
Cyberpunk: przygotowanie gruntu pod rewolucję czy spełnienie chłopięcych marzeń?¹

Nicola Nixon

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 377–396

DOI: 10.18318/td.2021.6.22

W latach 70. XX wieku feministyczne pisarki z sukcesem dokonały inwazji na gatunek science fiction, który uważano – tak samo jak dziś – za skierowany do osób potrafiących docenić to, że przykładowo wzięcie niebieskiej meskaliny budzi pewność siebie „odczuwaną fizycznie, tak jak wtedy, gdy kobieta bierze ci członka do ust” (Shirley, *Eclipse*, 74). Nie potrzeba modelu Althussera, żeby wiedzieć, kim jest tu docelowy czytelnik. Dość powiedzieć, że nie jestem nim ja. W latach 70. Joanna Russ, Marge Piercy, Ursula Le Guin, Suzy McKee Charnas i Sally Miller Gearhart wyznaczyły – dosyć śmiało, biorąc pod uwagę wspomnianych czytelników – polityczno-artystyczną trajektorię między feminizmem lat 60. a jego entuzjastyczną artykulacją w wyraźnie feministycznych

Nicola Nixon

– pracuje na Wydziale Anglistyki Uniwersytetu Concordia. Jej zainteresowania obejmują między innymi amerykańską literaturę gotycką i science fiction. Obecnie pracuje nad projektem: “Money Talks: Finance and Form in Nineteenth-Century American Literature”.

1 Artykuł ten stanowi poprawioną wersję „Jacking In’ to the Matrix: Metaphors of Male Performance Anxiety in Cyberpunk Fiction”, prezentacji przedstawionej w maju 1991 roku na sesji specjalnej, poświęconej politycznym kierunkom w kulturze popularnej, która odbyła się podczas konferencji Association of Canadian University Teachers of English w Kingston w prowincji Ontario.

utopiach. Wspólnie tworzyły nierzadko bezwzględna, zjadliwą krytykę zamilowania pisarzy SF do przedstawiania siły feminizmu jako **głównego** zagrożenia w przyszłości. Książka *The Feminists* (1971) Parleya J. Coopera, opowiadająca o świecie, w którym „na szczycie stoi suka”, a mężczyźni to „tylko własność”, ma na obwolucie opis: „Historia, która musiała powstać – tak aktualna i przerażająco możliwa, że nie uwierzysz, że to fikcja”². Wspomniane pisarki przedstawiały jednak również alternatywne, pozbawione płci światy przyszłości. Łącząc fantasy i science fiction lub sytuując się na ich pograniczu, feministki lat 70. demaskowały płęć jako kluczową lukę polityczną w mainstreamowej literaturze popularnej i kładły nacisk na nagłą konieczność zmiany założeń na jej temat. Gdy w *The Female Man* (1975) Russ przedstawia wojnę płci jako dosłowną wojnę terytorialną, z bunkrami i wyniszczonymi ostrzałem pograniczem między Ziemią Mężczyzn a Ziemią Kobiet, sugeruje również istnienie wojny literackiej, w której „miękką” kobieca fantasy narusza granice „twardej” męskiej science fiction.

W *The Female Man* Russ, *Wydzieńczonych* (1975) Le Guin, *Woman on the Edge of Time* (1976) Piercy i *The Wanderground* (1978) Gearhart dystopijne światy były zbliżone w czasie do współczesności. Przedstawiając najróżniejsze techniczne, medyczne, przemysłowe i polityczne potworności, stanowiły krytyczny kontrast dla utopii³. Wyrażały więc krytykę współczesnego społeczeństwa, formułując potencjalne emancypacyjne alternatywy. Jean Pfaelzer zauważa, że feministyczny tekst utopijny

przedstawia dwa światy – wybrakowaną teraźniejszość i doskonałą przyszłość – które nawzajem sobie przeczą i się komentują. Jeden świat jest feministyczny i egalitarny, drugi nie. Świat, który nie jest utopijny, czerpie z wyobrażeń nierówności płci, represji seksualnej i zastojów kulturowego współczesnych autorce (286-287).

Z różnych powodów (z których wiele, jak zauważa Peter Fitting, było politycznych) feministyczne utopie lat 70. zostały w latach 80. zastąpione przez

2 Podobne poglądy można znaleźć w: *Aleph* Charlesa Maine'a (1972), *Who Needs Men?* Edmunda Coopera (1972) oraz *Chauvinisto* Sama Merwina (1976). Ten trend w SF tworzonej przez mężczyzn Russ opisuje w *Amor Vincit Foeminam: The Battle of the Sexes in Science Fiction*, analizując szczegółowo zarówno *The Feminists*, jak i inne powieści.

3 Mimo że Urras Le Guin nie jest do końca światem „niemal dzisiejszym”, jego modele ekonomiczne, społeczne, kulturowe i polityczne opierają się na modelach istniejących w XX wieku.

bezpośrednie i pozbawione kontrastów dystopie, kiepsko skrywane alegorie zbytniej pewności siebie i porażki feminizmu: *Opowieść podręcznej* (1985) Margaret Atwood, *Benefits* (1979) Zoe Fairbairns, *Native Tongue* (1984) i *The Judas Rose* (1986) Suzette Haden Elgin oraz *The Shore of Women* (1986) Pamela Sargent. Już nie tak optymistyczne, jak feministki lat 70., lecz nie mniej zaangażowane politycznie – przynajmniej w kontekście wykorzystania płci jako fundamentu fikcji – feministki lat 80. stworzyły serię ostrzegawczych lub umoralniających opowieści, quasi-dydaktycznie grożących (fikcyjnym) palcem. Literaturze feministycznej lat 70. deptał jednak po piętach kolejny „ruch” SF, którego przedstawiciele głośno obwieszczali jego „rewolucyjny” status: cyberpunk⁴.

Cyberpunk – nowoczesny, bezpretensjonalny i oparty na nauce – był przejawem zgodnej próby powrotu do (rzekomo pierwotnej) czystości twardej science fiction. Miał być oczyszczony z wpływów bajkowej fantazy i z nową żarliwością opiewać technologię. W recenzji *Neuromancera* (1983) Williama Gibsona, przedrukowanej na wyklejce w książce, Bruce Sterling pisze: „pożegnajcie się ze starymi, zwietrzałymi wersjami przyszłości [...] Fascynująca historia przygodowa o laserowej błyskotliwości i logice. OTO, DLACZEGO WYNALEZIONO SCIENCE FICTION!”. Sterling ewidentnie nie odnosi się tutaj do wersji przyszłości tworzonych przez „legion” prekursorów cyberpunka, o których w swoim dość chełpliwym wstępie do *Mirrorshades* (1986) pisze: „ubóstwiane wzory do naśladowania”, takie jak J.G. Ballard (xiv), autorzy „klasycznie twardej” SF z ich „nieugiętymi ekstrapolacjami” (x-xi), „niezależni odkrywcy” nowej fali SF, których „biblią” była *Trzecia fala* Alvina Tofflera (xiii). Można założyć, że ich przyszłość nigdy nie zwietrzeje. Tylko raz napomyka we wstępie o płci twórców zwietrzałych wersji przyszłości, sugerując związek między narkotykami, komputerami i cyberpunkiem – „ostatecznymi

4 Oczywiście termin „cyberpunk” i to, co lub kogo reprezentuje, budzi wciąż ożywione dyskusje. Odpowiedź Bruce’a Sterlinga w „Interzone” na artykuł *Confessions of an Ex-cyberpunk Writer* („New York Times” 7 stycznia 1991) Lewisa Shinera wyraźnie pokazuje to, co William Gibson powtarzał od lat: że „cyberpunk” to etykieta, z którą wielu pisarzy nazywanych częścią „ruchu” czuje się nieswojo. Mimo to twórcy tacy, jak Gibson, Sterling, Shiner, John Shirley i Rudy Rucker, byli raczej zadowoleni, gdy ich powieści promowano jako prozę „cyberpunkową”, a to, że niedawno wyparł się tej etykiety, bierze się w tym samym stopniu ze skrupowania ilością wtórnego cyberpunka, który zalał rynek (i który jeden z wydawców SF nazwał „szlamem cyberpunkowym”), co z innych powodów. Jak sugeruje Darko Suvin, „cyberpunk” może równie dobrze być nie tyle ruchem, ile wynikiem pracy „kilku specjalistów PR (a szczególnie samego Sterlinga), którzy dobrze znają komercyjną wartość natchmiastowo rozpoznawalnej etykiety i naklejają ją na zasadniczo odmienne produkty” (50).

produktami zaawansowanej technologii”: „Żadna kontrkulturowa ziemska matka nie dała nam kwasu lizergowego – powstał on w laboratorium Sandoz” (xiii).

Nawiązanie Sterlinga do wpływowych ojców SF, symptomatyczne dla tego, co Samuel Delany nazywa „wiecznym i pełnym obaw poszukiwaniem ojców” (*Some Real Mothers*, 9), zdradza jego potrzebę ustanowienia relacji ojcowsko-synowskich z uznanymi pisarzami SF, stworzenia pewnej formy legitymacji, która, co nie bez znaczenia, unika wzmianek o potencjalnych matkach – feministycznych pisarkach SF (kontrkulturowych ziemskich matkach?) z poprzedniej dekady⁵. Ale wizja cyberpunka jako prawowitego potomka wcześniejszej SF to tylko część projektu Sterlinga z *Mirrorshades*. Wyraźnie próbuje on udowodnić, że „luźna grupa ambitnych młodych pisarzy” (xi) cyberpunkowych, „wyplątująca SF z sieci mainstreamowych wpływów” (x), jest w rezultacie jednocześnie marginalizowana i rewolucyjna. Innymi słowy, po odkryciu śmiałych ojców i ustanowieniu satysfakcjonującej relacji ojcowsko-synowskich może wyrazić edypalny bunt, grzebiąc ojców jako „mainstreamowych” i sławiąc synów jako młodych radykałów. Pragnienie przedstawienia cyberpunka jako radykalnego podgatunku SF, które skłoniło Sterlinga do odrzucenia we wstępie do *Wypalić chrom* (1986) Gibsona całej science fiction lat 70. jako „niezbyt ciekawej”, pogrążonej „w zastoju”, w „dogmatycznej drzemce” lub „hibernacji” (1-2), znalazło jeszcze dosadniejszy wyraz w poświęconym cyberpunkowi numerze specjalnym „Mississippi Review” (1988) oraz w antologii *Semiotext(e) SF* (1989) Ruckera-Wilsona.

We wstępie do numeru specjalnego „Mississippi Review” Larry McCaffery argumentuje, że cyberpunk zdaje się jedyną sztuką metodycznie zajmującą się najważniejszymi politycznymi, filozoficznymi i moralnymi kwestiami naszej codzienności [...], kwestiami tak rozległymi, niepokojącymi i dogłębnie wyniszczającymi, że nie mogą się nimi zająć pisarze mainstreamowi (9).

5 Kilku krytyków zwróciło uwagę na tę elizję. Patrz m.in. Delany, który opisuje „wymazanie” przez Sterlinga feministycznych pisarek SF w jego wstępie do *Wypalić Chrom* („Some” 8) oraz Gregory Benford, który zwraca uwagę na fakt, że „feministyczne perspektywy, które science fiction zapoczątkowała w literaturze są tutaj [we wstępie Sterlinga do *Mirrorshades*] w dużej mierze ignorowane” (22). Patrz również „Yin and Yang Duke It Out” Joan Gordon, gdzie zauważa ona brak odniesień do pisarek SF we wstępach Sterlinga. Nazywa to jednak wyłącznie „niedopatrzeniem” (38).

W tym samym numerze John Shirley utrzymuje, że pisarze cyberpunkowi tacy jak on w rzeczywistości „przygotowują grunt pod rewolucję” (*John Shirley*, 58). We wstępie do swojej antologii – samozwańczego „mostu Einsteina-Rosena do historii literatury anarchistycznej”, „książki-Godzilli zastraszającej burżuazję” (11-12) – Rudy Rucker i Peter Wilson wyrażają odmienną opinię, szukając korzeni cyberpunka nie w SF, ale w kulturze dopalaczy i punk rocka: wiarygodność Johna Shirleya bierze się przykładowo z jego statusu „autentycznego punka”, który „zdobył prawo do rewolucyjnej postawy dzięki odsiadce na dzień” (60). Rucker i Wilson uważają cyberpunk za nurt insurekcyjnistyczny i „ideologicznie właściwy” (13) w obliczu „drętwy, neokonserwatyizmu i pogoni za bogactwem” (12) przemysłu wydawniczego SF. To mocne słowa. Wiemy jednak, że żaden cyberpunkowy pisarz nie miał większych problemów z publikacją swoich tekstów: cztery opowiadania Gibsona zawarte w *Wypalić chrom* i niemal połowę antologii *Mirrorshades* opublikowano wcześniej w czasopiśmie „Omni”, które Richard Stokes nazywa „skoncentrowanym na technologii «Penthousem»” (29), chociaż Sterling próbował nadać mu rewolucyjny sznyt, wychwalając Ellen Datlow z „Omni” jako „siostrę w ciemnych szklach należącą do awangardy poprawnych ideologicznie” (*Mirrorshades*, xv)⁶.

Aby nie ulec pokusie odrzucenia tak wygórowanych opinii – że cyberpunk jest „ideologicznie właściwy”, prawdziwie „rewolucyjny” i subwersywny, że znajduje się w politycznej awangardzie jeśli nie całej sztuki, to z pewnością science fiction – jako wyrachowanej reklamy lub sprytnej strategii marketingowej samego przemysłu wydawniczego, musimy pamiętać, że powtarzają je (choć z użyciem bardziej wyrafinowanego aparatu teoretycznego) krytycy i naukowcy spoza fantastycznonaukowej koterii⁷. Czy jednak cyberpunk naprawdę realizuje spójny program polityczny? Czy naprawdę „przygotowuje grunt pod rewolucję”? Jeśli mamy postrzegać taką promocję jako coś więcej niż hiperboliczną reklamę, musimy przeprowadzić analizę kontekstualną cyberpunka nie tylko jako „ruchu” SF, który pojawił się w ślad za określonymi formami politycznej, feministycznej science fiction (lub razem z nimi), ale też jako odpowiedź na Reaganowską Amerykę lat 80. (a być może nawet jej odzwierciedlenie). Jako że cyberpunk to w pewnej mierze wygodna

6 W rozmowie z Edwardem Bryantem Datlow wyraźnie mówi o ograniczeniach przy wyborze materiałów do „Omni” – publikuje to, co lubi, o ile nie będzie miała przez to problemów z ludźmi, którzy ją kontrolują (59).

7 Zob. np. *Jacked In: Fordism, Cyberpunk, Marxism* Pam Rosenthal i *Getting Out of the Gemsback Continuum* Andrew Rossa.

uniwersalna etykieta określająca pracę wielu z lekka dość niejednorodnych pisarzy, ograniczając swoją analizę do wzorcowego Williama Gibsona. Według Istvana Csicsery-Ronaya to „jeden pisarz cyberpunkowy, który jest wystarczająco oryginalny i uzdolniony, by cały ruch wydawał się oryginalny i uzdolniony” (269). Wysokonakładowy mainstreamowy magazyn „Interview” nazywa go „królem cyberpunka” (por. Hamburg).

Sterling upiera się, że cyberpunk to seksowna krytyka społeczna, poświęcając zasadność jego politycznej treści przez porównanie go z kontrkulturą lat 60. i odnajdując jego korzenie w SF lat 60. Zgadza się z tym osoba recenzująca *Mirrorshades* (między innymi) dla „Washington Post”, która obwieszcza, że cyberpunk to „pierwszy naprawdę nowy ruch w science fiction od lat 60. XX wieku”. Fakt, że Sterling nawiązuje do kontrkultury lat 60., że by znaleźć dla cyberpunka polityczne umocowanie, i że tym samym, choć nie wprost, przywraca lukę, którą feministyczne pisarki SF lat 70. starały się zdemaskować w swoich eksploracjach relacji płciowych, sam w sobie jest prowokacyjny, ponieważ oznacza osobliwe pominięcie dość oczywistych i bezpośrednich politycznych prekursorów SF. Zaskakuje to tym bardziej, że w powieściach Williama Gibsona można przykładowo znaleźć całkiem wyraźną rewizję tekstów, które stanowią potencjalnie nieobecny (budzący lęk?) punkt odniesienia w źródłach cyberpunka wskazanych przez Sterlinga. Tytułem przykładu: onieśmielająco potężna (i odbierająca męskość) Jael z *The Female Man* Russ, która rzeczowym tonem opowiadała, że może „włączać i wyłączać” Davy’ego, swojego cybernetycznego młodego kochanka, kiedy ma na to ochotę, i że jej paznokcie i zęby zostały cybernetycznie wzmocnione, dzięki czemu stanowią śmiertelnie skuteczną broń przeciwko mężczyznom, została zastąpiona przez Molly, „panienkę z brzytwami”, która w opowiadaniu *Johnny Mnemonic* oraz w *Neuromancerze* Gibsona sprzedaje swoje talenty (brzytwy wszczepione pod paznokcie) osobom oferującym najwyższą cenę, w opowiadaniu *Johnny Mnemonic* oraz w *Neuromancerze* Gibsona i przez Sarah, ziemniwkę-skrzybójczynię, która za pomocą cybernetycznej łasicy wszczepionej w gardło zabija pocałunkiem w *Okablowanych* (1986) Waltera Jona Williamsa. Molly i Sarah, wyraźne przeróbki swojej poprzedniczki, są skutecznie odpolitycznione i pozbawione jakiegokolwiek rewolucyjnej energii: Jael ma cel polityczny, natomiast Sarah chce jedynie zarobić dość, by wynieść się z bratem z Ziemi; z kolei ambicją Molly jest zarobienie olbrzymiej sumy pieniędzy – w *Johnny Mnemonicu* nosi przydomek „Millions”, a w *Monie Lizie Turbo* (1988) nazywa siebie „niezależną kobietą interesu” – i przespane się z Casem, kowbojem konsoli, twardzielem i bohaterem *Neuromancera*.

Jael jest zabójczynią, alegorycznym obrazem feministycznej walki, aktywną, bezwzględną i skuteczną wściekłością, która ostatecznie umożliwia powstanie utopijnego Whileaway. Delany twierdzi, że Jael jest fikcyjną prekursorką Molly, że silne postacie kobiece takie jak Molly nie zaistniałyby u pisarzy cyberpunka bez wcześniejszego wpływu feministycznych pisarek takich jak Russ. Utrzymuje, że w świecie Gibsona „nie ma ani Jeannin, ani Janet – jedynie różne wcielenia Jael” (*Some Real Mothers*, 8)⁸. Chociaż Delany sugestywnie dowodzi słuszności zestawienia Jael i Molly, jego stwierdzenie, że silne postacie kobiece cyberpunka zawdzięczają swoje istnienie feministkom lat 70. jest znacznie mniej przekonujące, szczególnie jeśli przypomnimy sobie niedostatek takich postaci. W *Software* (1982) i *Wetware* (1988) Ruckera nie ma na przykład prawie żadnych kobiet poza Dellą Taze i Darlą (w późniejszej powieści). Obie służą głównie jako zastępcze matki dla potomstwa bopperów. W *Fronterze* (1984) Lewisa Shinera mamy Molly, która odgrywa wyraźnie drugorzędną rolę wobec Kane’a i swojego ojca, Reese’a. *Kiedy zawodzi grawitacja* (1986) George’a Aleca Effingera skupia się niemal wyłącznie na zdominowanym przez mężczyzn świecie Budayeen, w którym kilka postaci kobiecych (o biologicznej lub uzyskanej chirurgicznie płci żeńskiej) to albo żony, albo prostytutki. Nawet Laura Webster, główna bohaterka *Islands in the Net* (1988) Sterlinga, jest kimś, kogo trzeba wiecznie ratować z więzienia lub przed niedoszłymi zabójcami i terrorystami. Z tej perspektywy uwagi Delany’ego o silnych postaciach kobiecych wywodzących się z feministycznej SF lat 70. zdaje się odnosić do niewielu tekstów. Poza Molly Gibsona i Sarah Williamsa możemy tu ewentualnie dodać Ginę z *Rock on* (1984) Pat Cadigan oraz Alexandrę Haas z *Mindplayers* (1987) tej samej autorki. Nie ma jednak zbyt wielu innych silnych bohaterek.

Chociaż Delany’emu udaje się, pomimo przesady, skorygować twierdzenie o braku wpływu feministycznych pisarek SF na cyberpunk – w rzeczy samej jego zamiarem jest stworzenie alternatywnego, „matczyngo” rodowodu dla cyberpunka – nie uwzględnia on jednak kluczowych różnic

8 W *The Female Man* Russ przedstawia cztery postacie kobiece: Jeannine żyje w czasach nieustannego wielkiego kryzysu i reprezentuje typ uległej, delikatnej gospodyni domowej z lat 50.; żyjąca w teraźniejszości lat 70. Joanna to intelektualistka, ale wciąż oczekuje się od niej, że znajdzie sobie męża; Janet jest produktem futurystycznego Whileaway, gdzie mieszkają wyłącznie kobiety; Jael zaś żyje w niedalekiej przyszłości, w czasach, gdy walka feministek zamieniła się w faktyczną wojnę między kobietami a mężczyznami. Komentarz Delany’ego sugeruje, że Gibsona, w przeciwieństwie do Russ, nie interesuje pokazanie przekształceń politycznych zachodzących w czasie. Zamiast tego przedstawia niedaleką przyszłość w izolacji.

między Molly a Jael. Kiedy na przykład pisze, że postaci te mają „podobnie szorstkie nastawienie” (*Some Real Mothers*, 8), spostrzeżenie to jest trafne jedynie w przypadku Molly z *Johnny’ego Mnemonica* i *Neuromancera*⁹. W *Monie Lizie Turbo* Molly/Sally, nieustępliwa przedsiębiorczyni/zabójczyni/kobieta biznesu, staje się wyraźnie łagodniejsza i mniej szorstka, ponieważ zostaje skutecznie „sfeminizowana”, kiedy Gibson pokazuje ją w relacji do dziecka¹⁰. Jako niechętna ochroniarka Kumiko Yanaki, niewinnej, pozbawionej matki nastoletniej córki szefa Yakuzy (japońskiej mafii), Molly zaczyna odczuwać coś, co można odczytać jedynie jako (naturalną? instynktowną?) matczyną opiekuńczość wobec Kumiko i sympatię do dziewczyny. Podobnych uczuć nie znajdziemy na przykład u Turnera, kiedy przejmuje on opiekę nad Angie Mitchell w *Grafie Zero* (1987)¹¹. Sama Molly ze swoim zdrowym rozsądkiem i umiejętnością przetrwania stanowi preferowaną alternatywę dla bezradnej i wrażliwej matki Kumiko, która ostatecznie popełniła samobójstwo, nie radząc sobie w świecie Yakuzy. Molly staje się więc stosownym modelem dla Kumiko – uczy ją taktyk niezbędnych, by mogła przeżyć i dobrze oraz, co być może ważniejsze, umożliwiając jej pojednanie z ojcem.

Kumiko, która służy jako katalizator dla feminizacji czy transformacji Molly w quasi-matczyną postać, pozwala też Gibsonowi pokazać od środka Yakuzę jako organizację „rodzinną”. Jako córka „Yak” dziewczyna stanowi miniaturowe przedłużenie rozległego i niezbadanego kolektywu korporacyjnego, funkcjonuje jako tymczasowy most pomiędzy światem – straceńcami

9 Skądinąd Delany mógł nie czytać późniejszej powieści. Jego wywiad z Tatsumim został opublikowany w marcu 1988 roku, a *Monę Lizę Turbo* wydano jesienią tego samego roku.

10 Nickianne Moody wskazuje na to, że cyberpunk, tak jak inne SF oparte na technologii, ma problem z aktywnymi postaciami kobiecymi. Odzyskują one pełną seksualność, dopiero kiedy „schodzą ze sceny” z powodu ciąży lub obowiązków domowych, albo „taktownie znikają, gdy związek staje się poważny” (27). Moody twierdzi, że taka SF „nie może odejść od fundamentu, który pozwala nam ją zrozumieć, to znaczy od teraźniejszości. A w przypadku ról odgrywanych przez kobiety po ślubie tego typu problemom w latach 80. XX wieku daleko jest do rozwiązania” (27).

11 Co ciekawe, założenia dotyczące naturalności instynktu macierzyńskiego, które odnajdujemy w przedstawieniach Molly, a później również Angie na końcu *Mony Lizy Turbo* Gibsona, są identyczne z założeniami z *The Feminists* Coopera. Na końcu powieści Coopera major musi „wybrać między lojalnością wobec feministek a przestarzałą rolą kobiety z czasów młodości. Macierzyństwo zwyciężyło, a uczucie spokoju powiedziało jej, że podjęła właściwą decyzję” (182). Kierowca wyjaśnia to na koniec Keithowi, synowi majora: „Kiedy musiała stawić czoło wyborowi [...] odkryła, że posiada wielką kobiecą słabość, którą brzydziła się u innych. Ważniejsze od bycia feministką było bycie matką!” (187).

Ciągu, hakerami matrycy, piratami danych i kowbojami konsoli, świadomie walczącymi jednostkami – a Yakuzą, groźną i potężną strukturą rodzinną, która tworzy swoisty monolityczny podmiot prawny. W rzeczy samej Yakuza jest modelem innych japońskich megakorporacji, które regularnie pojawiają w tekstach Gibsona: kolektywnym konstruktem, który łączy ściśle więzi rodzinne we włosko-amerykańskiej mafii z równie ścisłymi więziami między pracodawcą a pracownikiem w zastraszająco skutecznym przemyśle japońskim. Ta ostatnia kwestia stała się tematem niezliczonych filmów dokumentalnych i artykułów w czasopismach biznesowych w latach 80., ponieważ taka praktyka korporacyjna stanowiła najpoważniejsze jak dotąd zagrożenie dla amerykańskiego kapitalizmu¹².

Amerykańska ksenofobia i izolacjonizm, szczególnie w odniesieniu do japońskiej inwazji naukowej i gospodarczej, przybierały w mediach postać zastraszania – na przykład Andy Rooney w programie *60 Minutes* (6 lutego 1989) złowieszczo wskazywał amerykańskie zabytki **w rękach Japończyków** w! Z kolei w *48 Hours* pokazano reportaż *America for Sale* (29 grudnia 1988), w którym różni dziennikarze, w tym Dan Rather, podkreślali zastrzeżenia Amerykanów wobec kupowania przez Japończyków amerykańskich nieruchomości i zakładów przemysłowych. Amorficzne japońskie kolektywy ewidentnie stanowiły zagrożenie dla ziemi wolnego ducha przedsiębiorczości. Niewątpliwie ten właśnie strach leży u podłoża (defensywnych?) drwin i prześmiewczego wizerunku japońskich turystów jako podróżujących w zwartych grupach i paradujących z drogim sprzętem fotograficznym. Chociaż w Kanadzie nie panowały aż tak wyraźna antyjapońska paranoja jak w Ameryce, to jednak w Kolumbii Brytyjskiej, domu Gibsona, japońskie inwestycje wzbudzały większe kontrowersje niż w reszcie kraju. W pierwszej połowie lat 80., kiedy premier Kolumbii Brytyjskiej William Bennet prowadził politykę otwartych drzwi dla inwestycji z obszaru Pacyfiku, reakcje na japońskich turystów i potencjalnych inwestorów były mieszane. Z całą pewnością cieszą się z zastrzyku kapitału dla słabnącej gospodarki prowincji, ale przejmowanie luksusowych hoteli, nieruchomości i firm eksploatujących zasoby naturalne (szczególnie lasy) budziło niechęć i obawy przed (o ironio) amerykańskimi praktykami z przeszłości.

12 Suvin twierdzi, że użycie przez Gibsona modelu *zaibatsu* dla korporacji przyszłości ma zasadnienie – „koncentruje się on na tym, jak dziwną, a zarazem niezwykle trafną analogią dla dzisiejszego nowego feudalizmu monopoli korporacyjnych jest feudalny kapitalizm japoński: historia kapitalizmu, zrodzona z powszechnej rewolty kupców-awanturników przeciwko starem, skostniałemu ustrojowi feudalnemu, zatoczyła tu pełne koło” (43).

Jeśli przeanalizujemy teksty Gibsona w kontekście tych sprzecznych interesów, zauważymy, że celowo unika on wszelkich form prostej antyjaapońskiej paranoi czy towarzyszących jej rasizmu i etnocentryzmu. Mimo to japońskie konglomeraty Gibsona, ze swoją kolektywną rodzinną praktyką, tworzą antagonizujący kontrapunkt dla indywidualistycznych bohaterów. Czarnymi charakterami Gibsona są przecież megakorporacje: Ono Sendai, Hosaka, Sanyo, Hitachi, Fuji Electric. Bohaterami – anarchistyczni, indywidualistyczni i przedsiębiorczy amerykańscy herosi: niezależni najemnicy i „chłopcy od ekstrakcji korporacyjnych” tacy jak Turner, a także kowboje konsoli, tacy jak Case, Bobby Newmark, Gentry, Tick i załoga z Eleganckiej Porażki, podłączająca się do globalnej matrycy komputerowej i odłączająca od niej z niedoścignionym mistrzostwem. W *Stacji aniołów* (1989) Williamsa Bossrajder Ubu przemierza galaktykę w pogoni za czarnymi dziurami. W *Islands in the Net* Sterlinga Amerykanin Jonathan Gresham, samozwańczy „postindustrialny anarchista plemienny” (388), pokonuje na swoim „żelaznym wielbłądzie” „złą i dziką” afrykańską Saharę – jedno z niewielu miejsc, gdzie brak globalnej Sieci – i ostatecznie ratuje niefortunną, lecz sumienną Laurę Webster. Kowboje u Gibsona, Williamsa i Sterlinga to bohaterowie, którzy reprezentują, jak to pisze Williams w *Okablowanych*, „ostatnich wolnych Amerykanów, ostatnich na szlaku” (10). Znamienne, że amerykańska ikona kowboja, urzeczywistniana przez Reaganowski kowboizm i stanowiąca kwintesencję niezależnego reakcjonisty, należy do najważniejszych ikonograficznych przedstawień w cyberpunku.

Fascynacja cyberpunka technologią i jej żywe przedstawianie skutkują wizerunkiem amerykańskiego kowboja jako jednocześnie atakowanego i atakującego. W Ameryce lat 80. japońskie megakorporacje zdominowały rynek technologiczny, ale wolność i pomysłowość kowboja umożliwiały mu rywalizację na poziomie umiejętności. Elementy takiego współzawodnictwa – pragmatyzm i masowa produkcja po stronie Japonii oraz innowacyjność i pomysłowość po stronie Ameryki – zdają się analogiczne do rodzimej amerykańskiej literatury konsolacyjnej (*consolatory fiction*): wolna przedsiębiorczość, finansowane ze środków prywatnych badania, a także rozwój nauki i techniki zrodziły w Ameryce najważniejsze innowacje techniczne XX wieku, innowacje, które Japończycy zwyczajnie przejęli, nielegalnie skopiowali i zaczęli produkować na masową skalę, hamując rozwój tego samego rynku, który sprzyjał ich odkryciu, oraz sprawiając, że adeptom technologicznej magii trudno było uzyskać finansowanie od korporacji. W specjalnym numerze magazynu „Interview” (1988), zatytułowanym „Future”, niemal obok

wywiadu Victorii Hamburg z Gibsonem znajduje się artykuł zatytułowany *Made in Japan*, z którego amerykańscy czytelnicy dowiadują się, że Japończycy nie „tworzą nowych idei” (Natsume, 32). Uspokaja się ich również, że produkty z Japonii są nieszkodliwe: ultracienkie telewizory, pralki o bardzo niskim zużyciu wody, kompaktowe kamery z pamięcią RAM, elektroniczne translatory to urządzenia miłe, lecz zbędne i niegroźne¹³. Komputery i innowacje technologiczne będą nadal pochodzić z amerykańskich dolin krzemowych, a zatem będą *made in USA*. W powieściach Gibsona kowboje konsoli używają drogiej deków cyberprzestrzeni Hosaki i Ono Sendai, ale tę produkowaną masowo technologię zawsze przerabiają i ulepszają, a jej wydajność i możliwości wzrastają dzięki ich nowatorskiemu podejściu i pomysłowości.

W rezultacie wyjątkowo uzdolniony bohater cyberpunka (mężczyzna) za pomocą specjalnie zmodyfikowanego (zamerykanizowanego) japońskiego sprzętu może pokonać Japończyków ich własną bronią, wykorzystując swój potężny indywidualizm przeciwko kolektywnym, przeniesionym na rodzinny grunt, sfeminizowanym, a przez to nieprzeniknionym i niemal niedostępnym japońskim korporacjom „rodzinnym”. W świecie mikrochipów to, co małe, może być wszak potężne¹⁴. Chociaż te demonizowane/sfeminizowane japońskie kolektywy stanowią stały i bezwzględny kontrapunkt dla zindywidualizowanych bohaterów powieści Gibsona, reprezentując quasi-nowe zagrożenie dla Ameryki, częstokroć błedną w porównaniu z rodzinami ze Starego Świata, które zeszyły na złą drogę – europejską arystokracją. Najbardziej oczywistym przykładem jest tu rodzina Tessier-Ashpool z *Neuromancera* – „bardzo spokojna, bardzo ekscentryczna [...], z pierwszej generacji wrzeczona. Rządzona jak korporacja” (60) – która potrafi klonować się w nieskończoność, przechowuje klony w magazynie kriogenicznym, aż będą potrzebne, by zastąpić zmarłe klony, kopuluje z nimi i zabija je bez groźby konsekwencji

13 Można wskazać dość interesujące podobieństwo między *Made in Japan* przedstawiającym jednocześnie amerykański lęk i sposób jego przezwyciężenia a książką, którą niemal sto lat wcześniej publikowano najpierw w odcinkach, a potem wydano w całości w Anglii, a mianowicie *Made in Germany* E.E. Williamsa (1896). Książka Williamsa stanowiła wyraźną próbę napełnienia lękiem serc Anglików, ponieważ jasno ukazywała, w jaki wielkim stopniu opierają się oni na produktach importowanych (szczególnie z Niemiec), począwszy od przedmiotów codziennego użytku aż po technologię. W przeciwieństwie do *Made in Japan* książka *Made in Germany* nie zawierała jednak pociechy ani próby złagodzenia strachu. Było to „wezwanie do broni”, mające rozniecić paranoję, którą *Made in Japan* próbuje powstrzymać.

14 Zob. *A Manifesto for Cyborgs* Donny Haraway, gdzie omawia ona związek władzy i mikroelektroniki. Haraway pisze: „okazało się, że w miniaturyzacji chodzi o władzę; małe jest nie tylko piękne, ale też szczególnie niebezpieczne” (70).

prawnych. Na jej czele stoi szalona 3Jane, która wydaje się cementować rodzinną strukturę jako demoniczną parodię rodziny nuklearnej i sugerować osobliwy związek z przeniesionymi na rodzimy grunt wielopokoleniowymi korporacjami japońskimi, działającymi jak rodzina. Sam bohater-kowboj rzadko więc walczy z jednostkowym złoczyńcą. Swoje szczególne performatywne mistrzostwo wykorzystuje w walce ze zdemonizowanym i sfeminizowanym Innym, reprezentowanym *implicite* przez groźne japońskie korporacje i *explicite* przez aberracyjne struktury rodzinne europejskiej arystokracji, których wcielenie stanowi endogamiczny, szalony klan Tessier-Ashpool¹⁵. Mimo to nigdy nie wiadomo, czy nie małe zdolności Case'a, Bobby'ego, Gentry'ego, Ticka i innych, zdolności, które muszą obracać przeciwko temu sfeminizowanemu kolektywowi, okażą się wystarczające. Niekoniecznie dlatego, że rywale są silniejsi, lecz ze względu na wielopłaszczyznową, mistyczną naturę samej matrycy.

Matryca komputerowa, konstrukt kulturowo kojarzony z męskim światem logiki i naukowej magii, łatwo mogłaby się stać przestrzenią homoerotyczną. Ale tak się nie dzieje. Dziwnym trafem w cyberpunku jedyny element homoerotyczny stanowi przesiadywanie w barach dla kowbojów i paradowanie po nich – sama matryca figuruje jako przestrzeń kobieca. Kowboje mogą się do niej „podłączać”, ale ciągle grozi im, że natkną się na lód (logiczne oprogramowanie defensywne), metaforyczną błonę dziewiczą, która może ich zabić, jeśli się przez nią nie „przebiją” za pomocą przemyconego wymyślnego sprzętu do hakowania, aby „spenetrować” systemy danych organizacji takich jak T-A (Tessier-Ashpool). Dixie Płaszczak mówi na przykład Case'owi w *Neuromancerze*, że lodołamacze Kuanga są inne od reszty: „To nie świder i strzykawa, raczej sprzęg z lodem. Tak wolny, że lód go nie wyczuwa. Linia logiki Kuanga jak gdyby podmywa cel” (133). A Płaszczak zwraca Case'owi uwagę, że jeśli

15 Csicsery-Ronay słusznie argumentuje, że „złoczyńcy biorą się z ludzkiego świata korporacyjnego, posługują się bogatymi zasobami technologicznymi, żeby stworzyć istoty, które usuwają usterki człowieka: firma z filmu *Obcy – ósmy pasażer Nostromo* poszukująca broni doskonałej; konsorcjum z *RoboCopa* tworzące idealnego pogromcę przestępców; korporacja Tyrrell z *Łowcy androidów produkująca* replikantów Nexus-4 [sic], doskonałych służących, pracowników i wojowników w jednym” (275). Chciałabym jednak zatrzymać się w tym miejscu na chwilę i zasugerować, że relacje, które w wyniku tych działań powstają, mają – przynajmniej werbalnie – charakter uderzająco rodzinny: w dwóch pierwszych filmach z serii *Obcy* firma chce broni dosłownie zrodzonej z człowieka w ramach jakiejś demonicznej formy macierzyństwa, w trzecim zaś główna relacja antagonistsyczna obejmuje rodzinę obcego i ludzką rodzinę Ripleya oraz Newta; w *RoboCopie* ostatnie słowa szefa konsorcjum do głównego bohatera brzmią: „Dobry strzał, synu”, a w *Łowcy androidów* Roy nazywa Terrella swoim twórcą i „ojcem”.

podejdą do Tessier-Ashpool S.A. bez Kuanga, „chłopcy w zarządzie T-A będą znali numer twoich butów i długość fiuta” (132). Który oczywiście nie mógłby być za długi, gdyby pozwolił Case’owi utknąć w lodzie.

Jeśli bazy danych korporacji są metaforycznie sfeminizowane, chronione przed inwazją przez błony odporne na „świdrowanie i wstrzykiwanie”, to samo tyczy się stref międzyprzestrzennych w matrycy. Wszelka naukowa i technologiczna (męska) czystość, jaka mogła kiedyś cechować matrycę komputerową, została zbrukana i naruszona. W *Grafie Zero* matrycę zaraził wirus. Jest ona teraz pełna „duchów i różnych takich”. Finn mówi Bobby’emu: „są tam dziwne rzeczy. Duchy, głosy [...] W oceanach żyły syreny i cały ten chłam, a my tu mamy morze krzemowe” (*Graf Zero* 102). Matryca ma własny cykl rozwojowy, które konfiguruje takie jednostki, jak 3Jane, Slide, Angie Mitchell i Mamman Brigitte, żeńska sztuczna inteligencja voodoo. Nawet quasi-męskie AI *Neuromancera*, Wintermute i *Neuromancer*, które ostatecznie łączą się i rozciągają na matrycę, robią to nie dlatego, że mają własne pragnienia, ale dlatego że ich matka Marie-France Tessier umyślnie zmieniła konfigurację, aby je zjednoczyć i zniszczyć „fałsz kriogenicznej nieśmiertelności” (210) imperium swojego męża, Ashpoola. Kiedy *Neuromancer* wyjawia Case’owi swoje imię, wyjaśnia: „*Neuromancer*. Trasa do krainy umarłych. Marie-France, moja pani, przygotowała tę drogę” (193). Marie-France, umiejąca kontrolować (nawet pośmiertnie) parametry życiowe matrycy, zdaje się widmową prefiguracją Maman Brigitte, Królowej Umarłych.

Zarówno matryca, jak i sposoby wejścia do niej są tajemnicze i sfeminizowane. W *Grafie Zero* Lucas mówi Bobby’emu, że niektóre kobiety, „kapłanki” voodoo nazywane „końmi”, to metaforyczne deki cyberprzestrzeni: „Wyobraź sobie Jackie jako dek, Bobby. Dek cyberprzestrzeni, bardzo ładny, z pięknymi łydkami [...] Danbala [wąż] wtyka się w dek Jackie” (98). Kowboje mogą „dosiąść” takich koni i „wjechać” nimi w matrycę. W *Stacji aniołów* Williamsa Piękna Maria jest cybernetyczną „czarownicą”, którą – podobnie jak Angie Mitchell z *Grafy Zero* i *Mony Lizy Turbo* – otacza aura mistycyzmu pozwalająca jej radzić sobie i manewrować w skomplikowanej rozerotyzowanej matrycy danych. Angie „śniła cyberprzestrzeń, jakby neonowe linie kratownicy czekały na nią pod powiekami” (*Mona Liza Turbo*, 48). Kiedy Piękna Maria prowadzi Uciekiniera, flara „ukszałtowała jej brzuch”, „w jej gardle wyły burze magnetyczne”, a „świadomość elektronów wlewała się w jej gardło” (*Stacja aniołów*, 105). Kowboje muszą „sprzęgać się” z matrycą przez „wtykanie się” w sfeminizowane deki cyberprzestrzeni, ale niektóre kobiety nie potrzebują takiego pośrednictwa: z założenia stanowią jej część.

Kobiecość jest jednocześnie tym, co w samej matrycy fascynuje, jej cechą generatywną i sposobem uzyskania dostępu do jej sekretów – to wyrób „miękki”, oprogramowanie, fantazja (i świat) istniejąca poza „twardym” sprzętem, poza osiągnięciami technologicznymi urzeczywistnionymi w układzie scalonym. Finn zwraca uwagę Bobby’emu, że „każdy, kto się włączy, wie, wie jak cholera, że [matryca] to cały wszechświat” (*Graf Zero*, 102). Sfeminizowany wszechświat zamieszkują duchy. Nie duchowe konstrukty osobowości, ale dosłowne duchy. W *Monie Lizie Turbo* Bobby mówi Angie: „wśród starych kowbojów panowała zgoda co do tego, że przyszedł kiedyś dzień, gdy wszystko się zmieniło. Fakt, różnili się poglądami na to, kiedy i w jaki sposób. Kiedy Się Zmieniło – tak to nazywali” (81), odnosząc się w zasadzie do momentu, gdy matryca stała się zamieszkałym sfeminizowanym światem. Konsekwencje tego niebezpiecznego, „miękkiego” i fantastycznego świata matrycy widać jeszcze wyraźniej, jeśli weźmiemy pod uwagę, że *When It Changed* (Kiedy się zmieniło) to również tytuł nagrodzonego Nebulą opowiadania Joanny Russ, z którego powstała powieść *The Female Man*. „Zmianę” w historii Russ zapoczątkowuje przybycie do Whileaway, społeczności, która w wyniku plagi stała się całkowicie żeńska, kilku mężczyzn (seksistów). Zmiana, którą odkrywają w *Monie Lizie Turbo* Gentry, Finn i Bobby, również wiąże się z płcią: to nieokreślona feminizacja matrycy, niekontrolowana transformacja wirusa w Inną, którą uzupełniają duchy oraz wpływ Mamman Brigitte i 3Jane, Królowej Umarłych i umarłej królowej imperium Tessier-Ashpool.

Zakładając, że odwrócony patriarchalny imperializm Russ jest swego rodzaju infekcją kobiecością i (wirusowym) przejściem męskiej przestrzeni, Gibson sugeruje, że samo terytorium matrycy można odzyskać, ponownie podbić. Co ciekawe, przypomina to męską wersję *The Wanderground* Gearhart, w której Ziemia i jej córki, Kobiety Wzgórza, odzyskują tereny niegdyś podbite przez mężczyzn – udaje im się to, bo sprawiają, że męska technologia nie działa nigdzie poza pewnym bardzo wąskim obszarem. Kiedy Darko Suvin twierdzi, że Gibson przedstawia matrycę jako utopię, zdaje się nie dostrzegać jej nacechowania płciowego. Dlatego można dodać, że Gibson rzeczywiście robi gest w stronę potencjalnie utopijnej matrycy, „sprywatyzowanej męskiej utopii” (Suvin, 45), do której powstania może doprowadzić energia i wizja takich bohaterów jak Bobby Newmark.

Gentry w *Monie Lizie Turbo* jest zafascynowany alefem Bobby’ego Newmarka, bo to nic innego jak odizolowane terytorium, bezpieczne domostwo, które przed inwazją dziczy matrycy chroni technologia, łagodna „aprosymacja matrycy” (*Mona Lisa Turbo*, 307). Czy Gibson odwołuje się do tradycyjnych

tropów z amerykańskiej literatury imperialnej lub kolonizatorskiej, w której mężczy i twardy człowiek Zachodu odbija cywilizację z rąk bestialskiej kobiecej dziczy (ziemi dziewiczej)? Czy też przedstawia szczególnie niesmaczną reakcyjną przeróbkę tych tropów, typową dla lat 80., agresywny antyfeministyczny backlash, zgodnie z którym feministki to odbierające męskość jędze i modliszki. Taki sprzeciw wobec feminizmu był wyraźnie obecny w ówczesnych mediach. Przykładowo na początku lat 80. oburzenie opinii publicznej zmusiło komisję do spraw transportu w Toronto do usunięcia plakatu reklamującego dzinsy Virgin, który przedstawiał leżącą na brzuchu kobietę ubraną jedynie w spodnie. Na plecach kobiety widać było ślady noża/szminki. Napis na plakacie głosił: „Grzesznica”. Podobny przejaw zagrożenia odczuwanego przez mężczyzn stanowił plakat Petera Fittinga z 1986 roku, który nawoływał „wszystkich mężczyzn” w San Francisco: „Nie pozwólcie na przewrót feministycznych lesbijek. Stawiajcie opór!!!” (Fitting, 17). Niezależnie od tego, czy będziemy odczytywać przedstawioną przez Gibsona konfigurację straszliwej kobiecej matrycy jako przedłużenie specyficznej antyfeministycznej polityki lat 80., musimy pamiętać, że jego bohaterowie wykazują się zdolnościami w tej przestrzeni kobiecości: ich męskość jest ustanawiana przez sukcesy odnoszone w jej obrębie i w walce z nią.

„Miękką” fantazy z całą pewnością ma niebezpieczny urok, testuje bowiem siłę charakteru i wyniki przyszłych panów. Choć w tekstach Gibsona każda osoba z „trodami” może podłączyć się do matrycy, jedynie bohaterowie dysponują specjalistycznymi, choć tymczasowymi umiejętnościami, które pozwalają się w niej poruszać i, co być może ważniejsze, wyjść z niej, kiedy te umiejętności zaczynają szwankować. Biegiłość jednak wcale nie zapewnia sukcesu: Slide w *Grafie Zero* zabija Conroya, kiedy ten jest podłączony do przewodu telefonicznego, Angie Mitchell, wyobrażając sobie konfiguracje cyberprzestrzeni, ratuje Bobby’ego przed śmiercią, gdy ten trafia na czarny lód, a mieszkająca w matrycy 3Jane niemal pozbawia życia Ticka, wybijając mu ramię w *Monie Lizie Turbo*. Gibson faktycznie stworzył miękki świat fantazy na podobieństwo fallicznej matki – erotyczny, kobiecy i potencjalnie zabójczy. Jeśli kowboj się nie spisze, zostanie „wypłaszczony” lub stopią mu się gniazda – nie wiadomo, co gorsze.

Starzy kowboje jednak tak naprawdę nigdy nie umierają – odjeżdżają w stronę zachodzącego słońca, by zostać prezydentami, a potem wracają na ranczo, aby cieszyć się urokami domowego życia. Po Reaganowskiej korekcje kowboj nie jest już samotnym, autonomicznym bohaterem, ale kimś, kto ostatecznie ma dom stworzony przez żonę i prerię. Kowboj konsoli Case

z *Neuromancera* żeni się i ma czworo dzieci; Turner, specjalista od ekstrakcji z *Grafa Zero*, znajduje sobie żonę, płodzi syna i prowadzi sielankowe życie na ranchu brata; kowboj konsoli Bobby Newmark z *Grafa Zero* i *Mony Lizy Turbo* kończy w zabezpieczonym alefem małym matrycowym domostwie z Angie Mitchell; kowboj pancerniak z *Okablowanych*, dochodząc do siebie na „waka-cyjnym rancho gdzieś w gorącej Nevadzie” (259), spodziewa się „ostrożnie zagłębiać się w pokój” z Sarą (257). Oto pary i rodziny reprezentujące właściwą formę życia domowego, stanowiącą przeciwieństwo nieprzyjaznego, wyłączającego i niebezpiecznego środowiska domowego „rodziny” japońskich korporacji czy szalonej, wsobnej europejskiej arystokracji korporacyjnej Tessier-Ashpool. Potencjalnie odbierającą męskość kobiecą matrycę zastępuje tu niegroźna żona, replikację – biologiczna reprodukcja, a triumfujący bohater wraca do świata sielanki: ogród pozostaje nietknięty, mimo że na zewnątrz szalały zaawansowane technologicznie wojny¹⁶.

Możemy w tym miejscu zapytać, jak więc wyraża się rewolucyjny potencjał literatury cyberpunkowej – nie licząc autopromocji pisarzy i wstępów do antologii. I czy w ogóle się wyraża? Raeganowskie lata 80., kiedy to doszło do wyniesienia moralnej większości na bezprecedensowe wyżyny, wycofania wielu zdobywcy feminizmu lat 70. oraz redukcji większości form pomocy społecznej, realizowały spójny projekt powrotu do idealizacji rodziny nuklearnej i prostego wiejskiego życia. Technologia, szczególnie ta tania, rozpowszechniana przez Japończyków, nie mogła ocalić Ameryki. Była niebezpieczna. Niczego niepodejrzewającym amerykańskim dzieciom groziła śmierć pod kołami nadjeżdżających (japońskich?) samochodów, bo słuchały walkmanów Sony. Jak stwierdza Gibson w *Village Voice* bez śladu ironii: „Technologia zdaje się mieć bardzo silny potencjał opresyjny” (Carpenter, 38).

Bohaterowie Gibsona mają jednak mistrzowskie umiejętności, bo używają sfeminizowanej technologii do własnych celów lub, jeszcze lepiej, bo konstytutywna dla ich męskości jest zdolność „podmywania celu” oraz „świdrowania i wstrzykiwania” sfeminizowanej technologii, które to działania nie pozwalają jej na uprzednie odkrycie „długości ich fiutów” – słowem, zdolność metaforycznego gwałcenia. Ich sukces zaś jest do tego stopnia celebrowany jako triumf, że nie możemy postrzegać tekstów Gibsona jako dystopijnych, nawet jeśli wzdrygamy się na myśl o implikacjach takich triumfów. W rzeczywistości uważam, że odczytywanie powieści Gibsona jako ekstrapolacji lub

16 Zob. znaczenie ogrodu rajskiego u Haraway: romantyczny „mit pierwotnej jedności, pełni, rozkoszy” (67) w odniesieniu do technologii i cybernetyki (6669).

fikcyjnej formy szczególnie odrażającej i szkaradnej przyszłości, czyli jakiejś odmiany literatury dystopijnej, stanowi błąd, na który pozwala sobie wielu krytyków. Andrew Ross na przykład nazywa cyberpunk nurtem „surwiwalistycznym”, „nowym dystopijnym realizmem”, który przedstawia przyszłość „przez pryzmat ponurego wyobrażenia technologicznych dystopii” (432-433). Pam Rosenthal z kolei sugeruje, że przyszłość przedstawiona w cyberpunku to „nasz świat, który stał się gorszy, bardziej nieprzyjazny, niegościnnie, niebezpieczny i ekscytujący” (85). Tymczasem Gibson twierdzi, że jego książki są „optymistyczne”, że jego przyszłość „byłoby fajnie odwiedzić”, że tym, co w niej lubi, jest „ożywiona wymiana handlowa. Poczucie, że wokół krąży mnóstwo pieniędzy. Nie są zbyt równo rozdzielone, ale ludzie wciąż prowadzą interesy” (Hamburg, 84).

Ross i Rosenthal, chcąc uzasadnić polityczną poprawność cyberpunka, muszą ukazywać go jako dystopię, literaturę ostrzegawczą lub umoralniającą. Według mnie, a z całą pewnością również i według „pesymistów” (Suvin, 50), takich jak Suvin i Csicsery-Ronay, są to działania rozpaczliwe. Oboje autorzy ignorują (ukrywają?) również powieści prawdziwie dystopijne, to znaczy teksty science fiction o całkiem jawnej politycznej wymowie, powstające w tym samym czasie co cyberpunk. *Native Tongue* i *The Judas Rose* Elgin, *Opowieść podręcznej* Atwood oraz *Benefits* Fairbairns ukazywały dystopijne wersje przyszłości, w której kobiety całkowicie utraciły prawa, miały wartość wyłącznie rozplodową, moralna większość ustanowiła tyrańskie teokracje, a technologia stała się zaawansowanym sposobem dalszego opresjonowania kobiet. Wspomniane autorki faktycznie opisały to, co Gibson zauważa mimochodem i czemu tak naprawdę nie daje wyrazu w swoich tekstach: że „potencjał zastosowania technologii do opresji” **jest** (a nie „zdaje się”) bardzo silny¹⁷. Elgin, Atwood i Fairbairns aktywnie krytykują trendy polityczne, które pojawiły się na początku lat 80. Różnią się pod tym względem znacząco od Gibsona, który ma nadzieję, że przyszłość „będzie jak najbardziej przypominać teraźniejszość” (Hamburg, 86). Ich teksty stanowią całkowite przeciwieństwo optymistycznego cyberpunka, którego bohaterowie, dysponując odpowiednim polem („ożywiona wymiana handlowa”), mogą osiągnąć sukces i przypieczętować swoją męskość.

17 Jak zauważa Csicsery-Ronay: „Wszystkie ambiwalentne rozwiązania, które spotykamy w dziełach cyberpunkowych, to przykłady/mity złej wiary, ponieważ całkowicie ignorują kwestię tego, czy jakaś kontrola polityczna nad technologią jest pożądana, choć nie do końca możliwa” (277).

Ostatecznie Gibson sławi tę samą przedsiębiorczość i pomysłowość, które zawsze charakteryzowały amerykańskiego bohatera, sygnalizując, że w wybranym przez niego modelu nieubłagane kapitalistycznej przyszłości amerykański heroizm można artykułować w zasadzie bezkrytycznie: przeszłość, terażniejszość i przyszłość są ze sobą tożsame. Jak zauważa Richard Stokes, w cyberpunkach, którzy wydają się dziećmi ulicy, kryje się „przemozna żądza awansu społecznego” (29). Jedynym godnym przeciwnikiem dla amerykańskiego bohatera (który z całą pewnością zatriumfuje) są potężne japońskie megakorporacje. Nie stanowią one dla bohatera areny, na której mogłoby dojść do subwersji lub ataku, ponieważ to właśnie ich ugruntowane struktury władzy zapewniają środki, dzięki którym może odnieść sukces. W tekstach Gibsona nie znajdziemy więc absolutnie żadnej krytyki władzy korporacji ani możliwości jej podważenia, jego bohaterowie są bowiem częścią systemu – niezależnie od pozornej marginalizacji i kontrkulturowej pozy czerpią z niego zyski, wykorzystując swoje umiejętności. Jak słusznie zauważają Stokes i Csicsery-Ronay, pomysł, że komputerowi kowboje mogą stanowić jakąś formę wyobcowanej kontrkultury, jest śmiechu wart. Komputery stanowią przecież tak nieodłączną część korporacyjnego systemu, że nikt, kto na nich pracuje, a już szczególnie najemnicy z powieści Gibsona, kupowani i sprzedawani przez korporacje i działający jako narzędzia korporacyjnej rywalizacji, nie mógłby z powodzeniem udawać, że stanowi część kontrkultury. Nawet gdyby wszyscy mieli irokezy i nosili ciemne okulary.

W przeciwieństwie do Stokesa, Suvina i Csicsery-Ronaya Rosenthal akceptuje stanowisko polityczne widoczne w cyberpunku. Wysuwa tylko nieznaczące zastrzeżenia: „Gdyby chcieć krytykować cyberpunk za jego złe wybory [...], można by wskazać rozpaczliwą samotność, którą ukazuje. Ja jednak chciałabym zwrócić uwagę, choć to może bolesne, że cyberpunk jest tu na dobrym tropie. Żyjemy w samotnych czasach” (100). Kowboje, kapitalistyczni przedsiębiorcy i amerykańscy bohaterowie to bohaterowie samotni i niezależni z **wyboru**, bez wątplenia mitologizowani w amerykańskiej kulturze. W jakim stopniu jednak są „prawdziwi”? A jeśli rzeczywiście reprezentują swoje czasy, czy nie rodzi to zasadniczych pytań o to, co dokładnie **jest** mitologizowane w latach 80.? Obawiam się, że trudno byłoby wskazać „dobrą politykę” cyberpunka, nawet jeśli Rosenthal twierdzi, że cyberpunkowi pisarze znajdują się w politycznej awangardzie i „nie mogą się doczekać, aż ich działania się opłacą, a teoretycy zgodzą się, że u podstaw życia społecznego leżą proponowane przez nich modele” (80). Nie sposób też zlokalizować rzekomo „rewolucyjny” program cyberpunka,

tak regularnie wychwalany. Nie twierdzą tutaj, że Gibsonowi i innym twórcom brakuje umiejętności pisarskich, interesującej stylistyki czy zdolności tworzenia złożonej i porywającej fabuły. Jednak łączenie zasłużonego uznania dla estetyki ze słusznością polityczną przybiera u pewnych krytyków formę lewicowego spełniania marzeń. Innymi słowy, jeśli ktoś lubi daną literaturę, musi ona koniecznie obejmować artykulację rewolucyjnego projektu. Wysuwanie takiego argumentu oznacza jednak faktyczne zamknięcie oczu na to, co cyberpunk reprezentuje, szczególnie w porównaniu z innymi formami politycznej science fiction. Polityczny (a nawet rewolucyjny) potencjał SF, realizowany tak wyraźnie w feministycznej literaturze lat 70., w cyberpunku Gibsona przybiera postać przerażającego sfeminizowanego oprogramowania. W swoich tekstach tworzy on atrakcyjny, ale widmowy alternatywny świat, który nie tylko pozwala potwierdzić męskie umiejętności, lecz również umożliwia wirtualną celebrację pierwotnej męskości. Potencjał polityczny dzieł Gibsona ginie więc przez odwołania do ikonografii charakterystycznej dla epoki Reagana.

Pomimo wszystkich zgrabnych nawiązań do kultury popularnej – punk rocka, dopalaczy, kultowego kina, ulicznego slangu i komputerowo-hakerskiej (kontr?) kultury – literatura cyberpunkowa w ostatecznym rozrachunku nie jest w ogóle radykalna. Jej gładka forma i rzekoma wywrotowość skrywają konserwatyzm lat 80., co w pewnym sensie znajduje potwierdzenie w zdumiewająco dobrym przyjęciu, z jakim spotkała się ze strony takich wydawnictw, jak „Wall Street Journal”, „Washington Post” czy „New York Times”, oraz w popularności, jaką cieszy się w mainstreamowych amerykańskich magazynach (dla chłopców), takich jak „Omni”¹⁸. Sterling twierdzi, że ruch cyberpunkowy to „nie inwazja, tylko współczesna reforma” (*Mirrorshades*, xv). Reforma czego, można by zapytać? Na pewno nie polityki płci w SF. Może jednak Sterling ma rację. Może cyberpunk **jest** „współczesną reformą”. Ale podobnie jak wiele innych „reform” z czasów Reagana/Mulroneya dla nas oznacza ona regres. Tak, dla nas – tych wszystkich (innych czytelniczek science fiction), którym brak wyposażenia pozwalającego docenić analogie Shirleya, czy też „świdrować i wstrzykiwać” lub wreszcie konstytuować

18 Delany ubolewa nad tym, że zwolennicy cyberpunka byli w większości konserwatywni: „Dobra passa konserwatystów w asortymencie przychylnego cyberpunkowi krytycyzmu [nie rozumie] jest niepokojąca. Zapewne sprawi ona, że ruch zostanie przejęty, by wspierać status quo” (*Some Real Mothers*, 10). Jak wspominałam, konserwatyzm ten zdaje się całkowicie zgodny z postawami politycznymi reprezentowanymi w cyberpunku.

i weryfikować swoją tożsamość w salach konferencyjnych międzynarodowych firm za pomocą pomiaru długości fiuta.

Przełożyła Anna Oleszczuk

Abstract:

Nicola Nixon

CONCORDIA UNIVERSITY

*Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?*¹⁹

The cyberpunk SF of the 1980s, which authors, critics and supporters hailed as a genre preparing the ground for revolution, has come forward with notable political claims. Some are implicit in the authors' determination to legitimise their own revolutionary status by establishing a lineage with the writers of 1960s SF. In establishing such links, however, writers such as Bruce Sterling avoided any reference to the political SF of the 1970s (Joanna Russ, Ursula Le Guin, Suzy McKee Chamas and others). Sterling, for instance, claimed that SF was in "hibernation" in the 1970s. This article examines the nature of cyberpunk's supposedly revolutionary agenda. It first contextualises it with its immediate feminist predecessors, and then explores its relationship to cultural icons popular in Reagan-Era America.

Keywords

cyberpunk, science fiction, feminism, revolution

¹⁹ Nicola Nixon's "Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?" appeared originally in *Science Fiction Studies* 19.2 (July 1992). *Teksty Drugie* would like to extend grateful acknowledgement to the editors of *Science Fiction Studies* for making the article available for Polish translation.