

NeoCYBERliberalPUNKizm – polityka i ideologia cyberpunka

Paweł Frelik

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 32–51

DOI: 10.18318/td.2021.6.3 | ORCID: 0000-0001-8027-2708

Pierwsza część tytułu niniejszego artykułu to oczywiście aluzja do jednego z pierwszych kompleksowych ujęć cyberpunka – eseju Briana McHale’a *PostCYBERmodernPUNKizm*, który w 1991 roku ukazał się w *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, z perspektywy czasu bardzo ważnym zbiorze, zredagowanym przez Larry’ego McCaffery’ego¹. McHale, jeden z najbardziej wpływowych krytyków literackiej postmoderny średniego pokolenia, sugeruje w nim, że science fiction w ogóle, a cyberpunk w szczególności stanowi apoteozę literackiego postmodernizmu w momencie, kiedy – po dekadach spędzonych w getcie – science fiction doszłusowała do literackiego mainstreamu. Zgodnie ze swoim tytułem antologia McCaffery’ego na stałe wprowadziła cyberpunk do akademii, ale w tym samym roku ukazało się kilka innych pozycji, które proponowały inne spojrzenie na jedną z bardziej entuzjastycznie przyjętych formacji w ramach science fiction.

Paweł Frelik – dr. hab., prof. ucz., Ośrodek Studiów Amerykańskich UW. Naukowo zajmuje się science fiction i współczesną kulturą audiowizualną, szczególnie grami wideo i filmem. Członek rad redakcyjnych *Science Fiction Studies* (USA), *Extrapolation* (USA/UK) oraz *Journal of Gaming and Virtual Worlds* (UK) oraz współredaktor serii książkowej *New Dimensions in Science Fiction* wydawanej przez University of Wales Press. Kontakt: p.frelik@uw.edu.pl

1 Nieco zmieniona wersja artykułu znalazła się rok później w autorskiej książce McHale’a *Constructing Postmodernism* (1992).

Najbardziej znaną z nich jest powszechnie ceniona monografia Fredrica Jamesona *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*. Przywołuje ją znaczący procent analiz cyberpunka – przede wszystkim ze względu na jedno zdanie, w którym Jameson nazywa cyberpunk „najdoskonalszym literackim wyrazem, jeśli nie samego postmodernizmu, to na pewno późnego kapitalizmu”². To, czego wielu cytujących nie pamięta – a być może nie wie – to fakt, że ta wątpliwie nobilitująca uwaga stanowi zaledwie przypis (metaforycznie i dosłownie), co prawda pierwszy w książce, ale całkowicie nie rozwinięty. Dla porządku należy przypomnieć, że Jameson powrócił do tej tematyki ponad dekadę później w książce *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, w której zarzucał cyberpunkowi gloryfikację wolnego rynku i wartości neokonserwatywnych³. W nowszej pozycji zdiagnozował go również jako ostatnią, skazaną na niepowodzenie próbę odzyskania czytelników wyobcowanych przez postępy współczesnej nauki, a jednocześnie ideologicznie wrogich radykalizmowi coraz bardziej społecznie zorientowanej science fiction⁴. Cyberpunk jest jednak wielkim nieobecny w pracach marksistowskiego papieża teorii postmodernistycznej. Co istotne, równocześnie z *opus magnum* Jamesona ukazał się artykuł Pam Rosenthal *Jacked In. Fordism, Cyberpunk, Marxism*⁵ oraz rozdział *Cyberpunk in Boystown* w książce Andrew Rossa *Strange Weather. Culture, Science and Technology in the Age of Limits*,⁶ a rok później – gniewny antycyberpunkowy artykuł Nicoli Nixon, którego tłumaczenie można znaleźć w tym numerze „Tekstów Drugich”.

Wszystkie te pozycje dosyć bezpardonowo obnażyły pustkę polityki cyberpunka i chociaż wspominały o nowym zjawisku, to położyły podwaliny pod późniejsze jego omówienia. Znamienne dla powszechnego odbioru cyberpunka było to, że z krytyką nurt ten spotkał się wyłącznie w kręgach akademickich. Znakomita większość artykułów o cyberpunku radośnie celebrowała jego ekstatyczny posthumanizm, rebeliancki indywidualizm

2 F. Jameson *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Płaza, Wydawnictwo UJ Kraków 2012, s. ix.

3 F. Jameson *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Misk, Wydawnictwo UJ, Kraków 2012, s. 158.

4 Tamże, s. 81.

5 P. Rosenthal *Jacked In. Fordism, Cyberpunk, Marxism*, „Socialist Review” styczeń–marzec 1991.

6 A. Ross *Strange Weather. Culture, Science and Technology in the Age of Limits*, Verso, London 1991, s. 137–168.

oraz neonowe powierzchnie audiowizualnych inkarnacji. Krytyczne spojrzenie trudno również znaleźć wśród relatywnie nielicznych opracowań gatunku w Polsce – zwracają one przede wszystkim uwagę na motywy narracyjne oraz postaci ikoniczne, których światopogląd można z mniejszym bądź większym wysiłkiem podciągnąć pod punk. I chociaż polska fantastyka naukowa nie doczekała się zbyt wielu pozycji, które można zaliczyć do tego nurtu (o czym piszą w tym numerze Marta Błaszowska, Piotr Gorliński-Kucik i Tomasz Majkowski), to jako gatunek cieszy się w kraju dużą popularnością, do czego w ostatnich latach przyczyniła się długo zapowiadana, chociaż nie do końca udana, premiera wysokobudżetowej gry wideo *Cyberpunk 2077*.

W niniejszym artykule chciałbym ten kultowy obraz cyberpunka nieco skomplikować, wskazując, że w dziełach z tego nurtu nie tylko brak jakiegokolwiek autentycznego buntu, ale również że stanowią one apologię neoliberalnej wersji kapitalizmu. Twierdzą, że pod płaszczykiem silikonowych snów o młodych antykorporacyjnych wojownikach cyberpunk opiewa i celebrowe najgorsze elementy neoliberalizmu – nie tylko w jego wersji z ostatnich dekad XX wieku, ale również w najbardziej współczesnym wydaniu. Nie przypadkiem jako określona konstelacja tropów pobranych z megatekstu science fiction cyberpunk pojawił się na radarach krytyków i czytelników w połowie dekady, której klamrą było zakończenie budowy fundamentów globalnego porządku neoliberalnego, to znaczy koniec zimnej wojny. Właśnie to zanotował w swoim przypisie Jameson, ale jeśli uznać jego diagnozę za prawdziwą, ewenementem jest stopień, w jakim cyberpunkowi udało się zachować wizerunek estetyki buntowniczej, mimo że w gruncie rzeczy stanowił skuteczne narzędzie subtelnej ideologicznej indoktrynacji. W niniejszym artykule pragnę wskazać jego ukryte struktury, których budulcem są aksjomaty współczesnego neoliberalizmu.

Cyberpunk, jaki jest, każdy widzi

Każde omówienie cyberpunka powinno zacząć się od doprecyzowania – na ile to możliwe – zakresu omawianych tekstów. Znakomita większość etykietek gatunkowych to oczywiście konstrukty umowne, które o wiele lepiej traktować jako sposoby używania tekstów, a nie raport z ich właściwości, ale nawet przy takiej arbitralności cyberpunk wyróżnia się wyjątkową mglistością. Sherryl Vint twierdzi, że „został on uznany za martwy, zanim czytelnicy, poza wąskim kręgiem pisarzy, fanów i krytyków SF, w ogóle dowiedzieli się,

że istnieje”⁷; z kolei Darko Suvin zauważa, że mówienie o cyberpunku jako o jednorodnym zjawisku mija się z celem, gdyż pod tą etykietką kryją się „rozbieżne produkty”⁸. Trudno się z tym nie zgodzić, bo nawet spis treści antologii *Lustrzanki (Mirrorshades)*, powszechnie traktowanej jako pierwsza manifestacja formacji, budzi duże wątpliwości co do spójności nurtu – przynajmniej kilka umieszczonych w niej opowiadań nijak nie da się wpasować w nawet ogólne ramy zjawiska. Z kolei Istvan Csicsery-Ronay Junior zwraca uwagę, że większość wczesnych dyskusji na temat cyberpunka toczyła się wokół prozy Williama Gibsona, którego nazywa „pisarzem na tyle oryginalnym i utalentowanym, że cały ruch wydaje się oryginalny i utalentowany”⁹. Dodatkowych problemów definicyjnych nastręcza fakt, że pierwsza fala cyberpunka relatywnie szybko rozpadła się na wyraźnie cyberpunkowo nacechowane teksty (Andrew Butler mówi o cyberpunku, post-cyberpunku i tekstach *cyberpunk-flavored*)¹⁰ i teksty określane terminami z członem „-punk”, a zatem należące do podgatunków, które pozostają w dosyć luźnej relacji z głównym nurtem (już w 1991 roku sam McHale sugeruje dyfuzję cyberpunka i biopunka). Aby nie wdawać się w spory genologiczne, można stwierdzić, że popularność pierwszej fali cyberpunka była katalizatorem sieci połączeń, która wciągnęła w pole swojego oddziaływania teksty i zjawiska niekoniecznie posiadające choćby kluczowe elementy ikoniczne formacji, za to estetycznie z nimi współbrzące. Oczywistym przykładem może tu być film *Łowca androidów* Ridleya Scotta, w którym wizja miasta odbijała mroczne, dystopijne wizje cyberpunka. Kolejne inkarnacje cyberpunka częściowo dziedziczyły niektóre z tych cech, jednocześnie zmieniając inne, również z tego powodu, że grono pierwotnie białych autorów poszerzyło się o kobiety oraz autorki i autorów z innych grup etnicznych.

Zanim przejdę do omówienia neoliberalnych przestrzeni cyberpunka, chciałbym wyraźnie powiedzieć, że niespójność między wywrotową fasadą a reakcyjnym duchem zaznacza się na dużo bardziej fundamentalnych poziomach niż społeczno-ekonomiczny. Niemal od samego początku kulturowej widoczności cyberpunk funkcjonował w otocze antysystemowości

7 S. Vint *Afterword: The World Gibson Made*, w: *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, ed. G. Murphy, S. Vint, Routledge, New York 2010, s. 228.

8 D. Suvin *Defined by a Hollow: Essays on Utopia, Science Fiction and Political Epistemology*, Peter Lang, Bern 2010, s. 154.

9 I. Csicsery-Ronay Jr. *Cyberpunk and Neuromanticism*, „Mississippi Review” 1988 no. 2/3, s. 269.

10 A. Butler *Cyberpunk*, Pocket Essentials, Harpenden 2000.

i – jak sugeruje sama etykieta – punkowego buntu. Pierwotnym źródłem tej projekcji był nieoficjalny manifest formacji, wstęp do antologii *Lustrzanki* autorstwa Bruce'a Sterlinga. Wychodząc z założenia, że „świat techniki wyrwał się spod kontroli”, a „tradycyjne struktury władzy, tradycyjne instytucje straciły kontrolę nad tempem tych zmian”¹¹, Sterling podkreśla kontrkulturowy sznyt formacji, będący odpowiedzią na stan permanentnego szoku, jaki budzi przyszłość. Tytułowe lustrzanki „symbolizują wizjonera odważnie spoglądającego w słońce, motorowca, rockera, policjanta (sic!) i innych stojących na marginesie społeczeństwa”¹². Sterling stwierdza również, że „twórczość cyberpunków jest naznaczona wizjonerską siłą”, a ich celem jest „szeroki globalny kąt widzenia”¹³. Na to, że policjant znalazł się obok innych ikon buntu, można jedynie spuścić zasłonę milczenia, ale pozostałe deklaracje wyraźnie sugerują, że niczym medialny spin doktor Sterling kreuje cyberpunk na apoteozę wszystkiego, co kontrkulturowe, ale jednocześnie trzeźwo patrzące na świat. Uzupełnieniem profetycznego ferworu Sterlinga była popularna ikonografia gatunku, w której punkowe fryzury i skórzane kurtki przenikają się z futurystycznymi konsolami i militarną pornografią. Manifesty literackie od zawsze odznaczały się rozbuchaną naddatkowością i jest ona nieodzownym elementem rytualnego zajęcia tronu, ale tym razem praktyka tekstowa bardzo wyraźnie rozmięła się z wizją. Znacząca część rebelianckiego sztafażu klasycznego cyberpunka jest wyjątkowo płytka, a powracające nawiązania do kontrkultury lat 60. XX wieku próbują przykryć fakt, że światy cyberpunka budowano – i wciąż często się buduje – na wyjątkowo twardej, konserwatywnej opoce.

Konserwatywne tło

Po pierwsze, w tekstach cyberpunkowych roi się od etnicznych klisz i poglądów ocierających się o ksenofobię, która jest szczególnie widoczna, bo dotyczy praktycznie tylko jednego kontynentu i kręgu kulturowego: Dalekiego Wschodu. Ten region stanowi źródło fascynacji, będącej zaktualizowaną wersją orientalizmu opisanego przez Edwarda Saïda w latach 70. Cyberpunk uczynił z krajów Dalekiego Wschodu emblemat przyszłości. W lipcu 1984,

11 B. Sterling *Przedmowa do „Lustrzanek”*, przeł. P. Frelik, E. Ławnik, „Akcent” 1996 nr 2 (64), s. 107.

12 Tamże, s. 107.

13 Tamże, s. 108.

a więc w tym samym roku, kiedy ukazała się biblia formacji, *Neuromancer*, Gibson napisał w opowiadaniu *New Rose Hotel*:

Kiedy leżałem obok ciebie, przytuliłaś się obudzona. W twoim oddechu istniały wszystkie elektryzujące noce nowej Azji, przyszłość rosnąca w tobie jak świetlisty płyn, splukujący ze mnie wszystko prócz trwającej chwili. To były twoje czary: żyłaś poza historią, cała w terażniejszości.¹⁴

Taka fiksjacja na Oriencie nie jest oczywiście postawą charakteryzującą wyłącznie cyberpunk. W *Technê-Zen and the Spiritual Quality of Global Capitalism* R. John Williams opisuje fascynację azjatycką duchowością sięgającą przynajmniej lat 60. i 70. XX wieku, ale zauważa również, że technê-zen jest ważnym elementem współczesnego globalnego kapitalizmu¹⁵. Wyjątkowa pozycja, jaką zajmuje w tym porządku Japonia, rezonuje również w zaproponowanej przez Kevina Robinsa i Davida Morleya koncepcji technoorientalizmu, w ramach której „Japonia jest przedstawiana jako przyszłość, i jest to przyszłość wykraczająca poza zachodnią nowoczesność”¹⁶. Jednocześnie jednak znakomita większość obrazów Azji w cyberpunku jest wypaczona, selektywna i powierzchowna. W 1881 roku John Miller, senator z Kalifornii, opisał chińskich emigrantów jako „mieszkańców innej planety [...] automatyczne silniki z ciała i krwi; są cierpliwi, flegmatyczni, pozbawieni emocji, trzymają się razem jak zwierzęta”¹⁷. Wiele przedstawień Azjatów – czy to w prozie Gibsona, czy w filmowej wersji *Johnny’ego Mnemonica* w reżyserii Roberta Longo, czy w amerykańskim remake’u *Ghost in the Shell* (2017), czy wreszcie w *Cyberpunku 2077*, w którym azjatycki gang Tyger Claws to zbitka stereotypów o Chińczykach i Japończykach – porusza się w koleinach bardzo podobnych etnicznych klisz.

14 W. Gibson *New Rose Hotel*, w: *Johnny Mnemonic*, przeł. P. Cholewa, Zysk i S-ka, Poznań 1996, s. 129.

15 R.J. Williams *Technê-Zen and the Spiritual Quality of Global Capitalism*, „Critical Inquiry” 2011 no. 38, s. 17-70.

16 D. Morley, K. Robins *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, Routledge, New York 1995, s. 149. Technoprzyszłości innych państw azjatyckich, takich jak Iran, Indie czy Tajlandia, pojawiają się w science fiction dopiero później, w takich tekstach jak *Rzeka bogów* (2004) Iana McDonalda, *Nakręcana dziewczyna* (2009) Paolo Bacigalupiego, *Zendegi* (2010) Grega Egana.

17 B. Huang *Premodern Orientalist Science Fictions*, „MELUS” 2008 no. 33.4, s. 23.

Po drugie, cały szereg klasycznych – i nie tylko – tekstów z tego gatunku ociera się o prymitywny seksizm i uprzedmiotawia kobiety. Jego aktem założycielskim jest selektywna genealogia przedstawiona w *Lustrzankach*. Skonstruowane przez Sterlinga drzewo genealogiczne bardzo szczegółowo wylicza elementy tradycji science fiction, sięgające nawet lat 50. XX wieku, ale ani słowem nie wspomina o tym, co działo się w dekadzie bezpośrednio poprzedzającej narodziny cyberpunka. A działo się wiele, bo lata 70. to przede wszystkim czas nowego pokolenia pisarek i burzliwy rozwój feministycznej science fiction. Przedstawieniu kobiet i ich roli w cyberpunkowych wizjach jest poświęcony artykuł Anny Kurowickiej zamieszczony w tym numerze oraz tłumaczenie klasycznego eseju Nicoli Nixon z 1992 roku, więc nie warto rozwijać tutaj tego wątku. Kobiety w trylogii Gibsona czy we *Wgrzesznikach* Pat Cadigan z całą pewnością posiadają większą sprawczość niż bohaterki *Okablowanych* Waltera Jona Williama, ale ogólnie reprezentację kobiet można w cyberpunku określić jako festiwal uprzedmiotowionych ciał: od posłusznych obiektów seksualnych aż po *kunoichi*, egzotyzację kobiecej etniczności i w warstwie wizualnej jej nieustanną seksualizację.

Jest również cyberpunk głęboko antyekologiczny. Gerry Canavan twierdzi, że nie da się w tej chwili snuć wizji jakiegokolwiek wersji przyszłości bez brania pod uwagę kryzysu klimatycznego¹⁸. O ile od powieści wydanych w latach 80. zeszłego stulecia trudno oczekiwać pokaźnych inwestycji ekologicznych¹⁹, o tyle brak problematyki katastrofy klimatycznej we współczesnym cyberpunku jest bardzo wymowny. Wyparcie tego kryzysu nie wybrzmiewa nigdzie głośniej niż w dwóch flagowych tekstach z ostatnich pięciu lat. Warunki środowiska *Blade Runnera 2049* (2017) stoją w wyraźnej sprzeczności ze wszystkimi symulacjami klimatycznymi dla południowej Kalifornii, gdzie rozgrywa się akcja filmu. Dzieło Denisa Villeneuve'a sugeruje, że w ciągu trzech dekad między wydarzeniami z filmu Ridleya Scotta a akcją sequela doszło do kryzysu energetycznego wywołanego przez zbuntowanych replikantów, który spowodował utratę zasobów informacyjnych. Równoczesny odpływ ludzi i produkcji do kolonii pozaziemskich czyni z planety cmentarzysko cywilizacji technologicznej. Z jednej strony antropoceniczną kondycję w filmie Villeneuve'a zaznacza ujęcie głównego bohatera, K, patrzącego na szczątki

18 G. Canavan *It Just Hasn't Finished Melting Yet*, „Science Fiction Studies” 2018 no. 136, s. 420.

19 Zupełna nieobecność natury w tekstach klasycznego cyberpunka stoi w wyraźnej kontrze do wielu innych konwencji w ramach science fiction, w których już od lat 70. – a nawet wcześniej, jeśli za początek uznać *Diunę* – na stałe zagościły tematy ekologiczne.

radioteleskopów – emblemat braku zainteresowania eksploracją kosmosu poza ustanowionymi już koloniami oraz wizualny dialog z obrazem *Wędrowiec nad morzem mgły* Friedricha, dokumentującym romantyczną zadumę nad naturą w początkowych dekadach panowania modelu gospodarki, który doprowadził do antropocenu. Z drugiej strony widoczne na początku filmu przenośne szklarnie z napisem „Целина” wyraźnie nawiązują do akcji zagospodarowywania ugorów i stepów w powojennym Związku Radzieckim. Ten obraz cywilizacyjnej zapaści łączy się z elementem będącym dziedzictwem oryginału z 1982 roku: rozbuchaną wizualnością neonu i ekranów oraz rozwiniętym przemysłem elektronicznych towarzyszek, które z natury pochłaniają olbrzymie ilości energii. Sarah Hamblin i Hugh O’Connell zauważają, że antropocenicznego kryzysu planety i energetycznej rozrzutności nie da się pogodzić, bo dramat depopulacji czyni marnotrawstwo jeszcze bardziej absurdalnym. Autorzy sugerują, że ową sprzeczność można traktować jako nieświadome wyparcie postępującej kruchości neoliberalnej gospodarki w XXI wieku²⁰.

Amnezja klimatyczna jest jeszcze dotkliwsza w *Cyberpunku 2077*, jednej z najbardziej oczekiwanych gier wideo ostatniej dekady, a jednocześnie tekście kultury, który niemal czterdzieści lat po *Neuromancerze* mediuje wszystkie parametry klasycznego cyberpunka. W świecie gry brakuje jakichkolwiek wzmianek na temat ekologicznej zapaści oraz jej konsekwencji: emigracji klimatycznej, ekstremalnych warunków pogodowych czy radykalnej zmiany klimatu. Umieszczone w północnej Kalifornii Night City otacza co prawda pustynia, ale to pustynia naturalna, a feeria neonowych świateł ponownie sugeruje nieograniczony dostęp do taniej energii. To, że z powodów programistycznych wiele miejsc w cyberpunkowej metropolii jest wyludnionych, mimowolnie powtarza wewnętrzną sprzeczność filmu Villeneuve’a.

Jest też w końcu klasyczny cyberpunk oraz wielu jego współczesnych spadkobierców wyjątkowo ślepy na wszelkiego rodzaju wykluczenia społeczne związane z kolorem skóry, narodowością czy orientacją seksualną. Tarcia demograficzne w najlepszym wypadku są przenoszone na postawy wobec techniki bądź konkretnych jej użyć. I tak LoTekowie w opowiadaniach Gibsona to wyrzutki egzystujące na obrzeżach społeczeństwa – odrzucają powszechnie w ich świecie modyfikacje ciała w geście buntu przeciwko technologii wciśkającej się, zdaniem Sterlinga, pod skórę. W *Queen of Angels* Grega Beara

20 S. Hamblin, H. O’Connell *Blade Runner 2049’s Incongruous Couplings: Living and Dying in the Anthropocene*, „Science Fiction Film and Television” 2020 no. 13.1, s. 37-58.

główna granica klasowa przebiega między tymi, którzy poddali się zaawansowanym terapiom modyfikującym zachowanie, a tymi, których w powieści nazywa się *High Naturals*, bo ich neurofizjologia pozostała nietknięta. Takie podziały można traktować oczywiście jako odzwierciedlenie dobrowolnego bądź przymusowego wykluczenia technologicznego, ale na skali społecznej niesprawiedliwości jest ono w XXI wieku zagadnieniem trzeciorzędnym.

Neoliberalne fantazje

Światy cyberpunka są więc z gruntu konserwatywne, a reakcyjne ideologie, które w nich podskórnie cyrkulują, zmuszają do krytycznego oglądu formacji. Co ważne, rzekomo rebeliancka dystopia cyberpunka na tle innych nurtów w science fiction nie przedstawia się jako specjalnie szokująca. Autorzy nowej fali SF z lat 60., ruchu, który również otwarcie głosił kontestację zastanego porządku, jawnie odnosili się do licznych kontrkultur dekady i przynajmniej w jakiejś części podważali system wartości poprzedniego pokolenia autorów i czytelników SF. W nowofalowych tekstach znajdujemy więc głęboką nieufność do wszelkich form władzy, nienormatywne orientacje, ale również dosyć oczywiste odniesienia do napięć rasowych, wojny w Wietnamie czy emancypacji kobiet. Z kolei kobieca i feministyczna science fiction, która eksplodowała pod koniec lat 60. i w latach 70., chociaż nie posługiwała się aż tak chętnie manifestami, na stałe wprowadziła do gatunku złożoną świadomość ekologiczną oraz systemową kontestację patriarchy wraz z utopijnymi i dystopijnymi wizjami relacji płci w fantastycznych społeczeństwach. Na tym tle cyberpunk wypada dosyć blado, ale jego najbardziej konserwatywnym – chociaż początkowo wcale nie oczywistym – aspektem jest ideologiczna kompatybilność z wyłaniającą się w latach 80. nową permutacją kapitalizmu, która w zależności od kontekstu jest nazywana późnym kapitalizmem, kapitalizmem globalnym bądź neoliberalizmem. Terminy te nie są oczywiście w pełni synonimami, ale łączy je bardzo wiele, między innymi wykorzystanie nowych technologii cyfrowych w służbie siłom globalnego porządku. Szereg fundamentalnych cech cyberpunka sprawia, że jest on, jeśli nie bezpośrednio ideologicznym narzędziem neoliberalizmu, to przynajmniej bezkrytycznym, ale też entuzjastycznym odzwierciedleniem procesów i postaw, w których powierzchowny bunt skrywa akceptację licznych ideologicznych i filozoficznych filarów nowego globalnego porządku. Wśród tych ostatnich znajdują się narracja końca historii, wychwalanie szybkości jako kluczowej cechy współczesnego życia, neoliberalny model

skrajnego indywidualizmu oraz tryby wizualności, które wspierają ideologiczne założenia systemu.

Tym samym cyberpunk, rozumiany zbiorczo jako praktyka tworzenia pewnego modelu światów, idealnie wpisuje się w krajobraz innych dyskursów kulturowych, z którymi się przenika, stając się ich narracyjną inkarnacją. Stoi więc obok tak zwanej ideologii kalifornijskiej i optymistycznego technofuturyzmu reprezentowanego przez magazyn „Wired”, szeregu prądów technolibertarianizmu, którego liberalna obyczajowość skrywa społeczny i gospodarczy konserwatyzm, czy akceleracjonizm, którego ślepe plamki niezwykle celnie wypunktował Alexander Galloway w krótkim eseju *Brometheanism*²¹. Tym, co łączy wszystkie te zjawiska kulturowe, jest powierzchowny progresywizm, szczególnie jeśli chodzi o obszar polityki tożsamości, skrywający regresywne myślenie w kategoriach społecznych i planetarnych. Cyberpunk można traktować jako popkulturową inkarnację tych prądów intelektualnych, cieszącą się niesłabnącą popularnością. W swoich formach wizualnych ociera się ona nawet o kicz, co nie zmienia faktu, że neoliberalny projekt polityczny jest w niej wciąż bardzo silnie obecny.

No future

Fredric Jameson wielokrotnie podkreślał rolę, jaką w ponowoczesnej kulturowej amnezji odgrywa spłaszczenie czasowe. Pomimo że ostatnie dwie dekady bezustannie dowodzą, że postawiona przez Francis Fukuyamę diagnoza konwergencji demokracji i kapitalizmu jako końca historii była w najlepszym razie przedwczesna, a w najgorszym – naiwna, światy cyberpunka często ukazują się jako na zawsze zastygłe w danym porządku geopolitycznym. W korporacyjnych dystopiiach trudno mówić o demokracji parlamentarnej, ale brak w nich w gruncie rzeczy jakichkolwiek znaczących alternatyw politycznych. Tom Moylan widzi w powieściach Williama Gibsona „antyutopijny dryf”, który można rozumieć jako „sztuczną negację”, w ramach której wszelkie ośrodki opozycji są neutralizowane przez reifikację i komodyfikację²² – i trudno chyba o lepsze podsumowanie obecności rastamanów w *Neuromancerze*.

21 A. Galloway *Brometheanism*, 2017, <http://cultureandcommunication.org/galloway/brometheanism>

22 T. Moylan *Global Economy, Local Texts: Utopian/Dystopian Tension in William Gibson's Cyberpunk Trilogy*, w: *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, ed. G. Murphy, S. Vint, Routledge, New York 2010, s. 91.

Carl Freedman dodaje do tej diagnozy, że niezależnie od niejawnej krytyki systemu obecnej w przedstawieniach dystopijności większość narracji cyberpunkowych degeneruje się do stanu „bezkrytycznego konserwatyzmu”²³. W szerszym kontekście odrzucenie tradycyjnych modeli polityki i niemal powszechne milczenie na temat instytucji państwa jako rzekomo przestarzałej i skazanej na agonię może świadczyć o tym, jak wielu autorów i autorek lat 80. i 90. podświadomie zasymilowało tezę Fukuyamy, ale przede wszystkim wskazuje na ubogi rezerwuar wizji przyszłości, z których czerpali cyberpunkowi artyści.

Oczywiście trudno oskarżać pierwsze pokolenie autorek i autorów formacji o geopolityczną krótkowzroczność w latach 80. XX wieku, ale fiksacja na zamrożonej wizji przyszłości jest widoczna również we współczesnych tekstach i przejawia się nawet w wyobrażeniach konkretnych technologii. Kontrast między skostniałymi – chociaż spektakularnymi – wizjami integracji ciała i techniki nigdzie nie uderza bardziej niż w *Cyberpunku 2077*. Unię biologii i techniki obrazują mechaniczne protezy, których absurdalnym ukoronowaniem jest Mantis Blade – gadżet na miarę medycyny spekulatywnej, która wydawała się przyszłością cztery dekady temu. W XXI wieku wizjonerska transcendencja ograniczeń ciała to przede wszystkim inżynieria genetyczna, nanotechnologie czy biochemia – i widoczne są one w takich powieściach, jak *Tiger Flu* Larissy Lai. W grze CD Projekt Red ich brak, bohaterowie gry wciąż używają chipów kredytowych, a wymiana danych odbywa się nie za pomocą bezprzewodowej transmisji, tylko przez biochipy. W końcu brak w owej wizji roku 2077 mediów społecznościowych. Owszem, można założyć, że autorzy gry w pełni świadomie pracowali nad tytułem, w którym zacofanie diegetycznej techniki jest formą nostalgii, ale trwałość tego rodzaju nostalgii we flagowym tekście podgatunku świadczy nie o ograniczeniach twórców, lecz przede wszystkim o jego publicznym wizerunku.

„Deranged experiment in social darwinism”

Wizja cyberpunkowego końca historii wiąże się z kolejnym elementem neoliberalnego modelu – pochwałą szybkości. Światami cyberpunka rządzi prędkość, co widać od samego początku *Neuromancera*, w którym kurier Hiro, protagonistą *Zamieci* Neala Stephensona, opisuje Miasto Nocy jako „zwariowany

23 C. Freedman *Critical Theory and Science Fiction*, Wesleyan University Press, Middletown, CT 2000, s. 198.

eksperyment społecznego darwinizmu, zaprojektowany przez znudzonego badacza, bez przerwy wciskającego klawisz szybkiego przewijania²⁴, aż po sekwencje akcji we właściwie wszystkich audiowizualnych tekstach formacji. Frenetyczne energie przenikają zarówno przestrzenie miejskie z kalejdoskopem subkultur, mód i trendów, jak i wirtualne rzeczywistości zdominowane przez transmisję danych i transakcje finansowe. Politycznym problemem cyberpunka jest fakt, że owo przyspieszenie nie prowadzi do żadnej zmiany czy nawet wyłomu w systemie, ale na poziomie ideologicznym ten romans z wirtualną szybkością ma jednak o wiele głębsze korzenie niż młodzieńcze zachłyśnięcie pędem. W *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change* David Harvey pisze, że absorpcja nadwyżek kapitałowych tworzonych przez akcelerację cykli produkcji rodzi konieczność ekspansji geograficznej będącej w stanie pochłonąć nadwyżki kapitału i pracy²⁵. O ile w świecie rzeczywistym ekspansja neoliberalnej wersji kapitalizmu była nierozzerwalnie sprzężona z końcem zimnej wojny i powstaniem nowych rynków zbytu, o tyle w świecie cyberpunka – którego postzimnowojenną logikę trafnie ilustruje pierwszy akapit *Neuromancera* – ta ekspansja już się zakończyła. Oczywiście ekonomia polityczna fikcyjnych światów jest zazwyczaj kreślona dosyć mgliście, ale z punktu widzenia Harveya domknięcie kapitalistycznej globalizacji stanowi problem dla twórców wizji spekulatywnych: gdzie w takim razie lokować wciąż zwiększającą się nadwyżkę kapitału? Szereg podgatunków science fiction odpowiada na to wizjami ekspansji poza Ziemię czy – nieco rzadziej – manipulacjami temporalnymi.

Cyberpunk ma na to pytanie gotową odpowiedź: cyberprzestrzeń, miejsce, które nie ma granic. W sytuacji, gdy pieniądź zastępują dane, cyberprzestrzeń oferuje fantazję nieustannego wzrostu, który – na przekór koncepcji cyklu akumulacji Giovanniego Arrighi – nigdy się nie kończy. David Brande sugeruje, że Gibsonowska cyberprzestrzeń – ale również, pośrednio, wszystkie jej współczesne i późniejsze iteracje – jest inscenizacją symboliki napędzającej technokapitalizm, ale również wyrazem jego wewnętrznej sprzeczności, która nakazuje mu ciągle zawłaszczanie przestrzeni²⁶. Jednym z klasycznych przy-

24 W. Gibson *Neuromancer*, przeł. P. Cholewa, Fenix Publications, Warszawa 1992, s. 15.

25 D. Harvey *The condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Wiley-Blackwell, Oxford 1989, s. 183.

26 D. Brande *The Business of Cyberpunk: Symbolic Economy and Ideology in William Gibson*, w: *Virtual Realities and Their Discontents*, ed. R. Markley, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1996, s. 101.

kładów takiej kolonizacji realnego przez wirtualne jest początek czwartego rozdziału *Neuromancera*, gdzie nakładają się geografia megapolis Boston-Atlanta i wizualizacja częstotliwości wymiany danych w cyberprzestrzeni na serwerach zlokalizowanych w tej części Ameryki Północnej. Zdaniem Brande'a takie fragmenty odzwierciedlają nie tyle nowe terytorium, ile akty bezustannej de- i reterytorializacji, które konstytuują gospodarczy krajobraz późnego kapitalizmu²⁷. Nie oznacza to, że proza samego Gibsona jest jedynie wektorem fantazji totalnego podporządkowania wszystkiego, włącznie z samym podmiotem ucieleśnionym w figurze cyborga, logice niematerialnej informacji – Brande sugeruje, że jego proza jednocześnie uzmysławia brak, który uruchamia tego rodzaju fantazje²⁸. Apoteoza przyspieszenia obecna w cyberpunku może być również odczytywana jako zwiastun neoliberalnej finansjalizacji, a przede wszystkim jej skomputeryzowanych operacji. W klasycznym cyberpunku złożone działania finansowe są przedstawiane raczej w kategoriach danych – również dlatego, że żaden z autorów nie posiadał dostatecznej wiedzy na ten temat, ale dwadzieścia lat później trudno nie myśleć o cyberpunkowych płynach danych i informacji w kontekście kryptowalut, handlu wysokich częstotliwości, instrumentów pochodnych czy – szerzej – wszechobecności algorytmów opierających się na systemach, które często są nazywane sztucznymi inteligencjami.

„I guess it's just the way I'm wired”

Chociaż brzmi to jak tautologia, amerykański cyberpunk jest przede wszystkim głęboko osadzony w kulturze amerykańskiej i jej panteonie mizantropicznych bohaterów. Stoją więc cyberpunkowi kowboje konsoli obok bohaterów pogranicza, od których zapożyczyli swoje miano – zarówno tych z ekspansjonistycznej tradycji klasycznego kina, jak i z westernu rewizjonistycznego – ale również obok trapera, detektywa czy nawet hochsztaplera (*conman*). Amerykańską odmianę tych indywidualistów napędza nie tylko przekonanie o samostanowieniu i obsesyjne przywiązanie do niezależności, lecz także co najmniej ambiwalentny, jeśli nie niechętny stosunek do wszelkich form władzy i organizacji, włączając w to kolektywne rozumienie prawa i zasad moralnych. Ten skrajny indywidualizm w wersji 2.0 jest również konstytutywnym elementem ideologii neoliberalnej. Jak zauważa Pasi Väliäho, „neoliberalna

27 Tamże, s. 103.

28 Tamże, s. 106.

instrumentalizacja istnienia ludzkiego przyczynia się do podważenia oświeceniowego ideału samostanowiących, racjonalnych i moralnie autonomicznych podmiotów politycznych²⁹. Zamiast tego neoliberalny podmiot podlega prawom rynku, rozumie tożsamość jako projekt, który nieustannie się zmienia, jest definiowany przez czynniki zewnętrzne, rywalizuje z innymi oraz kładzie nacisk na zarządzanie emocjami i samoregulację³⁰. Nie wszystkie te cechy są zrazu widoczne u cyberpunkowych bohaterek i bohaterów, również dlatego że znakomita ich większość jest nakreślona nie tyle grubą, ile oszczędną kreską. Niemniej jednak dokładniejszy ogląd pozwala na zaznaczenie wszystkich rubryk związanych z konwencją: designerskie narkotyki i dopalacze plastycznie zmieniające kontury tożsamości i jej obecności w świecie zażywają zarówno bohaterowie Gibsonowskiej trylogii *Ciągu*, jak i Marîd Audran, główny bohater trylogii George’a Aleca Effingera (*Kiedy zawodzi grawitacja*, 1986; *A Fire in the Sun*, 1989; *The Exile Kiss*, 1991). Wiedza i umiejętności są pozyskiwane za pomocą implantów i chipów dobieranych według potrzeb, ale i możliwości finansowych; w szczególnych przypadkach – takich jak trylogia Takeshi Kovacs Richarda Morgana – komodyfikacja dotyczy całego ciała.

Echa neoliberalnego modelu indywidualizmu można odnaleźć nawet w jednym z najczęściej podkreślanych parametrów filozoficznych cyberpunka – jego kartezjańskim dualizmie. Klasyczny cyberpunk fetyszyzuje umysł i z dużą nieufnością odnosi się do fizyczności. Stąd wybrzmiewający w całym jego kanonie, od Gibsona poprzez *Wgrzeszników* Cadigan aż do *Okablowanych* Williamsa, ogląd ciała jako „mięsa”. Pobrzmiwają w tej antykarnalnej obsesji echa amerykańskiego kalwinizmu, chociaż należy przyznać, że los bohaterów, którzy całkowicie zrzucili okowy biologiczności, jest rzadko pozytywny. Niechęć do całkowitego porzucenia cielesności i tak premiuje umysł, którego emblematem jest mózg. Według Catherine Malabou współczesna wizja mózgu jako „podstawowego elementu, biologicznego, zmysłowego i krytycznego locusu naszych czasów, w którym zaznaczają się w taki czy inny sposób

29 P. Väliaho *Biopolitical Screens: Image, Power, and the Neoliberal Brain*, MIT Press, Cambridge, MA 2014, s. 20.

30 Neoliberalna logika wkrada się również do całego szeregu dziedzin, w których centrum znajduje się człowiek: od wielu szkół psychologicznych (por. E. Klein *Developing Minds: Psychology, Neoliberalism and Power*, Routledge, New York 2017) przez przemysł self-help [samopomocowy?] (por. H. Rimke *Self-help, Therapeutic Industries, and Neoliberalism*, w: *The Routledge International Handbook of Global Therapeutic Cultures*], ed. D. Nehring et al., Routledge, New York 2020), aż do mainstreamizacji opowieści o superbohaterach (por. D. Hassler-Forest *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*, Zero Books, London 2012).

polityczne ewolucje i rewolucje sięgające lat 80. i otwierające XXI wiek”, jest centralnie zaangażowana w porządek neoliberalny³¹. Jak pisze Pasi Väliaho, cytując Malabou, zestawienie neoliberalizmu ze współczesnym naukowym rozumieniem mózgu opiera się na „niehierarchicznej i elastycznej organizacji neoliberalizmu”³². Powieściom cyberpunkowym daleko oczywiście do neurologicznych szczegółów, ale mózgi ich bohaterów bezustannie zonglują lawiną bodźców, impulsów i danych. Stają się – czasem dosłownie – polem bitwy między aktorami różnych porządków, z których tylko niektórzy są funkcjami ludzkiej podmiotowości. Widać to już w samym *Neuromancerze*, gdzie w kulminacyjnej i bezsprzecznie poetyckiej scenie układ nerwowy Case’a, przebijający się przez osłony tytułowej sztucznej inteligencji, porusza się „poza ego, poza osobowością, poza świadomością”³³.

Ważnym elementem indywidualistycznego projektu cyberpunka jest również odrzucenie wszelkich form zbiorowego działania czy kolektywizmu. Sheldon S. Wolin, który zresztą nazywa neoliberalizm „odwróconym totalitaryzmem”, pisze, że „karmi się on rozbiciem na części składowe, obywatelami, którzy – w stanie idealnym – polegają wyłącznie na sobie, współzawodniczą ze sobą, są poddawani certyfikacji za pomocą standardów testowych”³⁴. Klasyczny cyberpunk cierpi na zdecydowany deficyt rewolucyjnych ruchów i systemowych zmian społecznych, a i w jego nowej inkarnacji są one bardzo rzadkie³⁵.

„I’ve seen things you people wouldn’t believe”

Najmniej oczywistym punktem zbieżnym neoliberalnych ideologii i cyberpunka jest jego wizualność, podkreślana zarówno w opracowaniach

31 C. Malabou *What Should We Do with Our Brain?*, Fordham University Press, New York 2008, s. 53.

32 P. Väliaho *Biopolitical Screens*, s. 21.

33 W. Gibson *Neuromancer*, s. 377–378.

34 S.S. Wolin *Democracy Incorporated: Managed Democracy and the Specter of Inverted Totalitarianism*, Princeton University Press, Princeton 2008, s. 196.

35 Jedynym autorem jednoznacznie kojarzonym z etykietką, który jednocześnie wprowadza do swoich powieści myślenie zmiany wypracowanej na większą skalę, jest Richard Morgan; pewne wątki trylogii Takeshi Kovacs, szczególnie w trzeciej powieści *Zbudzone furie*, sugerują wizję zmieniającej system rebelii, ale szanse na jej powodzenie wydają się nikłe. Co znamienne, serialowa adaptacja trylogii *Modyfikowany węgiel* dodatkowo zmiękcza i rozbraja te rewolucyjne motywy.

akademickich, jak i artykułach prasowych. Jako dyskurs, twierdzi Lars Schmeink, cyberpunk jest wręcz stworzony, aby krytycznie przyglądać się granicom kategorii człowieczeństwa i ich ambicji definiowania uniwersalnego modelu tożsamości³⁶, ale wizualność gatunku wydaje się w tym zadaniu dużą przeszkodą. Współczesna wizualność cyfrowa jest „postpanoptyczna”³⁷, a globalne systemy biowładzy chętnie posługują się szeroko pojętą wizualizacją. Najbardziej oczywistym jej przejawem jest inwigilacja zarówno w przestrzeni publicznej, jak i w przestrzeni prywatnej, i to dobrowolna, bo implicite zgadzają się na nią użytkownicy smartfonów, aplikacji służących do tzw. self-computation oraz wielu programów komputerowych. Cyberpunkowe światy niekoniecznie są napędzane systemami podobnymi do współczesnych mediów społecznościowych, chociaż ich ekwiwalenty można znaleźć w takich tekstach, jak *Queen of Angels* i *Slant* Grega Beara. Znacząca w tym kontekście jest jednak ich niemal powszechna akceptacja końca prywatności oraz brak wizji sugerujących chociażby dyskusje nad prawem do danych. O ile jednak powszechna inwigilacja jest, jak pokazuje w *Wiek kapitalizmu inwigilacji* Shoshana Zuboff³⁸, oczywistym narzędziem współczesnego systemu, o tyle w cyberpunku neoliberalny paradygmat oddziałuje na dwa inne, nierozzerwalnie z nim kojarzone wizualne tropy: panoramę miast oraz wszechobecność interfejsów.

James Donald twierdzi, że panoramiczne ujęcia w kinie świadczą o pragnieniu uczynienia z miasta „przedmiotu wiedzy i zarządzalnej przestrzeni”³⁹, ale również prezentują jego „zdehumanizowaną geometrię”⁴⁰, którą można nawigować tak samo jak jej wirtualnym ekwiwalentem: cyberprzestrzenią⁴¹. Cyberpunk oczywiście sławi miejskie krajobrazy, zarówno te literackie, jak

36 L. Schmeink *Afterthoughts. Cyberpunk Engagements in Countervisuality*, w: [Cyberpunk and Visual Culture], ed. G. Murphy, L. Schmeink, Routledge, New York 2017, s. 276.

37 N. Mirzoeff *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality*, Duke University Press, Durham, NC 2011, s. 18.

38 S. Zuboff *Wiek kapitalizmu inwigilacji*, przeł. A. Unterschuetz, Zysk i S-ka, Poznań 2020.

39 J. Donald *The City, the Cinema: Modern Spaces*, w: [Visual Culture], ed. C. Jenks, Routledge, New York 1995, s. 78.

40 Tamże, s. 77.

41 O ile wczesne opisy cyberprzestrzeni opierały się w dużym stopniu na wyobraźni geometrycznej, szybko zostały wyparte przez hiperrealistyczne wizje miast niespętanych ograniczeniami przestrzeni i finansów – Metaverse w *Zamieci* Stephensona czy tytułowa symulacja w tetralogii *Matrix* są tylko najbardziej oczywistymi przykładami.

i audiowizualne – stały się one emblematem gatunku. Szczególną rolę w tworzeniu obrazu dystopijnej metropolii odegrał *Łowca androidów* Ridleya Scotta, który całkowicie skolonizował miejską wyobraźnię nie tylko cyberpunka, ale również współczesnego science fiction. Nicholas Mirzoeff zauważa jednak, że postpanoptyczna wizualność tworzy formę „władzy, której lokalizacji na podstawie użytych technik wizualnych nie da się określić i która może być niewidzialna”⁴². Powstaje więc pytanie, dla kogo dostępne są zapierające dech wizje nocnych panoram *Łowcy androidów*, anime *Ghost in the Shell: Innocence* (2004), gry *Remember Me* (2013?) czy serialu *Zmodyfikowany węgiel? Operatorów policyjnych i militarnych dronów*, którzy dodatkowo postrzegają je przefiltrowane przez nakładki i interfejsy bogate w dane poszerzające nie tyle post-, ile ultrapanoptyczne spojrzenie? Właściciele penthouse’ów w dosłownych i metaforycznych chmurach? Pasażerów samolotów, których ślad węglowy jest jednym z powodów cyberpunkowych dystopii? Wszystko to są przedstawiciele uprzywilejowanych klas społecznych. Tymczasem cyberpunkowe wizualności sugerują, że dostęp do nich mają wszyscy, tym samym przykrywając dramatyczne rozwarstwienie społeczne inherentne dla ich wizji przyszłości. Dodatkowym wymiarem miejskich panoram cyberpunka są wspomniane wcześniej wszechobecne neony i światło, których marnotrawny spektakl można uznać za emblemat energetycznej nieświadomości gatunku, ale również świadomego neoliberalnego wypierania katastrofy klimatycznej w znacznej części napędzanej głodem energii. Co prawda Lars Schmeink zwraca uwagę, że w wizualnym cyberpunku wielokulturowy skład społeczeństw „opiera się dehumanizującemu uprzedmiotawianiu z góry”⁴³, ale niemal natychmiast powraca refleksja, jak bardzo ta rzekoma różnorodność czerpie z komodyfikacji różnicy i rytualnych szablonów.

Drugim wizualnym tropem nierozzerwalnie związanym z cyberpunkiem są interfejsy, które mediują – jak pisał Gibson – dane nieprzeznaczone do konsumpcji przez ludzi oraz ludzkie sensorium. Ale cyberpunkowe interfejsy to nie tylko unaocznienie rozległych zasobów informacji, skomplikowanych zjawisk (symulacje meteorologiczne) bądź procesów obejmujących nieludzkie temporalności (symulacje zmian poziomu oceanów). Są one często w cyberpunku indeksami kontroli ciała i umysłu, czy – szerzej – świata naturalnego, spętanego neoliberalnymi reżimami biopolitycznymi. Widać to na przykład w *Ex Machina* (2014) oraz serialu *Westworld* (od 2016)

42 N. Mirzoeff *The Right to Look*, s. 20.

43 L. Schmeink *Afterthoughts*, s. 279.

– dwóch tekstach audiowizualnych, które chociaż nominalnie nie należą do cyberpunkowego kanonu, to w gruncie rzeczy dokumentują – w wymiarze osobowym – dokładnie te same procesy, które opisuje *Neuromancer*. W obu poręczne tablety dają całkowity i bezwarunkowy dostęp do każdego wymiaru biologicznego ciała i umysłu, a jednocześnie sugeruje się, że przedstawiają obiektywną, naukową wiedzę o świecie i wszystkim, co się w nim zawiera. W tym sensie cyberpunkowe interfejsy⁴⁴ są funkcjami neoliberalnej racjonalności, która według Melindy Cooper zaciera granice między „sferami produkcji i reprodukcji, pracy i życia, rynku i żywej tkanki”⁴⁵. W tym kontekście zdanie otwierające *Neuromancera* – „Niebo nad portem miało barwę ekranu monitora nastrojonego na nieistniejący kanał” – można traktować nie tylko jako zmianę kognitywnego systemu odniesienia z natury na technikę, ale również podporządkowanie świata naturalnego regułom technologicznym, a te w technonowoczesności są kształtowane przede wszystkim przez czynniki ekonomiczne.

Opór nie jest daremny

Ta dosyć pesymistyczna diagnoza cyberpunkowej spolegliwości wobec neoliberalnego porządku nie oznacza, że każdy tekst, któremu z takich czy innych powodów można przylepić etykietkę cyberpunka, jest automatycznie skompromitowany. W artykule zamieszczonym w tym numerze „Tekstów Drugich” Anna Kurowicka analizuje sposoby, w jakie autorki cyberpunkowe kolejnych fal podważały konserwatywne fundamenty formacji. W *Afrocypberpunk Cinema: The Postcolony Finds Its Own Use for Things* Mark Bould pisze o takich filmach, jak *Africa Paradis* (2006), *Bedwin Hacker* (2003) czy *Les Saignantes* (2005), wskazując na strategię oporu wobec struktur państwowych i korporacyjnych⁴⁶. Proza Nalo Hopkinson, jak zauważa Jillana Enteen, hakuje cyberpunkowe tropy, aby „odsłonić aktualne nierówności społeczno-ekonomiczne, zasugerować alternatywne modele relacji ludzi i techniki i zwiększyć kulturowe

44 I nie tylko cyberpunkowe interfejsy, ale wszelkie ekrany, wyświetlacze i hologramy podobnie jak neonowe panoramy skolonizowały szereg innych konwencji, takich jak technothriller czy kino akcji.

45 M. Cooper *Life as Surplus: Biotechnology and Capitalism in the Neoliberal Era*, University of Washington Press, Seattle 2008, s. 19.

46 M. Bould *Afrocypberpunk Cinema: The Postcolony Finds Its Own Use for Things*, w: [Cyberpunk and Visual Culture], ed. G. Murphy, L. Schmeink, Routledge, New York 2017, s. 213-234.

repozytorium idei inspirujących rozwój techniczny i społeczny”⁴⁷. Nawet ociekające militarnym testosteronem teksty Richarda Morgana, a w szczególności trylogia Takeshi Kovacs oraz powieści *Trzynastka* (2007) i *Thin air* (2018), bardzo trzeźwo i klarownie identyfikują wszechobecną korupcję władzy oraz zależność sfery polityki od futurystycznej wersji neoliberalizmu na sterydach, ale też podtrzymują utopijny impuls, o którego zduszenie oskarżał klasyczny cyberpunk Tom Moylan.

Jednocześnie jednak wysokobudżetowe medialne adaptacje gatunku, takie jak serial *Modyfikowany węgiel*, gra *Cyberpunk 2077* czy amerykańska wersja filmu *Ghost in the Shell*, w warstwie politycznej z uporem replikują schematy klasycznego cyberpunka, przykrywając reakcyjnie ideologię coraz bardziej spektakularną audiowizualnością. Biorąc pod uwagę, że tzw. kompleks wojskowo-przemysłowy już dawno zamienił się w kompleks wojskowo-rozrywkowy⁴⁸, trudno dziwić się, że nawet prasa codzienna zauważa, że „cyberpunk odrzuca zmianę”⁴⁹. W swoim założycielskim manifestie Bruce Sterling, który jako jeden z niewielu autorów pierwszej fali cyberpunka dostrzegwał neoliberalną logikę totalnej reklamy i agresywnej samokreacji, napisał, że „pomimo licznych prób przyszłość pozostaje niezapisaną kartą”⁵⁰. Jak mało która konwencja science fiction cyberpunk dobitnie pokazuje, że wiele zależy od osoby trzymającej pióro, ale też od dostawców papieru i atramentu.

47 J. Enteen „On the Receiving End of the Colonization”: Nalo Hopkinson’s ‘Nansi Web’, „Science Fiction Studies” 2007 no. 34.2, s. 263.

48 T. Lenoir, L. Caldwell *The Military-Entertainment Complex*, Harvard University Press, Cambridge, MA 2018.

49 P. Walter-Emig *Neon and Corporate Dystopias: Why Does Cyberpunk Refuse to Move On?*, „Guardian” 16.10.2018, <https://www.theguardian.com/games/2018/oct/16/neon-corporate-dystopias-why-does-cyberpunk-refuse-move-on> (dostęp: 12.8.2021)

50 B. Sterling *Przedmowa do „Lustrzanek”*, s. 109.

Abstract

Paweł Frelik

UNIVERSITY OF WARSAW

NeoCYBERliberalPUNKizm: Cyberpunk's Politics and Ideologies

The article illuminates cyberpunk's invisible conservative ideologies, including ethnic prejudice, sexism and misogyny, and deep anti-ecologism, but, above all, the acceptance of neoliberal capitalism hiding behind the façade of anti-corporate rhetoric. Cyberpunk is thus not only conciliatory in relation to the current socio-economic system. It communicates its quintessential values and serves as an effective rhetorical tool whose perversity relies on the virality of its visual signature and empty gestures of rebellion.

Keywords

cyberpunk, science fiction, politics, economics, neoliberalism