

Brian McHale

K poetiki kiberpanka

"KIBERAL'KVA"

tisti stari kostanjevi *kiber'al'kva* ali kar je že bilo, ni se mogel spomniti ... (Pat Cadigan)

Kaj pa sploh je kiberpank? Samo vprašanje je napak zastavljeno, ker kot tako predvideva, da kiberpank "je" to ali ono, da je nekakšen "predmet", o katerem lahko dajemo preverljivo resnične ali napačne izjave. Tudi če je vprašanje "Kaj je kiberpank?" napačno zastavljeno, pa vseeno dopušča nekakšen odgovor – pravzaprav več odgovorov, ki so si vsi različni, ne da bi se kakšnega od njih nujno dalo skržiti na katerega od drugih.

Brez dvoma je kiberpank, kot vztrajajo njegovi kritiki znotraj znanstvenofantastične (ZF) skupnosti, odkrita tržna poteza založnikov ZF. Toda če je karkoli več kot to (v kar sam verjamem), potem mora kiberpankova ZF biti predvsem fenomen generacije in "šole". Ima svoje lastne "šolske" institucije – manifeste in književne polemike, skupinske antologije, revije za oboževalce, panoje na ZF srečanjih itd. – in svoje oblike "šolske" solidarnosti; na primer kiberpankerji drug drugemu pišejo na ovitke knjig in še na druge načine promovirajo kariero in ugled sočlanov šole.¹ V resnici obstaja skupna kiberpankova poetika (prikaza le-te se bom lotil spodaj), to pa je pravzaprav bolj posledica članstva v kiberpankovski skupini in ne narobe. To pomeni, da se za začetek ne bi smeli spraševati: "Kaj je to?" temveč: "Kdo so kiberpankerji?" Kot pri drugih fenomenih šol lahko opredelimo (prepoznamo) notranji krog "trdih" kiberpankerjev – med njimi so Bruce Sterling, njen vodilni propagandist, William Gibson, John Shirley, Rudy Rucker in Lewis Shiner – in bolj nestalni zunanji krog pisateljev, ki so se nekoč ali nekoliko pridružili kiberpankovski skupini ali pa so jim članstvo vsilili drugi. V ta zunanji krog bi med drugimi lahko spadali Greg Bear, Pat Cadigan, Richard Ka-

¹ O kiberpankovskih "šolskih" institucijah glej Uvod v *Mirrorshades* Brucea Sterlinga in Gibsonov *Burning Chrome*, 1987; McCaffery (1988); in McCafferyjeve intervjuje z Gibsonom in Sterlingom.

drey, Marc Laidlaw, Tom Maddox, Lucius Shepard, Michael Swanwick in Walter Jon Williams.

Otroška zgodovina znanstvene fantastike¹

Drugič, kiberpank je najnovejša v nizu faz ali "valov", ki sestavljajo sodobno zgodovino ZF žanra. Jameson nas opominja, da ima ZF žanr "svojo lastno zapleteno in zanimivo formalno zgodovino ... z lastno dinamiko, ki ni dinamika visoke kulture, temveč je v dopolnilnem ali dialektičnem odnosu do visoke kulture ali modernizma kot takega." Malmgren je dal koristen predlog, da bi razpravo o žanrski zgodovini v dvajsetem stoletju lahko zgradili okoli nihanja med dvema načinoma ali tipoma gradnje sveta v znanstveni fantastiki, ki jima po znani terminologiji ZF kritike pravi "ekstrapolacija" in "spekulacija". Ekstrapolativna ZF začne s trenutnim stanjem empiričnega sveta, še posebej s trenutnim stanjem v razvoju znanosti, in v nadaljevanju logično in premočrtno zgradi svet, ki bi utegnil biti prihodnji podaljšek ali posledica trenutnega stanja stvari. Nasprotno pa spekulativna gradnja sveta naredi domišljjski preskok in predpostavi enega ali več prelomov z empiričnim svetom, ki se jih ne da premočrtno ekstrapolirati iz trenutnega stanja stvari. Lahko bi rekli, da so svetovi, nastali z ekstrapolacijo, v metonimičnem odnosu do trenutnega empiričnega sveta, svetovi, nastali s spekulacijo, pa so v metaforičnem ali analoškem odnosu do njega. Te kategorije se deloma (a le deloma) pokrivajo z razlikovanjem, ki ga ZF pogosto začrta med "trdo" in "mehko" ZF (torej med ZF, ki temelji na "trdih" ali fizičnih znanostih, in ZF, ki temelji na "mehkih" ali humanističnih znanostih); "trda" ZF, pravi Malmgren, ima določene "podobnosti" z ekstrapolacijo, "mehka" ZF pa s spekulacijo.²

Seveda se tadva načina ZF gradnje sveta medsebojno ne izključujeta, niti po zgodovinskih obdobjih niti v posameznih tekstih. Ekstrapolacija in spekulacija lahko torej hkrati obstajata v istem tekstu, zagotovo pa v istem obdobju ZF zgodovine, čeprav bo v vsakem primeru verjetno eden od obeh načinov razmeroma bolj znan in osreden kot drugi. Drugače povedano, če označimo neko besedilo ali obdobje kot "ekstrapolativno" ali "spekulativno", s tem ne ugotavljamo, da je en način prisoten,

¹ Gre za šalo Dicka Higginsa; glej njegovo "Child's History of Fluxus".

² Zdi se, da Malmgrenov predlog izmenjujočih se faz ekstrapolativne in spekulativne prevlade v zgodovini ZF 20. stoletja odseva razpravo Davida Lodgea (1977) o izmenjujočih se fazah metaforične in metonimične prevlade v zgodovini književnosti "glavnega toka" v tem stoletju. Toda če poteka ritem zgodovinskih sprememb v ZF vzporedno s književnostjo glavnega toka, to počne le načeloma. Kajti nihanja v zgodovini ZF niso usklajena s tistimi iz književnosti glavnega toka: ZF ne zaniha od ekstrapolativne dominante k spekulativni, kadar književnost glavnega toka zaniha od metonimičnega pola k metaforičnemu, ali od spekulacije nazaj k ekstrapolaciji, kadar zaniha književnost glavnega toka od metafore k metonimiji. Tudi ni ZF zgodovina preobrnjena književnost glavnega toka, spekulativna, kadar je slednja metonimična, ekstrapolativna, kadar je ta metaforična. Oba cikla med sabo nista usklajena, se pa povezujeta, vendar v bolj zapletenem ritmu vplivov, protivplivov in povratnih informacij.

drugi pa temu ustrezno manjka, temveč opredelimo strukturno-funkcionalno *dominanto* teksta ali obdobja. Zato bo notranja zgodovina ZF žanra, ki te kategorije uporablja, zgodovina zaporednih premikov prevlade med ekstrapolacijo in spekulacijo.

Po splošno sprejeti razlagi se zgodovina sodobne ZF začenja (ali spet začenja, če štejemo za njenega očeta H. G. Wellsa) s ceneno časopisno fikcijo, ki jo je v 20. in 30. letih urejal Hugo Gernsback. V Gernsbackovi tako imenovani "scientificiji" je prevladovala ekstrapolativna gradnja sveta, zatem pa se je vsaka naslednja faza ali val ZF uprl dominantni iz predhodne faze in zanihal proti nasprotnemu polu dvojnosti ekstrapolacija/spekulacija. Tako je Gernsbackova ekstrapolativna "scientificija" po sistemu reakcije sprožila premik k spekulativni "vesoljski operi" in vesoljski fantaziji (E. E. Smith, Edgar Rice Burroughs), ta pa je nato izzvala protireakcijo na spekulacijo in povratek k ekstrapolaciji v tako imenovani "zlati dobi" časopisne ZF v 40. in 50. letih. "Novi val" ZF v 60. letih jasno zaznamuje vrnitev k spekulativni dominantni, ki je bila reakcija na ekstrapolativno dominantno prejšnje faze. Ta spekulativna faza se je zavlekla v 70. in 80. leta, deloma v vzponom hibridnega pisanja "znanstvene fantazije" (ki je bil posledica Tolkienove neo-fantazijske trilogije *Gospodar prstanov*), novega podžanra, ki se utegne splòh povsem odcepiti od ZF (če se to že ni zgodilo).

Zaporedni premiki prevlade ne pomenijo kar preproste vrnitve k poetiki predzadnje faze; del poetike iz prejšnje faze namreč ohranijo in vključijo v novo fazo, tudi ko druge dele zavržejo in jih nadomestijo s prvimi, pobranimi iz zgodnejše faze. Tako najnovejši val ZF pisanja zavrača spekulativno dominantno ZF novega vala iz 60. let in se spet giblje nazaj k ekstrapolativni gradnji sveta, medtem ko hkrati ohranja določene prvine poetike novega vala. "Ko sem jaz začenjal," razlaga kiberpankovski romanopisec Willam Gibson, "sem preprosto poskušal ubrati nasprotno smer od večine tistega, kar sem bral." To bi lahko imeli za tipičen (čeprav netipično odkritosrčen) izraz razmerja med zaporednimi rodovi ZF pisanja na splošno in še posebej med generacijo 80. let in njenimi predhodniki. V to najnovejšo fazo spadajo neo-ekstrapolativni "trdi" ZF pisci (na primer Gregory Benford, David Brin) in pogojno še kiberpankovska ZF – pogojno zato, ker kiberpankerji sicer sami pravijo, da je njihov postopek gradnje sveta ekstrapolativen, drugi ekstrapolativni ZF pisci pa zanje trdijo, da so nadaljevalci novega vala, ki se bolj ubadajo s slogom in "teksturo" kot pa z ekstrapolacijo.¹

Repertoarji

In končno, kot sem poskušal pokazati v prejšnjem poglavju, je kiberpank poleg

¹ O kiberpankovskem prisvajanju ekstrapolacije glej spet Sterlingov Uvod v *Mirrorshades* in Gibsona (*Burning Chrome*). Morda je paradoksalno, da naletimo v eni Gibsonovih prvih zgodb "The Gernsback Continuum" (ponatisnjena v obeh zgoraj omenjenih delih) na parodijo in izrecno kritiko gernsbackovskega sloga ekstrapolativne "scientificije." Po eni strani bi to lahko imeli za neprikrit izraz "strahu pred vplivi", kot Gibsonov poskus, da bi se otresel "Velike tradicije" ZF. Po drugi strani pa prikladno izraža prav nič preprosto "vrnitev" k zgodnejši fazi; vsaka vrnitev, npr. ekstrapolativnega sloga iz 30. v 80. leta, je namreč neogibno vrnitev z razliko.

vsega drugega tudi primeren naziv za tisto vrsto pisanja, ki privre na dan tam, kjer se končno križata stekajoči se poti ZF in postmodernistične poetike. Drugače povedano, izvira iz medsebojnega delovanja in mešanja ZF in glavnega toka postmodernističnega pisanja. Zato ne bi bil primeren noben poskus, da bi opisali repertoar kiberpankovskih motivov, ki ne bi upošteval odnosov kiberpanka tako z ZF kot s postmodernističnim repertoarjem.

Kar se tiče ZF repertoarja, je v kiberpankovski ZF popolnih novosti zelo malo, če sploh je kakšna. Večina kiberpankovskih motivov ima svoje predhodnike v zgodnejši ZF, nekateri (na primer motiv odpadniškega robota) so celo med najbolj zguljenimi ZF klišeji. Kritiki kiberpanka znotraj ZF skupnosti včasih to dejstvo navajajo kot protidokaz pretiranim trditvam propagandistov kiberpanka, da je kiberpank nekaj povsem novega in "prelomnega". Po eni pomembni plati pa je kiberpank vendarle inovativen, čeprav so njegovi ZF motivi neizvirni in klišejski. Kar je pri kiberpanku novega, je predvsem razločnost določenih izbranih motivov v nasprotju z drugimi, njihova očitna zveza z drugimi motivi iz repertoarja ZF, poleg tega pa sopojavnost določenih motivov v istih tekstih, solidarnost med temi motivi, način, kako se med seboj potrjujejo in krepijo, da ustvarijo motivni sklop, ki je značilen za kiberpankovski val ZF, pa čeprav vsakemu od koscev, ki ta sklop sestavljajo, lahko sledimo nazaj v prejšnje ZF faze. Novost kiberpanka torej ni v absolutni novosti kateregakoli posebnega sestavnega dela ali delov, pač pa v premiku prevlade ali središča gravitacije, ki se zrcalita v mešanici sestavnih delov in njihove relativne razločnosti v kiberpankovskih tekstih.

Kiberpankovski odnos do "elitne" postmodernistične poetike je precej drugačen. V nadaljevanju poskušam prikazati in dokazati prekrivanje postmodernistične poetike leposlovja in poetike kiberpanka. Že na samem začetku se spleča omeniti, da se skupni motivi, ki jih prepoznavam, po pravilu pri postmodernizmu pojavljajo na drugačnih ravneh organizacije teksta kot pri kiberpanku. Kar se torej v postmodernizmu po pravilu pojavlja kot konfiguracija narativne strukture ali jezikovnega vzorca, se v kiberpanku ponavadi pojavlja kot prvina fiktivnega sveta. Lahko bi rekli, da kiberpank prevede in prekodira postmodernistični motiv z ravni oblike (verbalni kontinuum, narativni postopki) na raven vsebine ali "sveta". Drugače povedano, kiberpank "udobesedi" ali "udejani" tisto, kar se v postmodernistični fikciji pojavlja kot metafora – ne toliko metafora v ožjem smislu kot besedni trop (čeprav je tudi to možno), pač v širšem smislu, kjer neki narativni postopek ali določeni vzorec jezikovne rabe lahko razumemo kot figurativno odslikavanje neke "ideje" ali teme. Tudi po tej plati je kiberpankovska praksa jasno nadaljevanje ali podaljšek ZF prakse na splošno, kajti ZF pogosto ustvarja prvine svojih svetov tako, da udobeseduje metafore iz vsakdanjega diskurza ali iz proze in poezije glavnega toka.

Trije obsežni svežnji ali sklopi motivov so skupni kiberpankovski ZF in glavnemu toku postmodernistične fikcije: motivi "svetovstva", kot bi mu lahko rekli; motivi centrifugalnega jaza; in motivi smrti – posameznikove ali kolektivne.

KAVBOJI IN SONČNI VOLKOVI

Kaj ni tole tu "medvršje"? Površje, kjer se srečujeta dva svetova ... že, ampak *katera dva?* (Thomas Pynchon)

Tako znanstvena fantastika kot postmodernistična fikcija glavnega toka imata repertoarje strategij in motivov, ki zastavljajo in raziskujejo ontološka vprašanja. Tu je najvišji temelj, kjer se poetika postmodernistične fikcije prekriva z ZF poetiko na splošno in s kiberpankovsko poetiko še posebej. ZF namreč tako kot postmodernistično fikcijo obvladuje ontološka dominantna, v nasprotju z modernistično fikcijo ali, med žanri "žanrske" fikcije, z detektivsko fikcijo, ki obe zastavljata in raziskujeta vprašanja epistemologije in ju tako obvladuje epistemološka dominantna. Medtem ko se torej epistemološko usmerjena fikcija (modernizem, detektivska fikcija) ubada z vprašanji, kot so: Kaj se da vedeti o svetu? Kdo to ve in kako zanesljivo? Kako se védenje prenaša, komu in kako zanesljivo? itd., se ontološko usmerjena fikcija (postmodernizem, ZF) ubada z vprašanji, kot so: Kaj je svet? Kako je svet sestavljen? Ali so alternativni svetovi, in če so, kako so sestavljeni? Kako se različni svetovi in različne vrste sveta razlikujejo in kaj se zgodi, ko kdo prestopi iz enega v drug svet? itd.¹

Za raziskovanje takšnih ontoloških vprašanj tako ZF kot postmodernistična fikcija seveda uporabljata in prilagajata vire, ki so skupni vsem vrstam fikcije, še posebej univerzalni literarni vir predstavitve navideznega prostora. Če vsi fiktivni teksti slikajo navidezne prostore, pa jih ni dosti, ki v ospredje postavljajo in izrabljajo prostorsko razsežnost, kot to počno ZF in postmodernistični teksti. To skupno poetiko prostora lahko deloma razložimo s tem, da imata ZF in postmodernistična fikcija skupne zgodovinske korenine v romanci. V srednjeveški romanci kategorija "sveta", ponavadi nepredstavljivega, absolutnega obzorja vseh izkušenj in zaznav, tudi sama postane predmet predstavitve prek posebne metaforične rabe zaprtih prostorov *znotraj* sveta romance: gradov, začaranih gozdov, ograjenih vrtov in koč itd. Takšni simbolni ograjeni prostori, ki delujejo kot modelčki ali miniaturne analogije svetov, razkrivajo ponavadi nevidna obzorja sveta, samo "svetovstvo" sveta. Z drugimi besedami, prostor v srednjeveški romanci postane vsestransko orodje za "delanje" ontologije – sredstvo za raziskovanje ontologije v fikciji kot tudi (vsaj pogojno) ontologije fikcije.

To ne velja le za srednjeveško romanco, marveč tudi za njene "dediče", kamor spadata tako ZF kot postmodernistična fikcija. Še posebej ZF je v zgodovini svojega žanra razvila celoten repertoar "mikrosvetov", modelčkov svetov, ki so zgrajeni tako, da razkrivajo "svetovstvo" same kategorije "sveta". Ti ZF mikrosvetovi – kupolaste vesoljske kolonije, orbitalne vesoljske postaje, podzemski mesta, "mesta v letu" in

¹ Glej McHale, *Postmodernist Fiction* (1987).

podobno – ki v bistvu izhajajo iz gradov, gozdov in koč srednjeveške romance, se v zgodovini tega žanra pojavljajo kar naprej. Znova se pojavijo tudi v kiberpankovski ZF, vendar z novim intenzivnim poudarkom, izostrenim žariščem in funkcionalno središčnostjo.

Mikrosvetovi

Tipični kiberpankovski mikrosvet uporablja znane motive vesoljske fikcije kot opeko: orbitalne vesoljske postaje ali ploščadi, kupolaste vesoljske kolonije in podobno. Toda če so osnovni gradbeni materiali ZF klišeji, jih kiberpank obravnava na tipično revizionistični ali parodični način. Če so vesoljske postaje in vesoljske kolonije v tradicionalni ZF bleščeče vitrine visoke tehnologije (pomislite na Kubrickov *2001*), bodo postaje in kolonije kiberpankovske ZF po vsej verjetnosti orbitalne siromašne mestne četrti – umazane, zanemarjene, neuspešne, tehnološko zastarele kot v Gibsonovi in Sterlingovi "Red Star, Winter Orbit," Shinerjevi *Frontera* (1984) ali Shirleyjevi *Eclipse* (1985). Miniaturne liberalno-egalitarne demokracije tradicionalne ZF (pomislite na *Zvezdne steze*) pa kiberpank nadomešča z zunajzemeljskimi privilegiranimi zatočišči, orbitalnimi mansardami, kamor se umaknejo bogataši in mogočniki, da bi ušli revščini in nevarnostim na planetu, kot v Gibsonovih *Neuromancer* (1984) in *Count Zero* (1986) ali Williamsovih *Hardwired* (1986).

Poleg tega kiberpankovske predelave teh znanih motivov stopnjujejo prav "svetovstvo" vesoljskih mikrosvetov. Ta težnja je še posebej razvidna v Sterlingovem *Schismatrix* (1986), Swanwickovih *Vacuum Flowers* (1987) in Williamsovem *Voice of the Whirlwind* (1987). Ta besedila ekstrapolirajo prihodnost, v kateri človeški rod, potem ko se je evakuiral s planeta Zemlje (pri Williamsu deloma, pri Sterlingu in Swanwicku popolnoma), živi raztresen po vsem osončju na umetnih planetih in v vesoljskih kolonijah (na asteroidih, lunah drugih planetov itd.). Te orbitalne mestne državnice se razlikujejo med seboj tako, kot se razlikujejo narodi našega sveta – po jeziku, kulturi, politični ureditvi itd. – razlikujejo pa se tudi v bolj temeljnem, že prav res ontološkem smislu – po svetlobi, gravitaciji, temperaturi, rodovih bakterij itd. Z drugimi besedami, razlikujejo se, kot se razlikujejo svetovi, in njihove razlike stopnjujejo funkcijo oblikovanja sveta teh zaprtih prostorov.

Druga kiberpankovska različica postavi te mikrosvetove iz orbite na zemeljsko površje in jih umesti na trenutni zemljevid sveta. V *Dad's Nuke* (1985) Marca Laidlaw in Williamsovih *Hardwired*, na primer, se Združene države bližnje prihodnosti balkanizirajo (ali, najbrž, "libanonizirajo"), razpadejo torej na vase zaprte, med seboj vojskujoče se enklave, ki jih napajajo (pri Laidlawu, manj pri Williamsu) različne in rivalske ideologije in epistemologije. V *Life During Wartime* (1987) Luciusa Shepada in *Deserted Cities of the Heart* (1988) Lewisa Shinerja na tak način razpadeta Mehika in Srednja Amerika; v Shirleyjevi *Eclipse* Evropa. Te ekstrapolirane bližnje prihodnosti udobesedijo znano metaforo iz sociologije znanja (glej na primer Berger in Luckmann,

1966), metaforo mnogovrstnih, rivalskih "podvesolij" ali "enklav" pomena, v katere so se razslojile zapletene (post)moderne družbe. Tu se je znanje razslojilo dobesedno in zemljepisno in Bergerjeve in Luckmannove epistemološke enklave so se ogradile z dolgimi ograjami iz bodoče živce in se proti svojim epistemološkim teknicam oborožile z najnovejšim vojaškim težkim orožjem.

Mikrosvetovi se pojavljajo tudi kot otoki: umetni otok Prostacona (Freezone) v Shirleyjevi *Eclipse* (ki je zrcalna podoba in protiutež orbitalni vesoljski postaji FirStep iz istega teksta) ali otoki v Sterlingovih "Green Days in Brunei" (1985) in *Islands in the Net* (1988). Nekateri od Sterlingovih otokov so docela integrirani "v mrežo" globalnih komunikacij in informacij, medtem ko druge otoške enklave, nekatere so pravi otoki (Grenada, Singapur, Brunei), druge le figurativni (odpadniški gverilski pasovi, afriške žepne diktature), uporno ostajajo zunaj te mreže. Prav ti otoki – neenaki, obrobni, odpadniški, ki se upirajo integraciji v homogenizirajoči svetovni sistem – najmočneje izpostavijo "svetovstvo" otoških mikrosvetov.

Kiberpankovska ZF se še posebej s temi enklavnimi in otoškimi mikrosvetovi vrača k svojim daljnim zgodovinskim koreninam v romanci in njenih svetovnih prostorih, kot jih opisuje Jameson. Kiberpank se vrača k svojim koreninam v romanci tudi s svojimi popotujočimi pustolovskimi junaki, ki mu omogočajo, da izpostavi svoje mikrosvetove. "Svetovstvo" v srednjeveški romanci (in v poznejših podliterarnih izpeljankah, na primer vesternih) je stopnjeval narativni postopek ustaljene poti popotnega viteza, ki ga je vodila od enega mikrosveta do drugega – od gradu do začaranega gozda do votline do kože do drugega gradu in tako naprej. S tem, ko je neovirano prečkal meje svetov, je potujoči vitez rabil za razkrivanje razlik med (mikro)svetovi.

Kako se kiberpank zaveda izročila pustolovskega junaka, nam kaže vzdevek Williamsovega junaka v *Hardwired*, ki tihotapi blago prek mednarodnih meja nekdanjih Združenih držav: pravijo mu (kaj drugega?) Kavboj. Vesoljskih popotnikov, ki so različice potujočega viteza ali kavboja, v kiberpanku mrgoli. Swanwickova Rebel Mudlark (*Vacuum Flowers*) je že taka, pa Sterlingov Abelard Lindsay (*Schismatrix*) in Williamsov Etienne Steward (*Voice of the Whirlwind*). Sterling zanje celo skuje ime: to so "sončni volkovi" (verjetno po analogiji z "morskimi volkovi", še enim modelom pustolovskega junaka), medplanetarni prostori, ki jih prečkajo na poti od mikrosveta do mikrosveta, pa so "cone sončnih volkov".

V coni

S tem ko Sterling te medplanetarne prostore poimenuje "cone sončnih volkov", aludira na podobne prostore številnih svetov, ki jih snujejo postmodernistični teksti, še posebej na "Cono" v Pynchonovi *Gravity's Rainbow* in "Intercono" pri Williamu Burroughsu. Vsi ti prostori, tako kiberpankovski kot postmodernistični, so zgledi tistega, kar je Michel Foucault poimenoval "heterotopija", nemogoči prostor, kjer so drobci različnih diskurzivnih redov (ki se v kiberpanku udejanijo kot raznoliki mikrosvetovi).

le postavljeni drug ob drugega, nobenih poskusov pa ni, da bi jih spravili na neki skupen red.

V svoji zemeljski različici ta kiberpankovska Cona po pravilu prevzame eno od dveh oblik. Lahko gre za vojno cono, za vsem znane prostore našega sveta, ki jih včasih dobesedno razdrobi in preoblikuje vojna – bodisi gverilska kot v Shepardovem *Life During Wartime* in Shinerjevih *Deserted Cities*, taktična jedrska vojna kot v Shirleyjevi *Eclipse*, ali pa nekonvencionalne oblike tako imenovanega "konvencionalnega" vojskovanja kot v Williamsovih *Hardwired*. V nekaterih od teh tekstov (na primer *Eclipse*) je močno prisoten model Pynchonove Cone povojne okupirane Nemčije, v drugih, posebej tistih, kjer gre za tropsko džungelsko vojskovanje (*Life During Wartime*, *Deserted Cities*), pa gre bolj za model vietnamskega vojnega novinarstva Michaela Herra (*Dispatches*, 1978) ali fikcionalizirane različice iz njegovega scenarija za Coppolovo *Apokalipsa zdaj*.

Druga tipična kiberpankovska cona in vir tistega, kar je morda najbolj značilna kiberpankovska prispodoba, je urbana cona. To je tako rekoč "implodirana" cona: namesto mikrosvetov, razporejenih ob narativni poti, so se mikrosvetovi tu sesuli v heterotopijski prostor futurističnega megalopolisa, kjer se "drobci velikega števila možnih redov ločeno lesketajo v razsežnosti heteroklita, kjer ne veljajo zakoni geometrije" (Foucault). Najznačilnejši in tudi najvplivnejši primer te kiberpankovske cone je "razgrinjek" (*Sprawl*), obris mesta iz bližnje prihodnosti v Gibsonovih zgodbah ("Johnny Mnemonic", "New Rose Hotel", "Burning Chrome") in v romanih (*Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive*). Podobne urbane cone najdemo v ozadju in včasih tudi v ospredju (na primer L. A. v *Metrophage* /1988/ Richarda Kadreyja in v Cadiganovih *Synners*, 1991) številnih drugih kiberpankovskih romanov. Prenesli so jih celo v vesolje, kjer so postali zanemarjena "tankovska mesta" v asteroidnem pasu in "razgrinjek orbitalnih hongkongov med Zemljo in Luno" v Swanwickovih *Vacuum Flowers*.

Kompozicijsko načelo "razgrinjka" in njegovih zemeljskih in nezemeljskih analogij je kar se da tesen soobstoj kar se da raznolikih in heterogenih kulturnih gradiv (Japonska, Zahod, tretji svet, visoka in nizka tehnologija, elitizem in popularnost, "uradna" kultura glavnega toka in mladež iz kriminalnih podkultur itd.). Razgrinjek je podoba karnevalskega mesta, mesta kot neprestanega karnevala. Kadrey to nedvoumno pokaže, ko v *Metrophage* v ozadje svoje pripovedi vpelje resnični karneval Dia de los Muertos, ki odslikuje *en abyme* karnevalsko strukturo preoblikovanega Los Angelesa iz sveta bližnje prihodnosti.

V središču tega implodiranega prostora več svetov – čeprav je "središče" neprikladen izraz za prostor, katerega organizacijsko načelo je prav razsrediščenost – po pravilu naletimo na celo še bolj strnjene cone kulturne heterogenosti in soobstoja, nekakšen gost vozal sesutih mikrosvetov. To cono v coni – predel rdeče luči, geto ali *barrio*, včasih eno samo stavbo – lahko beremo kot sinekdoho (*pars pro toto*) ali *mise-en-abyme* širše cone, ki jo obdaja. Med primere spadajo večnadstropni boljši trg,

Hipermarket (Hypermart), iz Gibsonove *Count Zero*, OmeGaity, homoseksualna prenatlačena potujoča kolonija v Shirleyjevem otoškem mestu Prostacona s svojo "čudno spiralo razslojenosti: klavstrofobija naložena pod agorafobijo" (Shirley), jetniško taborišče Železni (Iron) Barrio iz Shepardovega *Life During Wartime* in paviljon Zlate dobe Hollywooda iz Kadreyjeve *Metrophage*, "velikanska struktura pod šotorom", kjer so spravljene rekonstrukcije klasičnih hollywoodskih filmskih prizorišč, ostanki svetovne razstave, ki je zdaj novi dom nestalni populaciji potepuhov in klošarjev.

Kiberprostor

Pri vseh strategijah "svetovstva", ki smo jih doslej opisali, soobstajajo mikrosvetovi na isti ontološki ravni in ob isti horizontalni osi. "Svetovstvo" sveta pa je možno izpostaviti tudi tako, da svetov ne postavljamo drugega ob drugega zaporedno, na horizontalni osi, kot v vseh teh primerih, temveč *vzporedno*, na *vertikalni* osi. Možno je torej drugega ob drugega postavljati svetove, ki so na *različnih* ontoloških ravneh – svetove in meta-svetove ali svetove in vstavljene svetove (svetove v svetovih).

Značilna kiberpankovska oblika vstavljenega sveta je "kiberprostor" (Gibsonova skovanka), računalniško ustvarjeni prostor, ki ga v glavi doživljajo računalniški operaterji, katerih živčni sistem se neposredno poveže z računalniškim sistemom. Po izmišljeni zgodovini, ki je nastajala v kiberpankovskih romanih, naj bi se kiberprostor razvil iz "navideznih svetov" vojaških simulacij, njegove resnične korenine pa so manj sijajne (kot je Gibson vedro priznal v nekem intervjuju), saj izvira iz sodobnih video arkadnih igrice in grafičnih računalniških programov. Bolj na splošno izhaja motiv kiberprostora iz močnega slepila, ki ga doživljajo (po mojem) vsi uporabniki računalnikov, strokovnjaki in laiki, ko strmijo v neki prostor (ali pa se celo gibljejo po njem), ki leži nekako "znotraj" ali "za" ravnim zaslonom računalniškega monitorja.¹ Seveda pa imajo ta kiberpankovska slepila poleg svojega neposrednega izkustvenega vira tudi dolg ZF rodovnik, vključno s številnimi različicami ZF motiva "paraprostora": vzporednih svetov, drugih "razsežnosti", svetov neuresničenih zgodovinskih možnosti ipd.

Gibsonov kiberprostor, ki se mu reče tudi "matrica", je tridimenzionalo omrežje ("3-D šahovnica, neskončna in popolnoma prosojna" /Gibson/), kjer koncentracijo podatkov (ki jih hranijo korporacije, vladne agencije, vojska itd.) predstavljajo barvno kodirana geometrijska telesa: "stopničasta škrlatna piramida Eastern Seaboard Fission Authority, ki gori onkraj zelenih kock Mitsubishi Bank of America, in visoko in zelo daleč proč ... spiralno orožje vojaških sistemov" (Gibson). Uporabniku tega sistema se zdi, da se giblje sredi teh predstav kot skoz pokrajino, a pokrajino, ki je povsem mentalna in navidezna. Matrica je "sporazumna halucinacija", to pomeni, da

¹ Računalniška tehnologija bliskovito prehiteva znanstveno fantastiko, saj trenutno razvijajo delujoče različice računalniško simulirane "navidezne resničnosti", ki močno spominja na Gibsonov domišljjski "kiberprostor".

popolnoma isto halucinatorno pokrajino izkusi vsakdo, ki se "vključi" v katerikoli terminal tega sistema.

Poleg te druge ravni skupne kiberprostorske resničnosti, ki je vzporedna s primarno ravni resničnosti, je v Gibsonovem fiktivnem svetu tudi več "zasebnih" paraprostorov, svetov v svetu z omejenim dostopom. Milijarder Virek, denimo (*Count Zero*), ki mu slabotno telo ohranjajo pri življenju v inkubatorju, si je dal zgraditi zasebno mentalno resničnost, ki simulira Barcelono, medtem ko je Bobby Newmark (*Mona Lisa Overdrive*) za stalno vključen v enoto, v kateri ima svoj lastni ločeni kiberprostorski konstrukt sveta ("*približek vsega*", Gibson). Ti zasebni paraprostori pa niso hermetično zaprti, saj se da vanje vstopiti ne le skoz primarno raven resničnosti, ampak v izrednih okoliščinah celo iz drugih vstavljenih svetov: Bobby Newmark na vrhuncu *Count Zero*, denimo, vdre v Virekov konstrukt sveta s kiberprostorske matrice. Z drugimi besedami je torej možno potovati iz enega vzporednega sveta v drugega na vertikalni osi, prav tako kot se da potovati iz mikrosveta v mikrosvet na horizontalni osi primarne ravni resničnosti.

Medtem ko teksti kot *Neuromancer*, Cadiganovi *Mindplayers* (1987) in Laidlawov *Dad's Nuke* gradijo dvotirno ontologijo (Pavel) tako, da primarno raven resničnosti postavljajo nasproti vstavljenemu kiberprostorskemu svetu, pa drugi kiberpankovski teksti to storijo tako, da primarni ravni resničnosti postavijo nasproti vzporedno kraljestvo mitskih arhetipov. Med takšne primere sodijo Shinerjeva *Frontera*, kjer junak Kane odigra junaka "monomita" sočasno v resničnem in v mitskem svetu, do katerega ima dostop v sanjah in halucinacijah; Shinerjevi *Deserted Cities of the Heart*, kjer se znova odvija srednjeameriški mit Kukulcana/Quetzalcoatl; in Shepardove *Green Eyes* (1984), kjer je vzporedni mitski svet svet vudujskih božanstev. Z drugimi besedami, ti teksti udobesedijo ali udejanijo tište vrste mitološkega gradiva, ki v modernističnih tekstih delujejo metaforično, denimo v *Ulikseu* ali *Doktorju Faustu*. Medtem ko "je" Joyceov Leopold Bloom Odisej le v prisposodbi, v nekakšni podaljšani metafori, pa je Shinerjev Kane *resnično* Junak s tisočerimi obrazi na drugačni, vendar vzporedni ravni resničnosti.¹

Motiv paraprostora, tudi kiberprostora in njegove funkcionalne ustreznice, mitskega sveta, ne rabi le zato, da prikaže "svetovstvo" sveta, temveč tudi ponuja priložnosti za konkretno razglabljanje o ustvarjanju sveta in še posebej o ustvarjanju

¹ Udobeseditev mitskih arhetipov modernističnega sloga je tudi motiv postmodernističnega pisanja; glej npr. *Snow White* (1967), *The Dead Father* (1974) in *The King* (1990) Donalda Barthelmea, *Pricksongs and Descants* (1969) Roberta Cooverja, *Grad prekrizanih usod* (1996/1973) Itala Calvina, *List* (1977) Gunterja Grassa, *The Bloody Chamber* (1979) Angele Carter, *Mantissa* (1982) Johna Fowlesa in še posebej fikcijo Johna Bartha, vključno z *Giles Goat-Boy* (1966), *Lost in the Funhouse* (1968), *Chimera* (1972) in *The Tidewater Tales* (1987). Barth zelo nazorno izrazi udobeseditev mitskih arhetipov: "Če pišeš realistično fikcijo, ki vedno kaže na mitske arhetipe, po mojem mnenju držiš mitopoetsko palico na napačnem koncu, pa naj bo v drugih pogledih takšna fikcija še tako hvalevredna. Bolje se je neposredno spoprijeti z arhetipi." (Barth, *Chimera*).

sveta v znanstveni fantastiki. Kajti paraprostor je vsaj pogojno model samega fiktivnega sveta, fiktivni svet znotraj fiktivnega sveta ali *mise-en-abymeski* svet teksta. Motiv parapratora torej omogoča *tekstu*, da metafiktivno razglablja o svojih lastnih ontoloških postopkih.

Kiberpankovski teksti pogosto izpostavljajo te metafiktivne možnosti parapratora. Tako na primer razvijejo analogijo med avtorjem teksta, ki je spisal fiktivni svet v bivanje, in "avtorjem" kiberprostorskega ali parapratorskega sveta. V Gibsonovi *Mona Lisa Overdrive* je ta pomožni "avtor", fiktivni dvojnik resničnega avtorja, očitno umetna inteligenca Nepretrganost (Continuity), ki se vmešava v kiberprostorski svet in z njim manipulira. Nepretrganost "piše knjigo, vedno jo piše" (Gibson). Ali je kiberprostor ta "knjiga", se dlakocepsko sprašuje človek, ali pa je to sama *Mona Lisa Overdrive*? Podobno se v Shepardovih *Green Eyes* zdi, da je protagonist Donnel "avtor" parapratora, saj se parapratorski mitski svet najprej izrazi v zgodbah (fikcije v fikciji), ki jih je napisal. Pozneje si bo ta mitski svet pridobil neodvisni ontološki status, tako da bo Donnell prevzel vlogo pomožnega graditelja sveta, ki skrivnostno posnema svojega avtorja.

SIMSTIM

Kateri svet je to? Kaj naj se v njem počne? Kateri od mojih jazov naj to počne? (Dick Higgins)

Postmodernistični premik žarišča na ontološka vprašanja ima radikalne posledice za literarne modele jaza. Zdi se, da poetika, v kateri je "svet" množinska, nestabilna in problematična kategorija, ustvarja temu primeren model množinskega, nestabilnega in problematičnega jaza. Če predpostavimo pluralnost svetov, potem domnevni "moj" jaz obstaja v več od njih. Če je svet ontološko nestabilen (protisloven, hipotetičen ali fiktiven, prepojen z drugimi resničnostmi), potem je morda tako tudi z "menoj". Zdi se, da je posledica prvega vprašanja Dicka Higginsa njegovo zadnje. Če se lahko vprašamo: "Kateri svet je to?", se bomo morali konec koncev tudi spraševati: "Kateri od mojih jazov ...?"

Modernistični perspektivizem (na primer *Ulikses, Krik in bes, K svetilniku, Ponarejevalci denarja*) je pomnožil različna gledanja na svet, vendar pa večinoma ni spodbijal osnovne enosti jaza. Čeprav je v modernistični fikciji veliko perspektiv na svet, ki so si vse med seboj različne, pa je vendarle vsaka perspektiva usidrana v subjektivnost, ki je v sebi razmeroma koherentna, razmeroma osrediščena in stabilna; in to velja celo za tiste modernistične tekste (na primer *Iskanje izgubljenega časa, Zeno Cosini, Mož brez posebnosti*), v katerih sta enost in nepretrganost jaza problematizirani. Kljub temu perspektivizem izvaja na jaz znatne centrifugalne pritiske in v modernizmu se pojavljajo težnje k fragmentaciji in razsrediščenju. Ker se v modernizmu te centrifugalne težnje niso nikoli do kraja razcvetele, so se lahko do popolnosti izrazile

še s pojavom postmodernistične poctike, ki raziskuje in problematizira ontologije svetov in tekstov.

Večinoma se fragmentacija in razpršitev jaza v postmodernistični fikciji dogajata na ravneh jezika, narativne strukture in snovnega medija (tiskane knjige) ali med temi ravnmi, ne pa na ravni fiktivnega sveta. Z drugimi besedami, postmodernistična fikcija raje predstavlja razkroj jaza v prisposobi, z jezikovnimi, strukturnimi ali vizualnimi metaforami, kot pa dejansko, v podobi junakov, ki jih doleti nekakšna dobesedna razkrojevalna izkušnja. So pa tudi izjeme. Pynchon in Sukenick, denimo, sta ustvarila junake, ki se ne razlamljajo ali razkrajajo metaforično (psihološko), temveč ontološko. V *Gravity's Rainbow*, denimo, je Pirate Prentice dobesedno medij, "fantazistov surogat", ki ga obsedajo izmenični jazi, medtem ko domnevni junak romana Tyrone Slothrop začne razpadati in se "razprševati" in v zadnjih poglavjih sploh izgine s sveta. Prav tako so v Sukenickovih tekstih junaki, ki se tako rekoč pred našimi očmi "odlupijo" od drugih junakov (Roland Sycamore v *Out*), "se prepolovijo" (Boris Ccrab v *Blown Away*), se vtihotapijo v druge junake in si jih prilastijo z "nekakšno psihično osmozo" (*Blown Away*) in tako naprej.

Prav tako ontološko usmerjena kot postmodernistična fikcija je tudi znanstvena fantastika razvila repertoar strategij, s katerimi se sprašuje: "Kateri svet je to?", zato pa se večinoma uspešno izogiba zadnjemu vprašanju: "Kateri od mojih jazov?" Drugače povedano, zdi se, da se izogiba posledicam ontološkega pluralizma in eksperimentalizma za svoj model jaza. Pravzaprav ZF poskuša nevtralizirati vprašanje (re)prezentacije jaza, tako da karakterizacija ostaja večinoma "skopa", "plitva" in revna, strogo podrejena osrednji kategoriji "sveta". V tem pogledu bi lahko celo paradoksalno rekli, da je tradicionalna ZF, ki je drugače tako "predmodernistično" usmerjena, že od nekdaj postmodernistična. "Izginotje junaka (v tradicionalnem smislu) iz sodobne ('postmodernistične') fikcije," piše Christine Brooke-Rose, "je ena od poti, na kateri sta se zblížali ZF in bolj 'resna' eksperimentalna fikcija." Junak, ki je na novo izginil iz "resne" fikcije, je v ZF odsoten že od nekdaj!

Tudi tu, kot drugod, kiberpankovska praksa udejanja ali udobeseduje tisto, kar se v posmodernistični poetiki ponavadi pojavlja kot metafora na ravni jezika, strukture ali snovnega medija. Kjer posmodernizem predstavlja razkrajanje v prisposobi, kiberpankovski teksti po pravilu slikajo fiktivne svetove, v katerih najdemo (fiktivne) predmete in (fiktivne) pojave, ki utelešajo in ponazarjajo problematiko jazovstva: simbiozo človeka in stroja, umetno inteligenco, biološki inženiring alter egov in podobno.

Ker kiberpank obravnava centrifugalni jaz na ravni fiktivnega sveta in ne na eni ali več formalnih ravneh teksta, kar rada počne postmodernistična fikcija, se njegovi motivi razpršitve in razsrediščenja povsem samoumevno vključijo v kategorije, ki temeljijo na tipih upodobljenih fiktivnih predmetov in pojavov. Tu se lahko za primerno klasifikacijo ozremo k Sterlingovi fikciji. V vrsti petih zgodb, ki jih je objavil v letih med 1982 in 1984 (in ponatisnil v *Crystal Express*, 1989) in so dosegle vrhunec

z njegovim romanom *Schismatrix* leta 1985, si Sterling izmislil zgodovino prihodnosti, po kateri se človeštvo razdeli v dve "postčloveški" vrsti, ki med seboj tekmujeta. Vsaka od njiju uporablja različni razpon tehnologije, da bi se okrepila in preoblikovala in s tem izboljšala svoje možnosti za uspeh. "Mehanisti" se povečujejo z elektronskimi in biomehanskimi sredstvi: telo si krepijo s protezami, ki pa imajo ta stranski učinek, da ogrožajo njegovo integriteto; um si širijo z vezjem možganskih računalnikov, vendar je stranski učinek ta, da um slabi in se razpršuje. Njihovi tekmeči, "Oblikovci" (Shapers), si pomagajo s postopki bioinženiringa – kloniranje, genetski inženiring – ki imajo isti namen in podobne stranske učinke: kdo sem "jaz", če sem član "sogenetskega klana" identičnih kloniranih posameznikov? Tedve tehnološki opciji – mehanistična opcija in oblikovska opcija – zaznamujeta alternativna razpona motivov, ki upodabljajo centrifugalni jaz. Prvi vrsti, ki ustreza opciji Mehanistov, bi lahko rekli pravi kiberpank, drugi vrsti, ki ustreza opciji Oblikovcev, pa "biopank".

Ježa na očesnem obrazu

Tradicionalna ZF ikonografija humanoidnega robota, kot so ga razvili Čapek, Binder, Asimov in drugi, je v kiberpanku razmeroma redka; kolikor toliko ambiciozno jo je izrazil le Rudy Rucker (*Software*, 1982; *Wetware*, 1988). Za kiberpank so bolj značilne umetne inteligence (UI), softwarovski človeški surogati, t. j. programi, in ne toliko hardwarovski roboti (ali "wetwarovski" androidi) tradicionalne ZF. Med primere sodijo Cadiganov UI "junak" Artie Fish (*Synners*) in Gibsonova Wintermute in Neuromancer, UI-ja, ki se ob koncu *Neuromancerja* spojita, v njegovem nadaljevanju *Count Zero* pa sta že razpadla v več softwarovskih "jazov". Vse te različice motiva robota rabijo za zastavljanje klasičnega ZF vprašanja, kdo (ali kaj) je človek? V katerem trenutku stroj preneha biti "zgolj" stroj in začne veljati za človeško bitje?

Isto vprašanje, čeprav v sprevrnjeni obliki, se prav tako postavlja s kiberpankovskim motivom proteze: v katerem trenutku človeško bitje preneha biti človeško bitje in začne veljati za stroj? Mehanisti iz Sterlingovega kroga Oblikovci/Mehanisti predstavljajo celo paleto protetičnih možnosti, od biomehanskih rok in nog, prek daljinsko vodenih "valdosov" (waldos), ki ljudem omogočajo, da preživijo tudi v najbolj sovražnih okoljih (v vesolju, oceanskih breznih), do "žicoglavcev" (wireheads), ki so sploh zapustili svoja organska telesa in živijo kot softwarovski duhovi v elektronskih strojih. Motivi manj totalnih protez se pojavljajo pri Gibsonu, Kadreyju (*Metrophage*) in Williamsu (*Hardwired, Voice of the Whirlwind*), še posebej umetne oči in kirurško vsajeno orožje, pri Kadreyju pa celo protetične genitalije!

S protezami je možno povečati tako umske kot fizične sposobnosti telesa. Obstaja tudi motiv minimalnih oblik za povečevanje uma, kjer v živčni sistem za stalno ali začasno uvedejo enote ("mikrosofti", "augi"), ki osebo oskrbujejo s specializiranim znanjem ali programiranimi tehničnimi spretnostmi. V skrajni točki, kot v Swanwickovih *Vacuum Flowers* in Cadiganovih *Mindplayers*, prevzame povečevanje

uma obliko začasnega programiranja posameznikov s katerim od cele vrste uporabnih ali zaželenih osebnostnih konstruktov ("persón"), bodisi zaradi kakih posebnih spretnosti, ki jih premorejo (zdravnik, policaj, izučeni delavec, vojaški operater), ali pa kratko in malo zaradi zabave in mode.

Na neki težko določljivi točki se povečevanje s protezami prelevi v popolno simbiozo ali zlitje med človekom in strojem, meje jaza pa se zameglijo in zabrišejo. Podoba človeka, ki se spari s strojem – "se vključi", "zajezdi očesni obraz" (riding the eye-face (na primer "obrjaz" /I-face/ ali vezje človek stroj) – se v številnih različicah pojavlja v vsem kiberpanku; pravzaprav je najznačilnejši del kiberpankove ikonografije. V teh zlitih držah lahko človeški družabnik simbioze izkusi vzneseno širjenje jaza, kot se to zgodi Williamsovemu junaku Kavboju, ko se priključi na svoje oklopno vozilo, ali pa ga po drugi strani doleti razredčenje ali stanjšanje, ki mu ogroža identiteto, kot se je to na primer zgodilo Williamsovemu na pol človeškemu, na pol protetičnemu junaku, Renu, ali "žicoglavcu" Ryuminu v *Schismatrix*. V skrajnih primerih lahko stroj popolnoma vsrka človekov jaz. Williamsov Reno, denimo, ki je sprva le na pol protetičen, konča dobesedno kot centrifugalni jaz, razpršen po vsej svetovni informacijski mreži. Podobno Cadiganov Visual Mark (*Synners*), povezan z elektronsko mrežo prek lobanjskih vtičnic, naposled zapusti svoje razdejavno telo ("kup mesa", kot mu zaničevalno pravi) in se "razširi" v sistem. Ruckerjev Cobb Anderson vztraja kot razteleseni, posneti "software", ki se ga da naložiti v številna "hardwarovska" vozila, po naročilu izdelana telesa in stroje. V obeh Ruckerjevih kiberpankovskih romanih kot tudi v Swanwickovih *Vacuum flowers* si odpadniški kibernetični sistemi prizadevajo vsrkati celoten človeški rod v kolektivni skupinski um, ki bi združeval inteligenco ljudi in strojev – najvišja oblika simbioze človeka in stroja.

Zombiji

"Biopank", podvrsta kiberpankove ZF ponuja popolnoma drugačno, čeprav dopolnilno, vrsto motivov centrifugalnega jaza. Kjer strojno usmerjeni kiberpank proizvaja elektronske in mehanske surogate človeških bitij (robote, UIje), "goji" biopankovska različica nove osebkje v inkubatorjih ali pa klonira identične dvojnike "istega" posameznika in s tem jaz dobesedno množi. Kjer strojno usmerjena vrsta povečuje in širi človekove sposobnosti z mehaničnimi sredstvi (proteze, "valdosi"), doseže biopank isto z biotehniko in z inženiringom ustvarja nove, preoblikovane tipe človeka: "angele" (*Schismatrix*, *Wetware*) ali morske deklice in morske dečke (Shinerjev "Till Human Voices Wake Us"). In končno, kjer strojno usmerjena vrsta ogroža človeški jaz posameznika, in sicer tako, da ga razprši po vsej elektronski mreži, grozi biopank s telesnim zlitjem z drugimi posamezniki (posledica "stapljanja" droge v *Wetware*) in na skrajni točki s telesno razpršitvijo in izgubo diferenciacije (ženska, groteskno preoblikovana v steno iz nedoločljivega tkiva, "Zidna mati" /Wallmother/ v *Schismatrix*, biomasni planet v *Blood Music* Grega Beara).

Ni težko opaziti, da ti biopankovski motivi popravljajo, posodablajo in izpopolnjujejo klasične motive gotskih grozljivk o vdorih v telo in njegovem razkrajanju. To še posebej velja za biopankovske različice motiva zombija iz klasičnih drugorazrednih grozljivk. Tradicionalni zombi je seveda truplo, ki ga mogočna vudujevska magija obudi k življenju, da uboga čarovnikove ukaze. V različnih biopankovskih priredbah je zombi komaj kdaj truplo, bolj pogosto gre za živega človeka, ki ga je "obsedel" kak tuj jaz ali pa je pod popolnim nadzorom kakšnega drugega človeka. Tehnologije obsedanja in nadzora so različne.

Ena različica na primer ekstrapolira iz znanih lastnosti dandanašnjih drog in v uživalca droge vpelje običajne in dokaj predvidljive začasne osebne spremembe, spremembe, ki so dejansko "kodirane" v kemični strukturi droge. Te ekstrapolirane "kreatorske droge" prihodnosti začasno izbrisejo "resnični" jaz in vpeljejo na primer jaz prostitutke (Gibsonove "mesene lutke") ali jaz vojaka (Shepardov "samuraj", ki je ime droge in obenem osebnosti, ki jo vpelje; Williamsov "trdstrel" /hardfire/). Po neki izpopolnjeni različici, ki jo najdemo v Sterlingovih *Islands in the Net*, je sposobnost pretvorbe v osebnost atentatorja kemično vprogramirana v posameznika, da se sproži, pa je dovolj le encimsko stikalo: lonček jogurta lahko tako spremeni dobrohotnega rastafarianca v "morilski stroj." Ta vojaška raba drog, ki vpeljejo osebnost vojaka, seveda funkcionalno ustreza motivu simbioze človeka in stroja, v kateri se pilot neposredno zveže s svojim sistemom orožja, kot se to zgodi v Swanwickovem in Gibsonovem "Dogfight", Williamsovih *Hardwired* in številnih drugih kiberpankovskih tekstih.

Druga biopankovska različica zombijskega motiva ekstrapolira iz klasične paranoične teme, ki ji Pynchon pravi "stari radijsko-nadzorovani-ob-rojstvu-v-glavo-vsajeni problem." Drugače povedano, k tej različici spadajo biotehnoške naprave, denimo kirurško vsajeni radijski sprejemniki, prek katerih posameznikov jaz podleže daljinskemu vodenju drugih. Shinerjev junak Kane v *Frontera* se znajde prav pod takšnim biotehnoškim nadzorom, medtem ko se "spook" (t. j. tajni agent) iz Sterlingove istoimenske zgodbe (1983) spremeni v človeško orožje, v "prezaposlenega psihopata" (Sterling), ko mu njegov cerebralni korteks zakrijejo s "tančico"; to mu razkroji osebnost, da je prepuščen manipulaciji njegovih gospodarjev in upravnikov. Shepard (*Life During Wartime*) ima celo pravo pravcato vojsko zombijev na daljinsko vodenje. Rucker v *Wetware* izdelava celo vrsto grozljivih izumetničenih različic na ta motiv nadzora, celo "zombijsko škatlo", ki se človeku pritrdi na hrbtnico in ga spremeni v zombija na daljinsko vodenje; pomanjšanega "robot-podgano", ki nadomesti desno polovico človeških možganov in osebo spremeni v lutki podoben "mesek" (meatie); in robota "Veseli plašček" (Happy Cloak), ki se ogrne okoli v inkubatorju vzgojenega kloniranega telesa brez možganov in ga je sposoben oponašati in vanj vpeljati navidezna čustva. Tu gre očitno le še za pojmovno razlikovanje med strojno usmerjenimi kiberpankovskimi motivi in biopankovskimi motivi, in biotehnoške nadzorovalne naprave, kot jih najdemo v *Wetware*, se neopazno stapljajo z vrsto postopkov za vsiljevanje

osebnosti, ki smo jih že omenili v povezavi z *Vacuum Flowers* in *Mindplayers*.¹

In končno je v nekaterih pogledih tradicionalnemu zombiju iz književnih in filmskih grozljivk najbližje tako imenovani motiv jaza na celični ravni. V *Green Eyes* Luciusa Shepada, v zavestno popravljene različici zombijskega mita, poseben rod bakterije, ki jo vstavijo v možgane svežega trupla, tam proizvaja nadomestno osebnost s kratko življenjsko dobo ("bakterijsko vpeljana umetna osebnost"). V tem bizarnem položaju se dejansko pojavi množinski in razsrediščeni jaz, dobesedno "bolezen v sposojenih možganih" (Shepard).² Skrajno izpopolnjeno različico centrifugalnega jaza najdemo v *Blood Music* (1985) Grega Beara, kjer si celice človeškega telesa pridobijo lastno kolektivno inteligenco, kakršno najdemo v mravljišču, in je docela neodvisna od inteligence človeškega "gostitelja." S tem ko prevzamejo nadzor nad svojim "okoljem" – najprej nad telesi svojih gostiteljev in naposled nad celotnim planetom – in ga preoblikujejo po svojih potrebah, spremenijo Zemljo v velikansko biomaso, ki se nenehno preobraža in premore eno samo kolektivno jazovstvo. Bearova inteligenca na celični ravni je hkrati ena in množična, centripetalna in centrifugalna ter zrcali Ruckerjeve in Swanwickove vsesvetovne inteligence, ki so simbioza človeka in stroja.³

Simstim

Tema centrifugalnega jaza in predstavitveni motivi, s katerimi se v kiberpankovski ZF izraža, po svojem bistvu niso združljivi s perspektivističnimi narativnimi postopki modernistične fikcije. Kot sem že nakazal, takšni modernistični postopki (več omejenih zornih kotov, "paralaksa" perspektiv ipd.) temeljijo na predpostavki o razmeroma osrediščeni, razmeroma stabilnih subjektivitetah. S tem v mislih poskušajo postmodernistični pisatelji takšne postopke odriniti na rob, jih postaviti v podrejeno in postransko vlogo ali pa jih kot Pynchon v *Gravity's Rainbow* uporabljajo tako, da spodkopavajo modernistične postavke, na katerih slonijo, in v bistvu parodirajo modernistični perspektivizem. Toda težko se je kosati s Pynchonovim precedensom in kiberpankovski pisatelji vse prepogosto spet pristajajo na perspektivističnih strukturnih klišejih, ki so dediščina modernistične poetike (bodisi neposredno ali posredno prek ZF modernisti-

¹ S tem povezan je tudi motiv telepatskega nadzora nad umom, precej bolj konvencionalen ZF motiv, ki ga najdemo v Shepardovem *Life During Wartime* poleg bolj izrazito kiberpankovskih različic z drogo vpeljane osebnosti in radijsko vodenega zombija.

² Zelo možno je, da Shepardov motiv bakterijsko vpeljane osebnosti nekaj dolguje novovalovskemu ZF romanu Thomasa Discha *Camp Concentration* (1968), kjer pri medicinskih poskusih jetnike okužijo s sifilisom in to povzroči začasno povečanje inteligence.

³ Še ena biopankovska različica motiva kolektivnega jazovstva je Sterlingov "Swarm" (Roj, 1982), prva od zgodb o Oblíkovcih in Mehanistih, kjer nastopa mravljišču podoben kolektivni organizem (Roj iz naslova), ki grozovito absorbira enega od človeških tihotapcev, z drugim pa vzpostavi simbiotično zvezo.

čne generacije, tako imenovane "novovalovske" ZF iz 60. let). To na primer velja za Shinerjevo *Frontera*, Shirleyjevo *Eclipse*, Gibsonova *Count Zero* in *Mona Lisa Override*, Cadiganove *Synners* in druge kiberpankofske romane, zasnovane na modernističnem modelu spremenljivih zornih kotov.

Vendar se da oporekati modernističnim postavkam, na katerih temelji perspektivizem, in to na način, ki je izrazito kiberpankovski in ne zgolj slaba imitacija Pynchonovega postmodernizma. Kako se to da doseči, lahko najbolje vidimo v Gibsonovem *Neuromancerju*.¹ V Gibsonovem svetu obstaja tudi ekstrapolirani medij za komunikacije in zabavo po imenu "simulirani stimulus" ali "simstim," ki nima le avdio- in videosenzoričnih kanalov kot sodobna televizija, temveč celo vrsto čutov, celotni človeški čutni sistem. Kot medij za zabavo je Gibsonov simstim križanec med "čutnimi filmi" (feelies) iz Huxleyjevega *Krasnega novega sveta* in razvpito oddajo ameriške komercialne televizije *Kako živijo bogati in slavni: zvezdniki simstima* potujejo, intervjuvajo slavne osebnosti in uživajo v dobrem življenju, medtem ko nosijo opremo, ki celotno paleto njihovih čutnih doživetij beleži za (seveda primerno cenzurirano) oddajanje potrošnikom, ki prek simstimovih sprejemnikov doma iz druge roke podoživljajo tisto, kar zvezdniki neposredno doživljajo v resničnem življenju. Z drugimi besedami, gre za tipično ZF ekstrapolirano tehnologijo – vendar z zanimivimi posledicami za literarni perspektivizem.

Dvakrat v *Neuromancerju* – ko vdre v štab korporacije Sense/Net in še enkrat med napadom na Tessier-Ashpoolovo zatočišče Villa Staylight – nosi Molly, ženska nindža, simstimovo opremo za oddajanje; to njenemu partnerju Caseu omogoča, da jo posredno spremlja pri napadu. S simstimovo tehnologijo lahko Case po želji in s pritiskom na gumb zavzame Mollyjin zorni kot. Dogajanje v teh prizorih se hkrati odvija na dveh "ravneh", na treh, če štejemo še kiberprostor, kajti Case se giblje sem in tja med lastnim zornim kotom na ravni primarne resničnosti, med Mollyjinim zornim kotom in ravno sekundarne, kiberprostorske resničnosti. S tem je dosežen učinek kina ali televizije z več zasloni oziroma učinek fikcije več zornih kotov.

V nekem smislu je to čisto formalna rešitev, ki jo je duhovito navdihnili predstavivni motiv na ravni fiktivnega sveta. Tekst *Neuromancer* je dosledno usmerjen na Casea, vendar v teh prizorih Case ni v središču dogajanja oziroma ne zaseda njegovega edinega središča; dogajanje v zvezi z Molly je najmanj tako pomembno in mikavno. Motiv simstima omogoča Gibsonu, da vpelje Mollyjine izkušnje, ne da bi prekoračil osnovno konvencijo v zvezi z zornim kotom teksta.

Ne glede na bistrournost pa to ni le tipično kiberpankovska rešitev formalnega

¹ Drugi osupljivi primeri rabe ekstrapolirane tehnologije za spodbujanje perspektivizma modernističnega sloga najdemo v Sterlingovih *Islands in the Net* in Kadreyevem *Metrophage*. V prvem agentu multinacionalne korporacije nosijo opremo za oddajanje, ki njihovim kolegom po vsem svetu omogoča, da elektronsko zasedejo njihov zorni kot. V slednjem pa se modernistični tehniki flashbacka in neprosto voljnih spominov tehnološko udobesedita skozi protetične oči, ko uporabniku omogočajo, da si posname in znova zavrti pretekle prizore.

problema. Gre tudi za prevratniško potezo, ki implicitno spodbija model osrediščenega, centripetalnega jaza, na katerem sloni modernistični perspektivizem. Kajti s pritiskom na gumb lahko Case izkusi telo nekoga drugega, "drugo meso", *od znotraj*. Doživlja fizično bolečino nekoga drugega, ko se prestavi v Mollyjin čutni sistem trenutek po tistem, ko si je zlomila nogo. Ima celo to priložnost, da vidi samega sebe iz drugega zornega kota, dobesedno *skoz oči* (pravzaprav oko) *nekoga drugega*:

Odkril je, kako strmi navzdol, skoz Mollyjino dobro oko, na zavrženo pojavo z belim obrazom, ki pluje v lagodno skrčenem položaju fetusa, s kiberprostorskim pokrovom med bedri, s pasom srebrnih (elek)trod nad zaprtimi, zastrtimi očmi. Lica moškega so bila upadla, poraščena z dan staro temno brado, njegov obraz je bil spolzek od potu.

Gledal je samega sebe. (Gibson 1984:256)

In kar je navsezadnje morda najbolj radikalno: ko Case pritisne na gumb, ki ga preseli v Mollyjin zorni kot, v resnici *spremeni spol*: naseli se, četudi le začasno, v telo ženske. "Zdaj torej lahko izveš, kako oprijete so tele kavbojke v resnici, a?" duhoviči Finn, ko Caseu razloži, kako je s simstimovimi priključki, in ta duhovita prevratniška udobeseditev moških klišejev seksualnega osvajanja ("Ne bi se branil zlesti v *njene* hlače!") kaže, kakšno zmedo lahko vsaj pogojno izzove ta motiv. Kot sredstvo, s katerim si lahko predstavljamo, kako bi bilo, če *si* centrifugalni jaz – če si na dveh krajih obenem, če hkrati zasedaš dva različna zorna kota in dve različni telesi, če si s pritiskom na gumb zamenjaš spol – daje tipični kiberpankovski motiv simstima svež, konkreten in radikalen pomen vprašanju Dicka Higginsa: "Kateri od mojih jazov naj to počne?"

KONČNA MEJA

Vsa njegova psihologija, njegova točka orientacije, je šušmariti s smrtjo in jo vendar nekako premagati. (Philip K. Dick)

Skrajna ontološka meja, ki jo mora prestopiti prav vsak, je seveda meja med življenjem in smrtjo, med bivanjem in ne-bivanjem. Zato je pričakovati, da bo taka ontološko usmerjena poetika, kot je postmodernistična fikcija, obsedena s smrtjo. Morda bi bilo bolj natančno to trditev obrniti in reči, da je ontološko usmerjena poetika postmodernizma najnovejši, obnovljeni izraz neskončnega prizadevanja naše kulture, da bi predstavila smrt in jo tako simbolično premagala. V vsakem primeru bi lahko postmodernistično fikcijo nekoliko ozko opredelili kot eno samo dolgo, iznajdljivo, izredno raznoliko, obsedeno razglabljanje o nevzdržnem dejstvu lastnega izginotja – tvoja smrt, moja smrt, naša kolektivna smrt.

Pynchon je pripomnil, da je "umrljivost redko tema" znanstvene fantastike in da nam to znamenje žanrske nezrelosti pomaga razumeti, zakaj je tako privlačna za nezrele bralce. To ni pošteno. Veliko je ZF pisateljev (med drugimi Philip K. Dick in

Thomas Disch), ki se prav tako resno ukvarjajo s smrtnostjo kot katerikoli pisatelj "glavnega toka" in ki uporabljajo konvencije in obrazce ZF, da raziskujejo smrt na načine, ki pisateljem zunaj ZF žanra niso dostopni. Kljub temu bi lahko ugovarjali, da nobena generacija ali skupina ZF pisateljev ni postavila raziskovanja smrti za svoje posebno področje, dokler se ni v 80. letih pojavil kiberpankovski "val".

Pri tem posploševanju pa je ena pomembna izjema, neka različica na temo smrti, ki je posebno področje ZF pisanja na splošno po letu 1945 (in tudi že prej), namreč tema jedrskega holokavsta. Če se književnost druge polovice 20. stoletja na splošno, vključno s postmodernistično fikcijo, z novo pozornostjo obrača k prastari človekovi obsedenosti s smrtjo, je to brez dvoma deloma zato, ker prvič v zgodovini človeškim bitjem grozi "dvojna smrt": kot vedno neogibno lastno izginotje, potem pa tudi možno svetovno samouničenje rase in njenega potomstva zaradi jedrske vojne (druga alternativa je ekološka katastrofa). Še posebej na ZF pisanje se je zgrnila naloga, da nam hrani domišljijo s podobami in scenariji našega neogibnega svetovnega izumrtja. To nalogo je naposled podedovala kiberpankovska generacija ZF pisateljev, ki je temi jedrske vojne vtisnila lastni izraziti pečat in poudarke.

Očkova nukarka

Razpoznavno znamenje kiberpankovske ZF, piše Bruce Sterling, je njena "zдолгоčasnost z Apokalipso", a to ne pomeni, da kiberpank omalovažuje temo jedrske vojne, temveč kot njegovi ZF in postmodernistični predhodniki išče poti za njeno obnavljanje in oneznanje.

Tako, denimo, začne John Shirley svojo *Eclipse* (1985) z zastrašujočo in zagonetno "avtorjevo opombo":

To ni postholokavstovski roman.

Tudi ni to roman o jedrski vojni.

Prav mogoče je, da je to *predholokavstovski* roman.

S tem ko se na tak način odmakne od znanega ZF motiva jedrske vojne (značilnega za "postholokavstovski roman"), nas Shirley pripravi na svojo revizionistično obravnavo jedrske vojne, kajti sledi predstavitev jedrske apokaliptike kot že davno oguljene agonije, taktične jedrske vojne izčrpavanja v Evropi. Drugače povedano, Shirley izzove podobo apokalipse kot točnega, pretvorbenega, nepreklicnega dogodka in jo nadomesti s podobo apokalipse "v počasnem posnetku", z v neskončnost podaljševanim "predholokavstom", iz katerega se svet nikoli ne rodi v preoblikovano, postholokavstovsko prihodnost.

Islands in the Net (1988) Brucea Sterlinga še posebej učinkovito in pretanjeno oneznani jedrsko grožnjo. Naslika nam svet iz bližnje prihodnosti, kjer naj jedrskega orožja menda ne bi bilo več. Tedaj pa Sterlingova junakinja Laura, povsem običajna

državljanka tega sveta, odkrije zaroto odpadnikov, ki so oboroženi z atomskim orožjem in nameravajo z njim izsiljevati. Tako rekoč pred našimi očmi se njen brezjedrski svet šokantno preoblikuje v naš lastni svet na robu apokalipse. Pri tem nastane učinek dvojnega oneznanjenja: Laurin brezjedrski svet, ki je nam tuj, njej pa znan, se nenadoma preoblikuje v neko stanje, ki je njej docela tuje, nam pa še preveč znano, ker pa na to znano stanje gledamo skozi Laurine oči in z njene odtujene perspektive, nas pretrese šok oneznanjenega prepoznanja.

Še en učinkovit postopek oneznanjenja iz kiberpankove fiktivne o jedrski vojni je motiv, ki bi mu lahko rekli "dvoriščna apokalipsa." V satiričnem *Dad's Nuke* (1985) Marca Laidlaw je jedrska grožnja skrčena dobesedno na dvoriščne razsežnosti, kjer sosedje iz predmestja v utrjeni enklavi Soseska tekmujejo, kdo si lasti najsodobnejši družinski arzenal: ko sosed čez cesto nabavi lastni dvoriščni taktični jedrski raketni sistem, se Oče odzove tako, da v garaži postavi miniaturni jedrski reaktor! Sterling izrablja različico istega motiva v *Schismatrix* (1985), kjer oneznani jedrsko vojno tako, da zmanjša njene razsežnosti in iz nje napravi vsem dostopno možnost. V prihodnosti, v kateri je "svet" reduciran na razsežnosti orbitalnih "mikrosvetov", je tudi grožnja izničenja temu primerno manjša: vsak orbitalni mikrosvet utegne v trenutku postati žrtev mikroapokalipse, dovolj je prebosti njegovo neprodušno zunanjo lupino. Poleg tega ima vsakdo, celo posadka gusarjev, v lasti zadosti tehnologije, da tak svet uniči:

Svet bi se lahko razpočil. Stene so zadrževale samo življenje in zunaj teh ključavnic in pregrad je prežala popolnoma neusmiljena tema, smrtonosni nič golega veselja ... Nobene resnične varnosti ni bilo. Nikoli je ni bilo. Na stotine načinov se je dalo ubiti svet: ogenj, eksplozija, strup, sabotaža ... Moč uničenja je bila v rokah vseh in vsakogar. Vsi in vsakdo so si delili breme odgovornosti. Spekter uničenja je oblikoval moralno paradigmo vsakega sveta in vsake ideologije. (Sterling)

Takšno zoževanje na razsežnosti mikrosveta je motivu jedrske apokalipse povrnilo njegovo moč, da nas šokira in preganja: Sterlingovi mikrosvetovi so povsem jasno modelčki našega sveta, njegove mikroapokalipse pa odmaknjene različice kolektivne smrti, ki nam grozi.

Nekateri kritiki (na primer Sontag, Wagar) menijo, da je književna predstavitev jedrske vojne tudi sama po sebi nekakšna odmaknjenost, da je pravzaprav vsaka podoba kolektivne smrti le neke vrste metafora posameznikove smrti. Morda res, v vsakem primeru pa je osupljivo, da se v kiberpankovski ZF motivi apokalipse in motivi posameznikove smrti pojavljajo sočasno, se med seboj potrjujejo in krepijo. Če sploh kje, je na ravni posameznikove smrti in ne na ravni kolektivne katastrofe kiberpankovsko razglabljanje o smrti najbolj inovativno, najbolj domiselno in najbolj vztrajno. "Spekter, ki preganja ves k(iber)-p(ank)," kot je pripomnil McCaffery, je *najpomembnejši* Spekter, spekter smrti.

Izključene sredine

Življenje in smrt seveda sestavljata binarno opozicijo. Kot nas opominja Pynchon v *Vineland* (1990), kjer se vrača k metafori iz svojega zgodnejšega *The Crying of Lot 49* (1966), "temelji naš svet na enki in ničli življenja in smrti." Med življenjem in smrtjo ni nobene tretje možnosti, nobenega vmesnega stanja; velja zakon izključene sredine. Kot pa vemo iz *The Crying of Lot 49*, so izključene sredine "hudo sranje, se jih je treba izogibati", zato si v *Vineland* Pynchon poskuša zamisliti vmesno stanje "vezne smrti", v katerem se znajdejo bitja, ki se jim pravi Tanatoidi in ki jim zaradi nekakšnega "karmičnega neravnovesja" ni dovoljeno do kraja umreti, temveč morajo životariti v nekakšnem nejasnem stanju, ki je "kot smrt, samo drugačno". Pynchonova različica je ena od različic postmodernističnega oblikovanja ontološke meje med življenjem in smrtjo. Druge, vzporedne različice najdemo v ZF, na primer "polživljenjsko" stanje, na katerem temelji Dickov *Ubik* (1969), in številne druge ZF variacije na temo "odgodene oživitve."

S spajanjem ZF in postmodernističnih postopkov, ki oblikujejo smrt, si tudi kiberpank poskuša predstavljati nekakšno vmesno stanje onkraj ali zunaj biološkega življenja, ki pa ni stanje ne-bivanja, ni smrt kot taka. Kot pri drugih kiberpankovskih motivih se tudi ta vrsta motivov za raziskovanje tega vmesnega ali polživljenjskega stanja deli vzdolž meja, ki jih je zarisala Sterlingova prihodnja zgodovina "postčloveške" rase: na eni strani mehanistične opcije ali pravi kiberpank, torej elektronska sredstva "vstajenja" in vztrajanja onkraj smrti; na drugi strani oblikovske ali biopankovske opcije, torej "posmrtno" preživetje s sredstvi bioinženiringa.

Za paradigmo kiberpankovskih motivov smrti in vstajenja s pomočjo strojev bi lahko vzeli primer iz kinematografije namesto iz književnosti: smrt policaja Murphyja in njegovo "vstajenje" v obliki hibridnega RoboCopa v istoimenskem filmu Paula Verhoevena (1987). V tem izrednem prizoru je Murphyjeva smrt na operacijski mizi predstavljena iz njegovega subjektivnega zornega kota. Oživljanje je neuspešno, zdravniki ga razglasijo za mrtvega, platno potemni; nato se po trenutku teme subjektivna perspektiva "kamere očesa" vrne, tokrat uokvirjena kot pri iskalcu na kameri, v enem od kotov platna pa utripajo številke iz tekočega kristala: Murphy se je "vrnil v življenje" kot RoboCop, na pol človek, na pol stroj.¹ Enako notranjo perspektivo izkušnje umiranja in posmrtno "naložitve" v stroj, ki je tako grafično upodobljena v prizoru iz Ro-

¹ Primerjaj premiso televizijske serije *Max Headroom* (V ZDA, ABC, pomlad 1987), kjer televizijski novinar po imenu Edison Carter, žrtev umazane igre, "vstane od mrtvih" kot svoj manični alter ego, računalniška simulacija Max Headroom. Očitno je, da Carter navsezadnje le ni zares mrtev, tako da Max svojega človeškega "izvirnika" ne nadomesti, temveč ga le zrcali (čeprav še tako popačeno). Postmodernistična analogija je McElroyev *Plus* (1976), kjer se domnevno pokojni človeški junak, ki je privolil, da njegove možgane znova uporabijo kot nadzorni sistem orbitalnega satelita, hrani s kozmičnim žarčenjem in se postopoma regenerira ter si kos za kosom povrne svoje domnevno "izgubljene" spomine in identiteto.

boCopa, vztrajno raziskuje Rudy Rucker v *Software* in njegovem nadaljevanju *Wetware*. V vseh Ruckerjevih tekstih se ljudje in stroji soočajo s smrtjo in doživljajo zmedene prehode v novo mehansko ali biološko telo in vmesno stanje med obstojem v dveh različnih telesih. To je v nekem smislu osrednja dominantna Ruckerjeve poetike, saj neumorno eksperimentira z načini predstavljanja subjektivne izkušnje smrti in vstajenja.

Če se zdi Rucker še posebej obseden s svojim raziskovanjem te teme, pa njegovo ukvarjanje s smrtjo v kiberpankovskem pisanju še zdaleč ni osamljeno. Tako si je Cadigan (v *Synners*) izmislil junaka, ki kar dvakrat umre in oživi – prvič, ko zapusti telo in vstopi v elektronsko mrežo, drugič pa *znotraj* mreže – in še enega junaka, ki je dobesedno zasvojen s smrtjo in se vedno znova sili v smrt. Nabavil si je vsadke, s katerimi lahko začasno izključi svojo presnovo (jo "zravnočrti" /to flatline/), nato pa jo spet vključi in se tako vrne v življenje. Večkratne smrti so tudi rdeča nit Swanwickovih *Vacuum Flowers*. Njegova junakinja Rebel Mudlark preživi svojo prvo smrt, ker je bila njena osebnost posneta, in "umre" še drugič, ko to posneto osebnost vsili neki drugi osebnosti – ali pa je ta druga osebnost tista, ki umre? Bivša osebnost (Evrkacija po imenu) v nobenem primeru ni bila docela izbrisana, temveč vztraja "pod" Rebelino osebnostjo kot nekakšen "duhovski" jaz, ki od znotraj "straši" Rebel. Podobne variacije na motiv "duhovskega" jaza in "strašenja" od znotraj se pojavljajo po vseh Cadiganovih *Mindplayers*, kjer usedline mrtvih osebnosti vztrajajo v umu živih zaradi medumskega stika, ki ga vzpostavljajo stroji.

Takšnih in drugačnih "duhov" v strojih in zunaj njih je pravzaprav v kiberpanku vse polno. Takšni so, denimo, "žicoglavci" iz Sterlingovega *Schismatrix*, Williamsovih *Hardwired* in Cadiganovih *Synners*, človeški jazi, ki vztrajajo zunaj svojih naravnih teles kot konfiguracije informacij v računalniških in komunikacijskih omrežjih; in "osebnostni konstrukti" iz Gibsonove trilogije, enote ROM, ki ohranjajo jaze pokojnikov. V obeh različicah se mrtvi razodevajo živim kot skrivnostni posmrtni glasovi, podobni tistim iz nekaterih postmodernističnih tekstov (na primer *The Third Policeman*, 1940/1967 Flanna O'Brien, *Pilgermann*, 1983 Russella Hobana, *The Businessman*, 1984 Thomasa Discha); ta učinek še posebej učinkovito izkoristi Williams v *Hardwired*. Gibson nekaterim bitjem iz svoje *Mona Lisa Overdrive* celo pravi "duhovi". To pa niso posmrtni jazi, temveč konstrukti, računalniško simulirani jazi, ki sploh nikoli niso obstajali kot biološki organizmi, temveč v odrasli obliki poženejo iz programov umetne inteligence – duhovi iz stroja. Še ena različica duha iz stroja se pojavlja v Swanwickovih *Vacuum Flowers* v obliki "vzajemno delujočih usijev" ali Umetno Sklenjenih Inteligenc, kratkotrajnih računalniških simulacij človeka. V enem svojih formatov se usi boleče zaveda svojega kratkega življenja in neogibne smrti, v drugem pa se njegovi spomini snemajo, da bodo na voljo naslednjemu usiju; to zagotavlja "nekakšno serijsko nesmrtnost".

Ob koncu svoje trilogije, na zadnjih straneh *Mona Lisa Overdrive*, zbere Gibson na kiberprostorski ravni predstavnike vseh svojih posmrtnih ali zunajtelesnih tipov: računalniško simuliranega "duha", posmrtni ROM osebnostni konstrukt, tri ljudi, ki so

"umrli v" kiberprostorsko matrico. Že na koncu *Neuromancerja* nam je bilo namignjeno, da bi bilo možno posmrtno preživeti v kiberprostoru, tu pa je ta povezava potrjena: kiberprostor je strojno vezana različica Sveta, ki prihaja, in je v tej vlogi deloma podobna nekaterim postmodernističnim variacijam na topos Sveta, ki prihaja (na primer *Such*, 1966, Christine Brooke-Rose; *Lanark*, 1981, Alasdaira Gray; in še posebej pekel dvojnih agentov v *Gravity's Rainbow*, Pynchon, 1973). "Je umiranje in je umiranje," kot se glasi nekoliko nekoristno razlaga enega od Gibsonovih junakov; je umiranje smrti organskega telesa in je umiranje v polživljenje kiberprostora.

V kiberpankovskem pisanju "biopankovske" različice motiva smrti in polživljenja niso tako razločno zastavljene kot strojno vezane različice. Kljub temu je osupljivo, da ima nekaj po svojem bistvu strojno usmerjenih obravnav te teme tudi nekaj močnih na telo usmerjenih sestavnih delov, rod ali podtok metaforike iz gotske grozljivke o razkosanem, razstreljenem ali razčetrverjenem telesu. To velja, denimo, za Cadiganove *Mindplayers*, kjer mora v nekem prizoru junakinja stopiti v stik z umom umrle pesnice, katere možgane so izločili in ohranili v "ostani-soku" (stay-juice) – tipična podoba iz gotske grozljivke. Prav tako to velja za Kadreyjevo *Metrophage*, kjer zločinski šef Conover v zakotnem predelu svoje hiše vzdržuje gnusno "kmetijo" množice klonov svojega telesa, alter egov, od katerih "žanje" organe za transplantacijo, ki ga ohranjajo pri življenju: primer "Samomora in umora v enem samem paketu." Tudi v obeh Ruckerjevih romanih mrgoli metaforike iz gotske grozljivke: razčetrverjenja, kanibalizma, nekrofilije in tako dalje; *Wetware* še posebej odkrito in prikladno aludira na Edgarja Allana Poeja.

Med izrecno biopankovske ustreznice raznih strojno usmerjenih motivov spada kloniranje, ki rabi isti nalogi kot "nalaganje" softwarovskega jaza v novo telo v strojno usmerjenih različicah: zagotavlja "serijsko nesmrtnost." Tako je na začetku Williamsovega *Voice of teh Whirlwind* Steward že "Beta," torej klon svojega mrtvega "Alfa" jaza; pozneje bo umrl in se spet "vrnil" kot svoj "Gama", klon svojega kloniranega jaza! Podobno se junakinja iz *Schismatrix*, ki umre na prvih straneh romana, ob njegovem koncu "vrne" po dolgih desetletjih kot svoj klonirani *Doppelgänger*. Sterling tudi izrablja znani ZF motiv odgodene oživitve in še posebej skrajno dolgega življenja. V *Schismatrix* zasledimo eno samo naravno smrt, drugi junaki pa kar živijo in živijo, umirajo nasilne smrti ali pa v izredno visoki starosti "ovenijo" v neko dvoumno polživljenjsko stanje.

Biopankovska ustreznica "žicoglavskega" preživetja, torej posmrtnega obstoja v obliki konfiguracije informacij v kibernetičnem sistemu, se pojavi v Bearovi *Blood Music*. Tu so človeški jazi kodirani kot informacije na ravni sestavnih celic lastnih teles; ko se torej telo razpusti, njegove sestavne celice pa razpršijo, se da izvirni jaz kljub temu posmrtno ponovno vzpostaviti iz informacij, kodiranih na celični ravni. Prav to proti koncu *Blood Music* skrivnostno doleti vse člane neke družine, ki se fizično razpustijo v enovito tkivo, nato pa se ponovno vzpostavijo kot "oni sami" in se vrnejo, da bi (nedolžno) "strašili" edinega preživelega člana družine.

Če Bear izrazito biopankovsko preoblikuje motiv duha, stori Shepard isto z motivom zombija. V *Green Eyes* trupla obudijo v posmrtno življenje, tako da vanj vnesejo rod bakterije. Življenjska doba teh "Bakterijsko Vnesenih Umetnih Osebnosti" se giblje med normo nekaj minut ali ur, pa tudi več mesecev v izrednih primerih, pri tako imenovanih "počasnih izgorljivcih" (slow-burners). Shepard še posebej na začetku romana raziskuje subjektivno izkušnjo posmrtnega življenja pri "počasnih izgorljivcih": njihova prizadevanja, da bi si pridobili nadzor nad novimi telesi, njihovo rastočo zavest o svoji lastni imanentni in neogibni drugi smrti. Z drugimi besedami, ponudi nam biopankovsko različico smrti in polživljenja Verhoevenovega RoboCopa.

Kiberpank s svojim ubadanjem s predstavitvijo smrti tako v strojno usmerjeni kot biopankovski obliki kaže, do katere stopnje se je približal glavnemu toku postmodernistične fikcije in kako močno je prekosil vse starejše "valove" znanstvene fantastike, kjer se zdi predstavitev smrti celo v najdrznejših in najbolj izpopolnjenih novovalovskih primerih (na primer Dickov *Ubik*, Dischov *On Wings of Song*) nekoliko primitivna in omejena. Kiberpankovski pisatelji (in filmski ustvarjalci) nam kažejo, da je konvencionalna "starovalovska" znanstvena fantastika tipa *Zvezdne steze* povsem usekala mimo: smrt, ne pa veselje, je končna meja domišljije, prek katere se drzno napotijo le najbolj inovativni pustolovci.

Prevedla Katarina Jerin

Brian McHale je predavatelj primerjalne književnosti na univerzi v Tel Avivu, sourednik znane revije *Poetics Today* in avtor zelo odmevnih knjig *Postmodernist Fiction* (1987) in *Constructing Postmodernism* (1992). Iz te, ki ob Joyceu, Pynchonu, Ecu in drugih obravnava tudi kiberpankovske pisce, je prevedeno tudi pričujoče poglavje.

Besedila izbral in spremne opombe napisal Andrej Blatnik