzystencja ludzka, zdarza się nader często, że słuszne protesty etyków, zastrzeżenia moralistów, a nawet przestrogi specjalistów pozostają bez echa. Stanowienie zakazów przez kompetentne gremia również nie przynosi pożądaných efektów.

Znając jednak ludzkie dzieje — pisze Lem — w moc sprawczą takich zakazów po prostu nie wierzę<sup>33</sup>.

W sumie obraz przyszłości, jaki wyłania się z esejów Lema, jest raczej pesymistyczny, chociaż Autor nie stroni także od pokazywania stron jaśniejszych, budzących nadzieję. Przyznać trzeba wszakże, że nie ma on zbyt wysokiego mniemania o człowieku, jego moralności i mądrości, które gwarantowałyby właściwe wykorzystanie zdobyczy cywilizacyjnych.

Na pytanie: „dlaczego dzieje się tak zawsze”, od eolitu po kosmolit, niech nam starczy skrótowa odpowiedź: „ponieważ tak właśnie zachowują się ludzie”<sup>34</sup>.

To gorzkie słowa. Na szczęście nie muszą być prawdziwe, jeśli wczytamy się w przesłanie Autora *Solaris* i „*Niezwycięzonego*”, jeżeli pod wpływem ostatnich jego esejów zweryfikujemy własne sądy o świecie i o człowieku, jeżeli pomyślimy czasem nad naszym losem, który sami sobie gotujemy, przyrzucając oko na szerzące się przejawy zła — czasem dla świętego spokoju, a czasem w imię opacznie rozumianej tolerancji dla różnych przejawów dewiacji.

Prof. dr hab. **Antoni Smuszkiewicz** pracuje w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

---

<sup>33</sup> Tamże, s. 104.

<sup>34</sup> Tamże, s. 169.