

Teksty Drugie 2005, 1-2, s. 271-289



# **Semiotyka przestrzeni w powieści cyberpunkowej.**

Marek Kaźmierczak

## Marek KAŹMIERCZAK

### Semiotyka przestrzeni w powieści cyberpunkowej

Cyberpunkowa rzeczywistość skondensowana w formie powieściowej jest uchwytywaniem „nieskończoności przedmiotu za pomocą skończoności książki”<sup>1</sup>. W analizowanym przeze mnie gatunku literatury popularnej przestrzeń stanowi jedną z najważniejszych kategorii.

Cyberpunk – jak pisze duchowy ojciec literatury cyberpunkowej – to bodaj pierwsze pokolenie SF wychowane nie tylko na tradycji *science fiction*, ale również w prawdziwie fantastycznym świecie. Typowe techniki klasycznego nurtu SF, takie jak ekstrapolacja czy osvajanie technologii, są dla nich nie tylko literacką taktyką, ale i pomocą w codziennym życiu.<sup>2</sup>

Człowiek popada w „słodką iluzję” (FL, s. 36)<sup>3</sup>, w „niewyobrażalną złożoność” (FL, s. 53), w „przestrzeń rozmytą” (FL, s. 124), „studnię” (N, s. 98), „Archipełag. Wyspy... wrzeczono, kiść, ludzkie DNA, jak plama oleju wypływająca z głębokiej studni grawitacji” (N, s. 98). Człowiek zanurza się w „błysk absolutnej ciemności” (N, s. 165), w „kilometry czarnych zwierciadeł” (N, s. 222), w „bezprzestrzeń

---

<sup>1</sup> J. Łotman *Problem przestrzeni artystycznej*, przeł. J. Faryno, „Pamiętnik Literacki” 1976 z. 1, s. 213.

<sup>2</sup> B. Sterling *Przedmowa do „Lustrzanek”*, przeł. E. Ławnik, P. Frelik, „Akcent” 1996 nr 2, s. 107.

<sup>3</sup> W nawiasach podaję symbole – pierwsze litery każdego tytułu cytowanych powieści, a także numery stron w używanych przeze mnie wydaniach: W. Gibson, *Neuromancer*, przeł. P.W. Cholewa, Poznań 1996 – N; W. Gibson, *Mona Liza Turbo*, przeł. P.W. Cholewa, Poznań 1997 – MLT; W. Gibson, *Johnny Mnemonic*, przeł. P. Frelik, „Akcent” 1996 nr 2, s. 110-122. – JM; S. Łukianienko, *Fałszywe lustro*, przeł. E. Skórska, Warszawa 2001 – FL; N. Stephenson, *Snow Crash*, „Akcent” 1996 nr 2, s. 122-131. – SC; R. Rucker, *Software*, „Akcent” 1996 nr 2, s. 131-136. – S.

umysłu... konsensualną halucynację” (N, s. 53). „Głębia”, „Otchłań”, „Studnia”, „Tuneł”, „Ulica”, „Macierz”, „Ciąg”, „Cyberprzestrzeń”, „Metaświat”, „Miasto Nocy”<sup>4</sup> – to najczęstsze metafory oprowadzające czytelnika po cyberpunkowych kontynentach.

Ciałem przestrzeni w powieści cyberpunkowej są miasta. Są one organizmami mrocznymi, widmowymi, pozornie chaotycznymi, zaśmieconymi, przeszywanymi sztyletami zimnych neonów, pogrążone w nieustannej nocy, z niebem, które iskry jak zepsuty telewizor, ze „sterylnie pięknymi” ludźmi i nieludzkimi humanoidami, z nieustannym pędem oraz jedyną ciszą – mrokiem chaosu. Przestrzeń miejska w tej perspektywie wydaje się niegościnna. I taka w rzeczywistości jest, gdyż miasto cyberpunku nie jest miejscem, w którym się żyje, ale w którym się intensywnie siebie i innych przeżywa, doznaje. Miasto cyberpunku jest miejscem do p r z e - m i e s z k i w a n i a. Miasto cyberpunku implikuje, rodzi (lepiej: generuje) nomadę cyfrowego, „człowieka” – margines zatroskanego bycia spięty cudzysłowem. Przestrzeń miejska cyberpunku jest przestrzenią niebezpieczną, straszną, mroczną, śmierzdzącą, przestrzenią śmierci. „Przyjazne” są tylko szczegóły, elementy tej przestrzeni i to one ewentualnie są piękne, jasne, bezpieczne, dobre.

Miasta wirtualnej rzeczywistości to miasta-kłacza<sup>5</sup>, których odnóża przeplatają się, rozchodzą, zbiegają, dopełniają – jedno jest pewne – prowadzą nas do naszego celu: naszego centrum, którym nie musi być centrum w rozumieniu kartezjańskim<sup>6</sup> – wytyczone pod wspólnotowe spotkania, wiece. Brak centrum indywidualizuje, polaryzuje społeczność. To zaś czyni z miasta – pierwotnie: źródła wspólnotowości – kreatora różnorodnych istnień: nurka, hakera, kowboja, cyberpunka, przechodnia.

Wzajemne oddziaływanie rzeczywistości realnej i rzeczywistości wirtualnej zachodzi już na poziomie „progu” – przestrzeni „przejścia”: hełm wirtualny, multisensoryczny kombinezon, dek, drzwi, poziomy gry, kody programów, świadomość, narkotyki. To wszystko umożliwia pośrednie przejścia, przeskoczenia, zanurzenia w Macierz. W zależności od ontyczno-kulturowego statusu „progu” zmienia się jednocześnie opis samego momentu zanurzenia (przejścia) w cyfrowy świat lub przechodzenia do jego wnętrza. Meta-mistyczne uniesienia, porównywane do lotu („Tak trudno zmusić się, by uwierzyć w lot. Zapomnieć o wszystkim... rozwinąć przestrzeń, rozłożyć ręce. I oddać się lotowi” [FL, s. 263]), umierania, marzenia

---

<sup>4/</sup> Każde z tych wyrażen piszę wielką literą, gdyż symbolicznie każde z nich rozpoczyna nowe zdanie.

<sup>5/</sup> G. Deleuze, F. Guattari *Kłacze*, „Colloquia Communia” 1988 1-3, s. 221-239.

<sup>6/</sup> M. Jay *Nowoczesne władze wzroku*, przeł. M. Kwiek, w: *Przestrzeń, filozofia i architektura*, red. E. Rewers, Poznań 1999, s. 91-93. Martin Jay obok władzy racjonalnego, jak to nazywa – kartezjańskiego, perspektywizmu wyróżnia jeszcze władzę opisu i władzę narracji, buntujących się przeciw centralnemu punktowi, porządkowi geometrycznemu w generowaniu przestrzeni.

sennego, przeżywa bohater cyberpunku, gdy dostrzega, że status ontologiczny jego i każdej widzianej przezeń rzeczy w *virtualu* jest ten sam – cyfrowy.

Liczne przejścia przez „próg” – komputer, dek itp. przedstawiane są w oszczędnej poetyce: „Prawie tak samo. Deep. Enter... Jestem w Głębi, a Głębia jest we mnie. Jak zwykle” (FL, s. 169). Różne przejścia przez „progi” mają wspólną cechę: człowiek zanurzający się w cyfrową przestrzeń staje się tylko świadomym siebie, przewidzianym przez deep-program, algorytmem.

Przejście na drugą stronę – z *virtualu* do *realu* jest możliwe. Jest ono przejściem w „algorytm” swojej intymności – ciało, przejściem świadomościowym, niefizycznym; jest przejściem intelektualnym.

Cyberpunkowa przestrzeń inaczej wyraża plan elementów „zewnętrznych” i „wewnętrznych”, inaczej elementów otwartych i zamkniętych. Wiąże również przejścia „pod” – w podziemiach tunelów, grot, arkad – z życiem na otwartej przestrzeni „nad”. Z tego powodu znikają metafizyczne dychotomie centralnego rdzenia i peryferyjnej zewnętrzności, jak i hierarchicznego „nad” i uwodzicielskiego „pod”. Ciekawa w tym aspekcie jest możliwość interpretacji wędrowania między „pod” i „nad” jako wędrówka Odysusza. Owym „nad” w takim rozumieniu jest *real*, owym „pod” okazuje się wirtualne zanurzenie w Matrycę, bez względu na to, czy uczestnik immersji jest hakerem, nurkiem, czy „przeciętnym” użytkownikiem. Owo „pod” jest przy takiej interpretacji tym samym, czym dla Odysusza jest zejście do *nekromanteionu* – spotkaniem ze światem własnej podświadomości, z duchami zmarłych, bytów inaczej obecnych i nie dających się zracjonalizować. Otwarcie się na przestrzeń wirtualną jest jednocześnie zamknięciem się na przestrzeń realną. Zanurzenie się podmiotu jest zatem powrotem symbolicznym do wspólnoty przedmiotów cyfrowych, dla których wspólną dominantą jest wewnętrznie dialogizująca przestrzeń cyfrowych impulsów. Człowiek staje się „człowiekiem” – agregatem symboli.

W cyberpunkowej przestrzeni opozycja „nad” – „pod”, to opozycja między wirtualną rzeczywistością a rzeczywistością realną (między *realem* a *virtuałem*). Jako zaś, że przestrzeń cyfrowa jest otwartą przestrzenią symboliczną, silniejsze zdają się być w tym miejscu opozycje: bliżej – dalej, szybciej – wolniej, przód – tył.

Powyżej napisałem, że nie ma w cyberprzestrzeni porządku natury. Każdy obiekt *n a t u r a l n y*, w tym człowiek, zanurzający się w zerojedynkowe strumienie informacji – ontologicznie wpisuje się we wspólnotę cyfrowych przedmiotów przestrzeni symbolicznej, przestrzeni intra-objektywnej. Świat wirtualny jest stworzony przez ludzi i dla ludzi, bo „człowiek” przebywa (z powodu technologii) w „postbiologicznym świecie”. Oto najpoważniejsza konsekwencja zrodzonej cyfrowo rajskiej<sup>7</sup> alternatywy. „Cała cyfrowa fikcyjność, informatyczne programy i ich sieciowe połączenia symbolizują matrycę (zarówno w biologicznym, jak i technologicznym znaczeniu), miejsce ogniskujące wszystkie wyzwania, proble-

<sup>7/</sup> J. Fisher *Postmodernistyczny raj. Dante, cyberpunk i technozofia cyberprzestrzeni*, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, przeł. A. Piskorz, Kraków 2001, s. 244.

my i ich rozwiązania”<sup>8</sup>. Natura w cyberpunku jest tworzywem kultury, „tworzywem” zmiennym i przetwarzalnym. Przestrzeń cyberpunku jest paradoksalną koniunkcją dwóch przestrzeni zamkniętych: realnej i cyfrowej. „Pierwszą różniczką odkrycia się”<sup>9</sup> jednego wymiaru przestrzeni wobec drugiego jest symulacja *realu w virtualu*. Kłące staje się labiryntem przeróżnych przejęć, progów, luster, spotkań.

Każde docelowe miejsce w labiryncie cyberpunku jest ulotnym centrum cyfrowego świata, prawdą rozpraszanej wspólnotowości. „Nie może ono (miejsce) być wpisane w koordynującą sieć. Ów ktoś doświadcza różnicy między rewirami miasta, lecz nie są one zespolone w schemat całości. Metafizyczna doniosłość rewirów metropolis zanika, gdyż zdewaluowane zostaje centrum jako siedlisko «prawdy»”<sup>10</sup>. Pozostają jednak: linie graniczne, progi, poziomy, sfery, kody dostępu – budujące strukturę relacji między fragmentami sieciowej całości. Analogicznie do, jak podaje Benjamin, doświadczenia granic podczas snu – doświadcza się ich jako cięć powodujących zaskoczenie. Centra porządkowane są przez świadome akty użytkowników Matrycy.

W greckiej idei Logosu/Kosmosu labirynt wyraża „zasadę matecznika” – symbolicznego łona, miejsca bezpieczeństwa i odosobnienia: zanurzenie (ukrycie, ucieczka, spotkanie) w hotelu/hotel, windzie/winde, budce/budkę telefoniczną, barze/bar, burdelu/burdel, w Matrycę. Jedno jest wspólne włóczęgom po labiryncie – ażeby doświadczyć labiryntu, trzeba zacząć swą wędrówkę.

W cyberpunku gmachy uginają się pod ciężarem nie-miejsc (budek telefonicznych, portali internetowych, deków, symstymów). Gmachami są przede wszystkim budynki wielkich korporacji, ukazujące ich uniwersalną władzę: „Za portem leżało miasto; kopuły fabryk ginęły w cieniu ogromnych, sześciennych budynków korporacji” (N, s. 9). Nie-miejsca okazują się k l u c z o w e, bowiem bez nich trwanie wielkich budynków byłoby niemożliwe. Użytkownicy właśnie poprzez owe nie-miejsca mogą zanurzać się w wirtualną rzeczywistość.

W architekturze<sup>11</sup> występują dwa nurty, z których jeden ma charakter racjonalny, a drugi emocjonalny i które powiązane są z dwoma pojęciami: wczuwania się i abstrakcji. Postawę wczuwania się wyznacza rozpoznanie świata jako niestanowiącego zagrożenia dla człowieka, akceptacja i afirmacja przedmiotu, jego poznanie i obiektywizacja. Wczuwanie się ma charakter pozytywny i optymistyczny. Abstrakcja natomiast prowadzi do wycofania się ze świata zewnętrznego na głęb-

<sup>8/</sup> O. Dyens *Cyberpunk, Technoculture and the Post-Biological Self*, <http://clcwebjournal.lib.purdue.edu/index.html>, s. 5 z 10.

<sup>9/</sup> G. Bachelard *Poetyka przestrzeni: szuflada, kufry i szafy*, przeł. W. Krzemiń, „Pamiętnik Literacki” 1976 z. 1, s. 241.

<sup>10/</sup> H. Paetzold *Miasto jako labirynt. Walter Benjamin i nie tylko...*, przeł. A. Zaporowski, w: *Przestrzeń, filozofia i architektura*, s. 119.

<sup>11/</sup> A. Warmiński *Filozoficzno-symboliczna wieża architektury*, w: *Przestrzeń, filozofia i architektura*, s. 63.

## Każmierczak Semiotyka przestrzeni w powieści cyberpunkowej

szy poziom metafizycznego zatrwożenia, jest wyrazem obawy przed skomplikowanym chaosem codzienności. Tak rozumiana abstrakcja związana jest z negacją rzeczywistości zewnętrznej i subiektywizacją własnych przeżyć. Koncepcja miasta w cyberpunkowej powieści wydaje się być konsekwencją abstrakcji – „fałszywych łuster”, substytucji cyfrowej rzeczywistości w miejsce rzeczywistości „realnej”. Pęd do abstrakcji wywołany jest przez zjawiska świata zewnętrznego, stając się „przeraźliwym duchowym lękiem przestrzeni”<sup>12</sup>.

Współczesność zna kilka sposobów<sup>13</sup> odczytywania wieży jako znaku kulturowego, jako narzędzia architektury służącego spięciu nieba z ziemią.

Pierwszy poziom związany jest z poczuciem bezpieczeństwa, którego potrzebę wywołuje stan zagrożenia (wrogie otoczenie; także *psyche*). Tutaj pojawia się abstrahowanie oraz lęk przed przestrzenią, nieufność wobec niej. Cyberpunkowa wieża jest w tym aspekcie znakiem obcej władzy, kontroli, ale także niedostępności; symbolem „niewidzialnego porządku prawa i administracji”<sup>14</sup> dyktowanych przez wielkie korporacje. Dostrzegalna jest tu wyraźna opozycja między ogromnymi wieżami, zwanymi również piramidami: „Schodkowa piramida szkarlatu Agencji Energii Atomowej Wschodniego Wybrzeża” (N, s. 54) i dynamicznym punktem cyberpunkowej przestrzeni – „człowiekiem”: „Samochód sunie po ponurych zaułkach, w oddali migają wieże Microsoftu” (FL, s. 49).

W drugim rozumieniu wieża w sposób celowy organizuje przestrzeń, aby w procesie indywiduacji, osiągnięcia prawdy czy zbawienia zagwarantować bohaterom możliwość „wznoszenia się” – w wersji cyberpunkowej – upadania, nurkowania, schodzenia w „Głębie”, „tunel”, „sztolnię”, „przepaść”. Na tym poziomie wieża okazuje się drogą do poznania siebie i świata. „Człowiek”, zanurzający się w „Macierz”, upada w wieżę. Wieża jest miejscem walki, konfrontacji (*Neuromancer*, *Fałszywe lustro*, *W labiryncie odbić*, *Johnny Mnemonic*, *Miasto złocistego cienia*). Dopiero wygrana walka wyzwala z upadku w wieżę. Każda walka jest kolejnym krokiem na drodze do samopoznania – samozatrącenia.

W trzecim rozumieniu wieża obiecuje możliwość osiągnięcia telos, mistycznego lub estetycznego połączenia się z kosmosem. Na tym poziomie występuje motyw „uwięzienia” zakończonego albo szczęśliwą ucieczką („Dedal” – Leonid, Case, Johnny, Pat, Molly), albo śmiertelnym upadkiem („Ikar” – Czyngis, Ciemny Nurk, Susan, Renie). Bohater Gibsonowskiego opowiadania pt. *Johnny Mnemonic* zadaje sobie w krytycznym momencie pytanie: „Gdzie się ukryć przed Yakuzą, tak potężną, że posiada własne satelity komunikacyjne i co najmniej trzy promy kosmiczne?” (JM, s. 114) i odpowiada: „Chowasz się w Otchłani, w najniższych kręgach, gdzie jakiegokolwiek oddziaływanie z zewnątrz powoduje natychmiastowe, koncentryczne fale otwartej groźby. Chowasz się w Nocnym Mieście” (JM, s. 114).

<sup>12/</sup> Cyt. za: C.G. Jung *Typy psychologiczne*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1997, s. 326.

<sup>13/</sup> A. Warmiński *Filozoficzno-symboliczna...*, s. 65.

<sup>14/</sup> T. Sławek *Akro/Nekro/Polis: wyobrażenia miejskiej przestrzeni*, w: *Pisanie miasta. Czytanie miasta*, red. A. Zeidler-Janieszewska, Poznań 1997, s. 12.

Kiedy człowiek zespala się z Matrycą, to następuje niemal mistyczne uniesienie, cel zostaje osiągnięty: „I płynął, rozkwitał przed nim jak origami z płynnego neonu, odkrywał... szachownicę sięgająca nieskończoności... A gdzieś w dali śmiały się w białym pokoiku na poddaszu, odległe palce pieściły dek, a lzy ulgi spływały po twarzy” (N, s. 54) – osiągnął Głębię; włączył się, więc cyfrowo już jest.

Cyfrowe przestrzenie są narracyjne. Stanowią one scenę, której każdy element jest znaczący. Jeśli bohater powieści przychodzi do „gospodarza” jakiegoś przestrzennego obiektu w cyfrowym świecie, to ów gospodarz za pomocą określonych przedmiotów-kodów narzuca swemu „gościowi” sposób czytania całego kontekstu konfrontacji, stworzonego według znaczeń naddanych przestrzeni przez kreatora miejsca (tu gospodarza: 3Jane, Neuromancer, Czyngis, Dubienko etc.), komunikując w ten sposób swojemu gościowi podział ról i funkcji. Kiedy Neuromancer wita Case’a w stworzonej przez siebie krainie umarłych, to przed Case’em rozciąga się sceneria zbudowana w oparciu o pięć znaków: ogrom morza, bezkres plażowego piasku – nieskończoność bezsilności i samotność, pożywienie Case’a znajdujące się w kufkach ze zniszczonego statku – Case jako rozbitek skazany na wygnanie, złudne-znikające miasto – znak miejsca, do którego nie można już powrócić, oraz Linda, biblijna Ewa wodząca na pokuszenie Case’a, by pozostał w świecie bez wyjścia.

Można w tym miejscu zgodzić się z Lichaczowem, że „im więcej szczegółów w przestrzeni, tym bardziej jest ona fizyczna, im mniej, tym bardziej symboliczna”<sup>15</sup>. Poetyka powieści cyberpunkowej odarta jest ze szczegółowych opisów tła sytuacyjnego, co implikuje tym samym autonomizację znaczeniową opisywanych narzędzi, przedmiotów, wydarzeń. Technologia w literaturze cyberpunkowej, jak głosi Ollivier Dyens<sup>16</sup>, kontroluje narrację, jest jej rdzeniem. Cyberpunk jako gatunek literacki wywodzi się z technologii, co wpływa, zdaniem Dyensa, na całą strukturę poetyki tekstu.

Główną zasadą organizującą cyberpunkową przestrzeń jest przede wszystkim potrzeba konfrontacji, spotkania, a zatem przestrzeń generowana ze względu na podmioty i przez nie. Człowiek cyberpunkowy, „pelen bólów egzystencji geometryzuje rzeczy, świat, relacje między nimi, by zapożyczyć od bryl geometrycznych trochę stabilności”<sup>17</sup>. Tworzona przezeń stabilność okazuje się pozorem, bo jego uniwersalizujące wyobrażenie przestrzeni rozbite jest przez: „czasoprzestrzeń, przestrzeń zakrzywioną, czwarty wymiar, cały ten nieeuklidesowski obraz świata”<sup>18</sup> przetopiony na strumienie algorytmów. Jeśli bohater zanurza się w wirtualny świat, to powierzchnia tego świata jest wizualnym opisem komunikującym „zanurzonemu”, co można, a co trzeba zrobić, by całkowicie rozsadzić wrażenia cielesne i umysłowe (wieże, metaliczne kolory, napisy w barach).

15/ D.S. Lichaczow *Poetyka przestrzeni artystycznej*, „Pamiętnik Literacki” 1976 z. 1, s. 246.

16/ O. Dyens *Cyberpunk...*, s. 5 z 10.

17/ G. Genette *Przestrzeń i język*, „Pamiętnik Literacki” 1976 z. 1, s. 227.

18/ Tamże.

Tak jak nie istnieje „naturalne” widzenie poprzedzające mediację kulturową, a tym samym nie istnieje żadna wewnętrznie wyższa władza wzroku, tak też nie istnieje jeden styl miejski, który mógłby sam stanowić spełnienie podzielanej przez człowieka tęsknoty za symulacją wzrokową i wizualną rozkoszą.<sup>19</sup>

Czy widzenie bohatera jest tożsame z „widzeniem cyberprzestrzeni”? W wirtualnej przestrzeni odbiorca widzi siebie w całości, doświadczając jej i wiedząc, że w *virtualu* jest „rysunkiem”: „Niby wiem, że to świat wirtualny i że nasze ciała są narysowane, ale i tak czuję się nieswojo.” (FL, s. 129), „Oczywiście Hiro nie widzi prawdziwych osób. Wszystko to jest częścią ruchomego obrazu wygenerowanego przez jego komputer na podstawie danych nadchodzących kablem światłowodowym” (SC, s. 123). Doświadczenie siebie jako symulacji swojego „ja” okazuje się być kolejną fazą kształtowania się cyfrowej, zredukowanej do symboli podmiotowości, gdyż według Lacana<sup>20</sup> człowiek przejrzał się w swej podmiotowości, w swojej całości – przy pierwszym kontakcie z własnym odbiciem w lustrze.

Miasto-punku jako labirynt, jako cyfrowy „pejzaż miasta”<sup>21</sup> jest zespołem symboli o korzeniach mitycznych. Odnoszą się one częściowo do nieprzejrzystości codziennego rytmu miasta. Mit labiryntu związany jest głównie ze sposobem odnajdywania drogi do miasta<sup>22</sup>. W powieści cyberpunkowej chodzi bardzo często o znalezienie właściwej drogi do właściwych osób (hakerów, informatorów itd.) Zanim zostanie się dopuszczonym do przebywania w „centrum”, czyli miejscu „konfrontacji”, należy dokonać czynu bohaterskiego. W historii o labiryncie warto zwrócić uwagę na mityczną opowieść o Ariadnie i Teuzesz.

Walter Benjamin dzieli mity miasta<sup>23</sup> na podstawowe (Romulusa i Remusa, bliźniego Kaina) oraz te, które odnoszą się do podtrzymania miejskiego życia. Mit labiryntu zaliczyć można do drugiej kategorii, w której miasto jest zbudowane, ustanowione, a dostęp do niego należy uzyskać (lub nawet odzyskać).

Najgenialniejsi wśród nas nie umieliby zbudować świata sensów i znaczeń od podstaw; wszyscy wkraczamy do świata niejako „prefabrykowanego”, [...] w jakim zastane mierniki ważności spraw uwypuklają pewne rzeczy na tyle, by znalazły się w zasięgu naszego wzroku, a inne usuwają w cień.<sup>24</sup>

Bohaterowie powieści cyberpunkowej zanurzają się w przestrzeń już stworzoną, posiadającą znaczenia uprzednie.

---

19/ M. Jay *Nowoczesne władze...*, s. 93.

20/ Opieram się tutaj na poglądzie J. Lacana zaprezentowanym przez Monikę Bakke w jej książce, *Ciało otwarte. Filozoficzne reinterpretacje kulturowych wizji cielesności*, Poznań 2000, s. 20-24.

21/ H. Paetzold *Miasto jako...*, s. 111.

22/ Tamże, s. 114.

23/ Tamże.

24/ Z. Bauman *Ponowoczesność jako źródło cierpienia*, Warszawa 2000, s. 19.



Cyberpunkowym nawiązaniem do mitu Ariadny i Tezeusza jest niewątpliwie każdy „duet” kontrolujący wędrówkę po labiryncie wirtualnej rzeczywistości: nurek/haker<sup>25</sup>, nurekA/nurekB, hakerA/hakerB. Punkowe duety odsłaniają prawdę o tym, że cyfrowy labirynt, podobnie jak labirynt mityczny, jest pełen niebezpieczeństw, groźny, a wszechobecna śmierć stanowi cenę za możliwość samopoznania – dlatego potrzebny jest ktoś, kto może wyprowadzić cyberpunkowego herosa z sieci pułapek, z koszmaru bezradności, wyprowadzić ze zdobytą, cenną informacją.

Labiryntowa struktura cyberpunkowego miasta odsłania wydarzenia w nieco zwolnionym tempie. Działania bohaterów są spowolnione poprzez powroty do nałogów (Case wraca do narkotyków, Leonid do alkoholu), wspomnienia przeszłości (Case wspomina swą ukochaną Lindę, Molly zabitego kochanka Johnego Mnemonica, Armitage operację wojenną, którą jako jedyny przeżył), rozważania o przyszłości (Cobb rozważa ewentualne konsekwencje kolejnej biochemicznej operacji, Finn wyobraża sobie, że stanie się SI, a Płaszczak, że będzie „nieśmiertelnym” konstruktem w cyberpunkowej rzeczywistości). Wyróżniłem tutaj najważniejsze momenty spowolnienia wydarzeń przez bohaterów. Owo spowolnienie wpływa na zmienianie się pozornie prostej drogi do celu w labirynt, który intensyfikuje i komplikuje ilość i jakość przeżywanych wrażeń.

Walter Benjamin podał trzy wyjaśnienia labiryntowego charakteru metropolii. Po pierwsze labirynt powiązany jest z „rynkiem” jako modelem społeczności. Chodzi o rynek, który strukturyzuje działania i postępowanie ludzi. Labirynt okazuje się tą drogą, którą prędzej czy później dotrze się do celu – „rynku”. W powieści cyberpunkowej „rynkiem” okazuje się każde miejsce, w którym prowadzone są rozmowy – miejsca spotkań „ludzi”: bar (Pod Zaginionym Hakerem, Car Ryba), biura lub bazy danych korporacji (Ashpool, Chiba, Sense/Net, Dom-na-Drzewie), poziomy gier komputerowych (Labirynt Śmierci, Fantasy), czy wreszcie prywatne domy/samotnie (Neuromancer, 3Jane, Wielki Imperator, Czyngis).

W zależności od tego, które z wyżej opisanych miejsc pełni funkcję „rynku”, ujawniają się postawy bohaterów i odpowiednie między nimi relacje. Ci sami bohaterowie w jednym wątku okazują się być konsumentami wirtualnej codzienności (Leonid z *Falszywych luster*, Case z *Neuromancera*, Renie z *Miasta złocistego cienia*), w innym zaś „czystym” przepływem informacji. Zmieniają się tym samym pełnione przez nich funkcje (z leniwych konsumentów stają się wojownikami, ze

<sup>25/</sup> Nurek – w terminologii cyberpunkowej to ktoś, kto potrafi podłączyć się do cyfrowej rzeczywistości bez używania komputerów, ktoś, kto równie dobrze w każdej chwili, bez używania maszyn cyfrowych, potrafi z tej rzeczywistości wyjść, ktoś, kto wie, że wirtualna rzeczywistość jest złudzeniem. Haker to bardzo niestandardowy programista, twórca zabezpieczeń komputerowych, wynajęty zazwyczaj przez wielkie korporacje w celu zapobiegania włamaniom. Kowboj posiada zaś umiejętności nurka i hakera jednocześnie. NurekA/nurekB – znaczy, że ten sam bohater może być na dwóch poziomach jednocześnie, czyli, że może koordynować swoje zanurzenie w Deep-realu z perspektywy *realu*, natomiast haker nie może wynurzyć się, by mieć tym samym ogląd całości. Kowboj potrzebuje kogoś do tego, by móc przenikać z wirtualnej rzeczywistości do rzeczywistości realnej.

sluchaczy stają się orędownikami wielkich idei, z maszyn do zabijania przemieniają się we wrażliwych kochanków).

„Rynek” w cyberpunkowej przestrzeni jest miejscem konfrontacji bohaterów, a więc i strukturyzacji ich działań. Rynek jako cyberpunkowa scena „bytuje” – jest, zmienia się tylko jego wystrój. „Rynek” to scena, na której występują tylko te rekwizyty-znaki, które dopowiadają sens konfrontacji bohaterów. Funkcjonalnie rynek zatem się nie zmienia, zmienia się tylko przedmiotowo (rekwizyty-znaczenia). „Rynek” cyberpunkowej przestrzeni okazuje się przestrzenią wewnętrzną dialogizującą – cyfrową aluzją i iluzją komunikacyjnej relacji między podmiotami. Wewnętrzna dialogiczność cyberpunkowego „ryнку” możliwa jest ze względu na wspólną każdemu bytowi dominantę ontologiczną – ciąg impulsów elektronicznych wypełniających pustkę wirtualnej intra-objektywności.

Beniamin wyjaśnia labirynt – metropolię zgodnie z zasadą oszczędnego popędu<sup>26</sup>. Według Freuda popęd, zanim zostanie zaspokojony, trwa w epizodach. Musi więc przetrwać wiele sytuacji, zanim zostanie zaspokojony. Analogicznie, osobowość cyberpunkowej rzeczywistości znajduje tylko czasowe kompromisy między popędami a kulturową sytuacją. Dla przykładu, popęd seksualny Case’a jest zaspokajany tylko wtedy, gdy ów ma pieniądze, a więc, gdy sprzeda rzecz najważniejszą – informację. Kultura cyberpunku zezwala na dominację seksualną<sup>27</sup> tej postaci, która jest cybernetycznie silniejsza.

Podobnie z „tymczasowym” zaspokajaniem popędu śmierci. Molly-wojownicza żadna krwi, musi się pohamowywać, gdyż panujący w świecie cyberpunku porządek kulturowy powoduje, że nade wszystko najważniejsze jest sprawne przeprowadzenie transakcji. Molly rekompensuje swoje niezaspokojone żądze samo-okaleczeniami, mordowaniem „wrogów” kiedy tylko nadarzy się właściwa okazja. Śmierć jest w tym kontekście przestrzenną metaforą życia. Wszelkie bowiem okaleczenia, brutalne walki, lejąca się krew, strzelaniny są śladami Erosa i Tanatosa.

Bohaterowie cyberpunku nie mają swojego początku w czasie, nie mają rodziny, są samotni. Ich genealogię i tożsamość tworzą zlecane im zadania, spotkania, konfrontacje: „Pasowali do siebie: Angie i Bobby, zrodzeni z p r ó z n i; Angie z czystego, jasnego królestwa Maas Biolabs, Bobby z nudy Barrytown” (MLT, s. 25), „Cobb – facet ... bez przeszłości i przyszłości, białego lub czarnego, grubego lub chudego... ty lub ja, przestrzeń lub czas, skończony lub nieskończony, byt lub niebyt, bliżej rzeczywistości...” (S, s. 135).

---

26/ Wszystkie wyjaśnienia zapożyczam z cytowanego już artykułu: H. Paetzold *Miasto jako...*, s. 116-117.

27/ Bardzo ciekawy w tym przypadku okazuje się także problem zaspokajania popędu seksualnego w krainie umarłych – w krainie Neuromancera – tam Case może osiąść Lindę kiedy tylko chce, ale pierwaj sam musi zgodzić się na to, że jest martwy. Paradoksalnie popęd życia przegrywa z popędem śmierci (dochodzi do zbliżenia między Casem i Lindą), by następnie popęd życia zwyciężył z popędem śmierci (nie dochodzi do następnych zbliżeń) – Case odchodzi ze świata umarłych. Jednakże częściowe zaspokojenie polegało na tym, że Case nie uznawał siebie za umarłego.

Trzecim beniaminowskim wyjaśnieniem miasta-labiryntu jest wyobrażenie ludzkości, która nie chce wiedzieć, dokąd wszystko zmierza. Cele owej ludzkości są cząstkowe, nieostateczne.

Najważniejszym, choć z założenia ulotnym celem w cyberpunku jest przede wszystkim zdobywanie informacji i ich sprzedaż. Haker, kowboj, nurek – każdy próbuje ukraść informacje wielkich korporacji i sprzedać je za wielkie pieniądze innym korporacjom. Bohaterowie błądzą zatem od baru do baru, od „rynku” do „rynku”, by zebrać coraz cenniejsze informacje. Ich błądzenie ogniskuje się w intensyfikowaniu przeżyć i zaspokajaniu własnych potrzeb. Same informacje stają się zaś często niemożliwym do przebycia labiryntem znaczeń.

Dodać do trzech beniaminowskich wyjaśnień można także wyjaśnienie czwarte – po labiryncie błądzi się samotnie, choć w „duetach”. Postępująca polaryzacja wspólnotowości w cyber-post-industrialnym świecie kreuje *quasi*-wspólnoty składające się z poszukiwaczy informacji (w tym także własnych przygód i doznań jako ciągów informacji). „Początkowo miasto, na przykład od Oświecenia było zrjonalizowanym miejscem pełnym ludzi. Miasto ponowoczesne zaczęło wytwarzać samotników, w tym miejscu, w którym ludzie mieli się skupiać”<sup>28</sup>.

Nie wiemy, skąd i dokąd zmierza w egzystencjalnej perspektywie którykolwiek z bohaterów cyberpunkowej powieści. Ich samotność staje się kategorią przestrzenną, gdyż samotność umożliwia zanurzenia w cybernetyczną rzeczywistość. Każdy człowiek może się zanurzyć tylko *s a m o t n i e*. Samotność okazuje się symboliczną próżnią, która umożliwia wędrowanie w wirtualnym świecie. Natura boi się próżni. Cyberpunkowa kultura tej próżni potrzebuje.

Ostatnią próbą wyjaśnienia labiryntu okazuje się konstrukcja cyberpunkowej przestrzeni według zasady symetryczności i paralelności fragmentów, implikujących podwójność światów. Powyżej pisałem o tym, że im trudniejsze zadanie tym bardziej niezbędna okazuje się współpraca w duecie. Symetria we współdziałaniu bohaterów implikuje również drugie przełamanie cyberpunkowego świata. Obok świata wirtualnego jest także świat realny – realna Macierz, do której człowiek próbuje się schronić przed niebezpieczeństwami Głębi. Okazuje się, że cyberpunkowy labirynt jest zawsze labiryntem z ontologicznie podwójnym dnem. Przestrzeń cyberpunku jest przestrzenią fragmentów analogicznych, co ułatwia niejako racjonalizację wirtualnej rzeczywistości poprzez jej geometryzację i semantyzację – podmiotowe wypełnianie – (inter?)solipsyzację.

Metafora labiryntu powraca na stronach analizowanych powieści: „pomknęli labiryntem opustoszałych bocznych uliczek, wzdłuż odrapanych bloków mieszkalnych” (N, s. 92), „To raczej jakiś program «trojański», który wbudował się w serwery Labiryntu” (FL, s. 234), „dryfujący labirynt papieru” (N, s. 195). Tytuł pierwszego tomu dylogii Lukianienki brzmi: *Labirynt odbić*.

W opisach miast-labiryntów, światów-labiryntów autorzy omawianych powieści potęgują doświadczenie labiryntu poprzez używanie słów wyrażających nie-

skończoność, nieograniczoność, bezkres przestrzeni. Labirynt opisywany jest także poprzez częste porównywanie przestrzeni cyberpunkowej, w której działają bohaterowie – do „biblioteki”, „przepaści”, „głębi”, „lustrzanych odbić”: „pędzi ku niemu poprzez kilometry czarnych zwierciadeł” (N, s. 222).

Mit labiryntu wpisuje się w mit o podtrzymaniu miejskiego życia. Jednakże powieść cyberpunkowa nawiązuje również do mitu „podstawowego”. Bohaterowie docierają pod koniec swojej podróży do założyciela-fundatora miasta lub wirtualnej rzeczywistości (*Fałszywe lustra, W labiryncie odbić, Neuromancer, Mona Lisa Turbo, Miasto złocistego cienia*). Po przebyciu labiryntu algorytmicznych mirażów bohaterowie (Case, Molly, Lońka, ...) docierają do mitycznego początku cyberpunkowego świata, miasta; w cyberpunku nawet las może okazać się miastem. Następnie, w miarę, jak odstaniają się kolejne sceny na wirtualnej arenie walki o informacje, bohaterowie docierają do mitycznej esencji rzeczywistości cyberpunku.

Wyżej opisana konstrukcja porządku wędrówki do (cyber)mitycznego rdzenia jest odwróceniem porządku stworzenia, w którym początek świata jest przed wydarzeniami układającymi się w apokaliptyczne wypełnienie się jego końca. Koncepcja odwrócenia porządku w cyberpunkowej rzeczywistości oparta jest na schemacie gry, w której po pokonaniu n-poziomów dociera się do ostatecznego poziomu – kwintesencji całości. Odwrócenie porządku stworzenia w powieści cyberpunkowej zapowiada bardzo często nowy porządek – nowe stworzenie. (*Neuromancer, Mona Lisa Turbo, W labiryncie odbić, Miasto złocistego cienia, Fałszywe lustra*).

Nowoczesna architektura zaproponowała wizję budynku jako „maszyny do mieszkania”, co było

wyraźną próbą przejścia od koncepcji statycznego budynku do dynamicznego procesu zamieszkiwania, od budynku jako znaku do miejsca potencjalnych zdarzeń. Inaczej jeszcze rzecz ujmując, nacisk położony został tu nie tyle na pojedynczy komunikat, jakim w przestrzeni miejskiej jest każda realizacja architektoniczna, ile na system wytwarzania kolejnych budynków-informacji.<sup>29</sup>

Następnie architektura zaczęła owe budynki „tresować”, by zachowywały się coraz bardziej inteligentnie.

W powieści cyberpunkowej wirtualne budynki są nie tyle maszynami do mieszkania, ile raczej maszynami do konfrontacji. Wnętrza budynków nie dają poczucia bezpieczeństwa, ulgi, odpoczynku – budynki są scenami działań bohaterów.

Miasta cyberpunku okazują się tłem dla faktów, bez którego bohaterowie nie mogliby odnaleźć się w cyfrowej rzeczywistości. Są tym samym równoczesnością „przestrzeni i zdarzeń, symulowanego oraz realnego, przyjemną, czasami gwałtowną konfrontacją różnych przestrzeni i typów aktywności”<sup>30</sup>, będących tym samym źródłem oczekiwania na znaczenia.

<sup>29/</sup> E. Rewers *Przestrzeń architektoniczna i techniki medialne: maszyna do mieszkania*, w: *Przestrzeń, filozofia i architektura*, s. 199.

<sup>30/</sup> Tamże, s. 208.

Przestrzeń cyberpunkowa, uprzednio utworzona, do której mogą się masowo podłączyć użytkownicy, jest wieloznacznym komunikatem. „Jeśli w codziennej komunikacji wieloznaczność jest wykluczona, w komunikacji estetycznej zaś zamierzona, to w przypadku komunikacji masowej wieloznaczność, chociaż ignorowana, jest zawsze obecna”<sup>31</sup>. Warto zauważyć, że takie odczytywanie przestrzeni cyberpunkowej rodzi nowe znaczenie dla słowa „wybrany”. Tylko bowiem „wybrany” może odczytać znaczenia, naddawane poprzez budynki, „rynki”, sceny, programy. Tylko „wybranemu” rozumienie cyberpunkowej przestrzeni jako cyfrowego strumienia znaczeń wydaje się możliwe: „Ciemny Nurek przesuwając palcami po ścianie – i w wyszczerbionych ceglach powstaje wąska szczelina. Przez tę szczelinę odchodzi, wciąga się w nią, spłaszczając jak cienka kolorowa kartka” (FL, s. 327). Eco pisze, że jeśli w kulturze masowej funkcjonują komunikaty wieloznaczne, to przyjemność odbioru tychże komunikatów polegać może na „wolności odczytania ich w inny sposób”<sup>32</sup>, w cyberpunku „wybrany” może stać się wolnym.

Współczesna architektura nie tworzy już „maszyn do mieszkania”, a raczej proponuje kombinacje sieci systemów informatycznych, niekiedy mediów, ukrytych za odbijającymi światło szklanymi ścianami. Wprowadza więc mieszkańca w „grę o zamieszkiwanie” nie tyle w jakiejś stałej przestrzeni, co o potrzebę nieustannego w niej wędrowania.

Każda z sieci wytwarza inny rodzaj przekazów, od prostych informacji o temperaturze i wilgotności powietrza począwszy, po skomplikowane systemy zabezpieczające. Wytwarzaniu informacji w tzw. inteligentnych budynkach towarzyszy ich przetwarzanie. Tak zaprojektowany budynek przypomina już nie maszynę, lecz komputer, a jego zamieszkiwanie permanentną obsługę komputera.<sup>33</sup>

W bardzo małej skali możemy to dostrzec używając przycisków windy, machając ręką w stronę kamer przemysłowych lub przemieszczając się przy użyciu domofonu.

Najczęściej bohater powieści cyberpunkowej jest złodziejem danych, potrafiącym wykorzystać zasadę nierównego dostępu do informacji, a przy tym bardzo umiejętnie wędrującym w „narysowanej” (symulowanej) przestrzeni. W tym kontekście wydaje się, że główną charakterystyką cyberpunkowej przestrzeni jest czas: „W wirtualności znika odległość, ale nie czas” (FL, s. 49), a właściwie prędkość przetwarzania, tworzenia i odtwarzania informacji (w tym – samych siebie): „Wszystko we wnętrzu zostało dopracowane tak, by potęgować wrażenie szybkości” (N, s. 188). Potrzeba zmiany, nagłych przejść między *realem* a Głębią, dynamiczna wędrówka między wymiarami Matrycy, szybkie taksówki, „przebijania się” przez kody dostępu, superszybkie deki i wiele innych atrybutów czasu wskazuje, że cyberpunkowa przestrzeń oparta jest na kategorii czasu, potęgującego

31/ U. Eco *Semiologia życia codziennego*, przeł. J. Ugniewska, P. Salwa, Warszawa 1999, s. 163.

32/ Tamże, s. 160.

33/ E. Rewers *Przestrzeń architektoniczna i architektura*, s. 200.

wrażenia i przeżycia. Wirtualna rzeczywistość jest rozkapryszoną, bo spowalniana terażniejszością, której niezbędnym atrybutem jest zapomnianie.

Cyberpunkową starożytnością nie jest już dziedzictwo starożytnych Greków i Rzymian, a raczej to wszystko, co jeszcze wczoraj stanowiło terażniejszość. Antykiem może być: „magnum 357 z odpilowaną łufą”, „latarnia”, „televizor”, „nagrania z płytami”, „jaguar z chromowym nadwoziem”, czy wreszcie „odrzutowiec”. „Antyk” niedaleki, antyk bliski cyberpunkowej przestrzeni – to antyk wczorajszej terażniejszości. Jeśli bowiem główną kategorią przestrzeni cyberpunku okazuje się czas, to jest to czas terażniejszy.

„W naszym malutkim Deeptown, w naszym kochanym Deeptown wszystko jest zróżnicowane i względne. Nawet słońce wstaje o różnych porach – gdy pracownicy robią przerwę na lunch, dla ich szefa dopiero wstaje świt” (FL, s. 13), „Wąskie pasmo systemu Lado-Achesona płonęło w abstrakcyjnej imitacji słońca na Bermudach, przesłaniane strzępami odtwarzanych chmur” (N, s. 119), „Śniadanie zjedli na dachu hotelu, na imitacji łąki, gdzie stały parasole i nienaturalna liczba drzew” (N, s. 122). Przyroda cyberpunku generowana jest przez cyfrowe medium; kultura przyzwyczała się odpoczywać i bawić w letni wieczór, więc dlaczego nie miały ów wieczór trwać nieustannie? Nie pierwszy to i nie ostatni raz, kiedy okaże się, że cyberpunkową przestrzeń funduje i wypełnia kultura. Słońce wstaje różnie dla różnych użytkowników Głębi, a zatem dzień i noc – te tak oczywiste zdawałoby się i naturalne granice między tym, co było i tym, co się staje, zostają uzależnione od algorytmów programu, będących kulturowym zapisem indywidualnych oczekiwań użytkowników. Poziom technologiczowanej przyrody rozmył granice podstawowe, naturalne; sens zatem jakiegokolwiek uniwersalnej granicy na każdym poziomie ludzkiego bycia okazuje się tylko postulatem opartym na grze pozorów. W cyberpunku nikt nie mówi o dobru, pięknie, sprawiedliwości dla wszystkich. Przyroda, natura jest dobrze narysowana, dobrze symulowana przez odpowiednie cyfrowe projekty. Przestrzeń cyberpunku jest wyłącznie przestrzenią kultury. Implikacją zaś tego faktu jest postępująca redukcja ludzkiej podmiotowości (złączenie ducha i ciała w prawach przyrody) w wirtualnym świecie.

Sieć jest maksymalnym rozszerzeniem bałwochwalstwa znaczeń, przedmiotów, reprezentacji... Wiadome bowiem jest, że współczesna nauka znosi podmiotowość, której stłumienie nie tyle jest celem, co przewidywalną konsekwencją uniwersalnego zastosowania najnowszych osiągnięć technologicznych.<sup>34</sup>

Przyjmując bowiem jedną z bardzo wielu ról przewidzianych przez program dla jego użytkowników, człowiek musi godzić się z ograniczeniami wynikającymi z reguł ustalonych przez twórców programu. Czasami należy wyeliminować nawet własne potrzeby seksualne. Dla przykładu w *Falszywych lustrach* bohater w ciele tragarza dostarcza fortepian pod wskazany adres. Tam czeka na niego kobieta,

<sup>34/</sup> A. Leupin *The End of Sex*, translated by Briant Sarris, <http://clwebjournal.lib.purdue.edu/index.html>.

pragnąca zblżenia cielesnego. Kiedy sytuacja jest, w każdym razie w *realu* czytelnika, nagle z ust tragarza padają słowa: „To ciało przystosowane jest jedynie do poważnej pracy fizycznej, a nie do rozrywki. [...] Czy naprawdę są ludzie, którzy nie wiedzą, że ciała proletariuszy z Windows Home są bezpłciowe, podobnie jak muły i pszczoły robotnicze?” (FL, s. 15). Tragarz nie może być obiektem seksualnym, gdyż tragarz nie jest nawet mężczyzną, jest tragarzem. Ma dźwigać ciężary i nic więcej. Nie ma zakazów. Wystarczy program ograniczający rozmaite sfery człowieczeństwa, w tym popęd seksualny.

Rzeczywistość wirtualna jest tylko dobrze odrysowanym snem, marzeniem, a jednak spotykając się na przykład z jakimś bywalcem metaświata, narrator opisuje tegoż bywalca, prezentuje jego zewnętrzną charakterystykę. Po co są opisy tła, miasta, postaci, skoro wszystko okazuje się grą z rzeczywistością?

Opisy domów, biur tchną melancholią, tęsknotą za realnością: liczne fontanny, rzeźby, obrazy, zdjęcia bliskich, kurz na ścianach, biblioteki – symbole czasu, pamięci, marzeń, które odsłaniają cyberpunkowy *spleen* bohaterów. Przedmioty ukazane są jako narzędzia do potęgowania iluzji z jednej strony, natomiast z drugiej, są całkowicie poddane woli człowieka. Zasłaniają tym samym rzeczywistość obecność narzędzia-przedmiotu, który na taką iluzję zezwala – komputera i towarzyszących mu programów. Ludzie tworzą-rysują sobie miejsca, które są wyrazem ich pragnień, spełnień i niespełnień; tworzą miejsca, w których sami są sobie panami, a przedmiot, również przedmiot-miejsce, tylko narzędziem do „krecacji” cyberświata: „Ładna willa. I piękny ogród. Winorośl pnie się po kamiennych schodkach” (FL, s. 13).

W kreowaniu cyberpunkowej przestrzeni bardzo ważną metaforą są lustra, którymi mogą być zarówno: okna wieżowców: „Uruchomił silnik; w pokrytej miedzianymi lustrami ścianie wieżowca obserwował odbicie sunącej chmury” (MLT, s. 108), ciemne okulary: „Moja nowa twarz odbijała się w nich (lustrzankach) podwójnie” (JM, s. 112), wypolerowane powierzchnie: „Mijała ściany zwierciadeł, odbijające poranne kłęby nadatłantycznych chmur” (MLT, s. 24), monitory komputerów: „Zdjąłem hełm i popatrzyłem na ekran, na dwóch hakerów i chłopca, który lubi spać w Głębi” (FL, s. 215), morze (ocean): „Angie potknęła się, niemal osunęła na kolana w falę, a szum morza został wessany w mroczny pejzaż, który nagle się przed nią otworzył: białone mury cementarza, nagrobki, wierzby. Świece” (MLT, s. 25), oczy: „Dlaczego oczy pozostają zwierciadłem duszy, nawet jeśli są narysowane?” (FL, s. 221), okna: „ślepe okna... Lustra błysnęły odbiciem w ciemnym oknie” (N, s. 99), kamery: „I to nie jest puszczany w kółko film; najprawdopodobniej przy każdym oknie domu umieszczono kamery przekazujące obraz w Głębi” (FL, s. 147). Lustro pełni funkcję twórczą, odbija podobiznę przeglądającego się w nim „człowieka”. Ciekawy w tym aspekcie poznawania „samego siebie” jest fakt, że często to narysowane „ja” przegląda się w narysowanym zwierciadle – kolejny moment podtrzymywania iluzji, kiedy to cyfrowy człowiek „uczy się” swego cyfrowego odbicia, oddalając się tym samym od potrzeby konfrontacji z odbiciem realnym.

Kiedy lustrem jest morze lub ocean, to oznacza to, że „człowiek” przegląda się w swej samotności, że przegląda się w tajemnicy bycia, że wreszcie napotyka odbicie swego bólu i strachu. Natomiast, gdy lustrami są kamery, ślepe okna, powierzchnie budynków, to „człowiek” ma czuć, że cały ten lustrzany świat ma drugie, znaczące tło, z którego ktoś lub coś zbiera informacje o obserwowanych obiektach. Ten sam „człowiek” ma również akceptować fakt, poprzez owe kamery – refleksy do podtrzymania iluzji – ineligentne lustra, że przestrzeń wirtualna istnieje wedle tych samych praw „natury”, co przestrzeń realna.

Lustrzanki – okulary słoneczne pełnią funkcję jednoczącą dwie powyższe charakterystyki luster. Po pierwsze, odbijają, zasłaniając oczy, ludzkie reakcje, postawy, podobizny. Lustrzanki są w tym kontekście synonimem tajemniczości, samotności z wyboru, samokontroli, czujności i dystansu wobec obserwowanych zjawisk (dlatego okulary zaopatrzone są w noktowizjery, ciekłokrystaliczne monitory, czujniki na podczerwień, zegary o elektronowej precyzji).

Oślaniając oczy, lustrzanki ukrywają przed „normalnym” światem fakt, że jest się niebezpiecznym szaleńcem. Symbolizują wizjonera odważnie spoglądającego w słońce, motorowca, rockera, policjanta i innych stojących na marginesie społeczeństwa – były czymś na kształt literackiego identyfikatora.<sup>35</sup>

Po drugie, osoba, która nosi ciemne okulary, jest „właściwym wymiarem” – drugim dnem cyberpunkowego świata, rejestrującym znaczenia z niego wypływające. Lustra czynią przestrzeń wirtualną przestrzenią labiryntu przeglądającego się w sobie.

Stare zagadnienie z estetyki dotyczące kwestii, czy namalowana na obrazie postać przegląda się w namalowanym na obrazie lustrze – w cyberpunkowej rzeczywistości zostaje rozstrzygnięta twierdząco. Namalowana postać przegląda się w namalowanym lustrze – to jest wirtualna rzeczywistość, a tym samym akceptacja symulacji, dokonującej substytucji złudzenia w miejsce realnego faktu. Natura zaakceptowała Narcyza przeglądającego się w rzece, ale nie mogła zaakceptować wieżowca przeglądającego się w kałuży. Cyberprzestrzeń mieści w sobie obrazy, w których „narysowane” chmury przeglądają się w oknach „narysowanych” wieżowców.

Przestrzeń cyberpunku jest przestrzenią opisywaną przez kolory. Dominują barwy czarne (ciemne, brunatne), czerwone (często jako kolor krwi), odcienie błękitu, białe, a także różowe, pomarańczowe, zielone.

Bezwzględna dominacja koloru czarnego i czerwonego, a także, w mniejszej skali, koloru białego, tworzy wyobrażenie o funeralno-inferyalnym klimacie, śmiertelnej kondycji cyberpunkowej rzeczywistości. Jest to przestrzeń śmierci, cierpienia, chłodu. Obrazowanie Gibsona nie zaprasza do bycia w tak czarnym „świecie nocy” – owo obrazowanie skazuje na upadek w to piekielno-grobowe bycie. Jeśli Gibson pisze, że coś było bezbarwne (np. klawiatura jakiegoś urządzenia), to znaczy, że nie warto o tym narzędziu pamiętać, nie warto o nim myśleć ani doń wracać. Kolor u Gibsona jest znaczący, bez względu na to, czy czerń jest czer-

<sup>35/</sup> B. Sterling *Przedmowa do „Lustrzanek”*, s. 107.



nią nocy, śmiertocnośnej broni czy chromu, bo w tej czerni zawsze czai się tajemnica, walka. Czarny jest przede wszystkim strój (czarne spodnie, czarne buty, płaszcze, kurtki, a także okulary). Bohater na tle niewyraźnych kolorów różnicuje je w przestrzeni. Kowboj, haker często są „czarnymi dziurami” rzeczywistości. Metafora „czarnej dziury” okazuje się w tym miejscu zasadna ze względu na jej kosmologiczne funkcje. Bohater odwraca zastany przezeń alfanumeryczny porządek rzeczy.

Czarny kolor w analizowanych powieściach Gibsona występuje najczęściej w opozycji do koloru białego: „Zatoka Tokijska była czarnym obszarem, gdzie mewy krążyły nad dryfującymi ławicami białego styropianu” (N, s. 9), „Wewnątrz stały dwa meble: proste, drewniane krzesło i pomalowane na biało żelazne łóżko. Farba schodziła, odsłaniając czarny metal” (N, s. 133) – silny kontrast bieli i czerni metaforycznie zapowiada nadchodzące zmiany. Czerń nigdy nie kontrastuje z czerwienią. Tworzą razem hybrydy symboliczne. Kiedy ktoś jest bliski śmierci, to czerwone, zeschnięte krople krwi stają się „czarną perłą” lub też, co jest również synonimem umierania, cierpienia – „krwawa sieć spływa w czerń” (N, s. 205). Czerń i czerwień zapowiadają lub przynoszą śmierć: „Czerwoną szmatką wycierał smar z lufy. Czarną folię owinął wokół trzymanego w drugiej ręce uchwyty” (N, s. 211).

Biel i czerń ogniskują przebieg zdarzeń, dynamizując go, zapowiadają zmianę. Dlatego postacie ubrane na czarno rozmawiają na białym tle (nie jest w tym momencie ważne, czy są to białe meble, półki w bibliotece, śnieg czy narkotyki).

W porównaniu do gibsonowskiej kolorystyki obrazowanie przestrzeni cyberpunkowej u Lukianienki jest bogatsze w barwy pastelowe, subtelne. Łukianienko obrazuje cyberprzestrzeń kolorami tęczy, często porównuje nawet Sieć do tęczy: „I szalona tęcza, [...], zapłonęła na ekranach hełmu wirtualnego” (FL, s. 26). Autor *Labiryntu odbić i Fałszywych luster* próbuje kreślić „kolorowymi farbami na szarym tynku” (FL, s. 269) różnobarwną cyfrową przestrzeń. Głębia jest „malinowo-purpurowo-żółtym chaosem” (FL, s. 47), korytarzem „pomalowanym na zielono, z sufitem żółtawym” (FL, s. 234). Czerń pojawia się w cybernetycznej rzeczywistości Lukianienki wtedy, gdy użytkownik Otchłani zbliża się do sfery albo wypelnionej tajemnicą, albo zagrażającej jego cyfrowemu życiu: „Łuk z czarnego marmuru – wejście do Labiryntu Śmierci” (FL, s. 126). Wtedy, podobnie jak u Gibsona, przestrzeń wypełniają „kłęby purpurowej mgły” (FL, s. 126) – czerń i czerwień zwiastują tajemnicę i niebezpieczeństwo. Czerwień i jej cyberpunkowy cień – krew, pojawia się po każdej walce w „narysowanym świetle”: „głowa Ciemnego Nurka rozlatuje się na krwawe i szare strzępy” (FL, s. 258).

Kolorystyka stosowana przez Lukianienkę przy opisie cyfrowej rzeczywistości zaciera granicę między rzeczywistością realną a rzeczywistością wirtualną. Często nawet na korzyść rzeczywistości cyfrowej. Przestrzeń pełna czerni, czerwieni, bieli, ostrych błękitów – przestrzeń „malowana” przez autora *Mony Lizy Turbo* jest przestrzenią ponurą, mroczną, niegościnną. W powieściach Gibsona cyfrowa rzeczywistość i realna rzeczywistość stapiają się w pesymistycznej wizji świata. Kolo-

ry cyberpunkowej rzeczywistości kreślone przez autora *Neuromancera* stają się „wyrokiem”. Wydaje się tym samym, że przestrzeń cyberpunku w obrazowaniu Gibsona nie daje już szansy wyboru lepszego ze światów.

Człowiek skazany jest na poszukiwanie lepszego świata, na poszukiwanie lepszego „raju”. Zrezygnował z drzew, kiedy okazało się, że nie jest wśród nich władcą, że istnieją stworzenia, które, chociażby z powodu swej biologicznej konstrukcji, są włodarzami drzewnych obszarów. Drzewa stały się niebezpieczne dla „człowieka”. Kiedy wyszedł z jaskini na światło dzienne, to nie wyszedł samotnie, lecz z własnym stadem, które rozpoczęło *exodus* do ziemi obiecanej. Powstawały osady, formowały się plemiona, religie. Im człowiek silniej zanurzał się w społeczność ludzką, tym dalej odchodził od natury. Im silniej odczuwał, że bezpieczniej jest żyć z innymi ludźmi, tym bardziej stawał się bogiem – panem życia i śmierci. Ten „szczęśliwszy raj” nie mógł pomieścić w sobie wielu bogów naraz. W człowieczy *exodus* zawsze wpisane było rozdarcie między pragnieniem bezpieczeństwa a niechęcią do odrzucenia.

Wraz z pojawieniem się miasta, człowiek rozpoczął nowy sposób bytowania, który – na tle poprzednich wyobrażeń i miar – nie mógł nie wydawać się paradoksalnym i fantastycznym: walka o przetrwanie, więcej, perspektywa drogi do największego dobra, do osiągnięcia nowego raju, zastąpionego w „nierajskich warunkach” przez miasto, odtąd wiązały się ze stanem bezbronności, niepewności, poczuciem upadku, w pewnym sensie – porzucenia przez Boga i wreszcie z pracą – cierpieniem.<sup>36</sup>

Miasto początkowo dające poczucie wspólnotowości, rozbija się na monady ludzkich obecności – „bez drzwi i okien”. „Życie miejskie uprawiają obcy wśród obcych. Obcym jest każdy z nas, gdy wychodzi na ulicę”<sup>37</sup>. Samotnicy-przechodnie wędrują w poszukiwaniu swoich „lepszych” rajów po peryferiach miasta – „kryształu”<sup>38</sup>. Samotnicy ponowoczesnego miasta upadają w komputerowe iluzje szczęścia – tam szukając samospełnienia, raju.

Miasta w cyberpunkowej rzeczywistości to przestrzenie strzeżone przed „gwałtem”. Przede wszystkim poprzez wykorzystanie programów-strażników, zabezpieczeń niewidocznych dla bywalców cyfrowego świata, wpisanych w funkcjonowanie wirtualnego porządku. Strzeżone także za sprawą inkarnacji wszelkich znaków-strażników (policja, alarmy, ochroniarze, nakazy i zakazy publicznie ogłaszane, granice między budynkami, ściany budynków, ulice, chodniki, ogień, broń). Jednakże, jak zauważa Tadeusz Sławek<sup>39</sup>, przestrzeń miasta ulega również swoistemu wystawieniu na widok publiczny, wydaniu na łup obcych, „złych” ludzi, firm, interesów. Tunelami, korytarzami rozsadzającymi „dziewiczność” miej-

---

<sup>36/</sup> W. Toporow *Miasto i mit*, przeł. B. Żyłko, Gdańsk 2000, s. 33.

<sup>37/</sup> Z. Bauman *Wśród nas nieznanomych – czyli o obcych w (po)nowoczesnym mieście*, w: *Pisanie miasta...*, s. 146.

<sup>38/</sup> T. Sławek *Akro/Nekro...*, s. 14.

<sup>39/</sup> Tamże, s. 13.

skiej przestrzeni w cyberpunku są bary, biura wielkich firm, zaułki, peryferia, gdzie mieszkają przeróżne subkultury – miejsca, w których prowadzone są nieczyyste interesy, gdzie kupuje się i sprzedaje informacje, „ludzi”, narkotyki, broń. „Czarnymi dziurami” wchłaniającymi stabilny szkielet miasta są pojedynki między wojownikami, hakerami, korporacjami, zbrojne konfrontacje destabilizujące pozornie uporządkowaną i stałą przestrzeń miejską.

Jeden z powieściowych bohaterów Łukianienki metaforycznie odsłania potrzebę zanurzenia się w cyfrowy raj: „W Głębi żyję zwykłym, normalnym ludzkim życiem. Po prostu żyję... Nie chcę wychodzić z wirtualności. Nie chcę pojawiać się w normalnym świecie. Tutaj jest źle, brudno, nieprzyjemnie. Czasem tu zabijają” (FL, s. 25). Kiedy „prawdziwa” śmierć zaczyna zaglądać do wirtualnego życia, ten sam bohater Łukianienki myśli bardzo poważnie o powrocie do realnych lasów, miejsc, parków, ludzi. Często odnosi się wrażenie, że bohater literatury cyberpunkowej ucieka do wirtualnego świata ze strachu przed bólem, bezsensem życia, nudą, przed odrzuconymi lub odrzucającymi bogami – potępieniem, ale zawsze ucieka przed swoimi ułomnościami, z których śmierć wydaje się być tą najbardziej, po faustowsku, ostateczną.

Przestrzeń cyberpunku nie jest przestrzenią cmentarzy. Miasto Nocy, Chiba City, Ulica, Deep Town – nie są to miejsca przeznaczone do tego, by pełnić funkcje nekropolii. Paradoks polega na tym, że wiele razy przelewa się w tych miejscach „krew”, giną ludzie, lecz grobów dla wszystkich ofiar brak. Wirtualna przestrzeń nie będzie nekropolią dopóki ciała i umysły istnieją w paralelnych wymiarach. Śmierć nie oznacza w tym momencie ostatecznego końca. *W realu* śmierć jest tekstem bez możliwości ponownego odczytania, prawdziwym końcem.

Relacja między cmentarzem i miastem jest relacją między życiem akceptującym śmierć i śmiercią akceptującą życie. Usytuowanie cmentarza w mieście oznaczało świadomość bliskiej, codziennej obecności śmierci, jej naturalność. Kiedy pojawiły się mury wokół terenu cmentarza, to śmierć zaczęła się oddalać. Mury cmentarza zawsze stanowiły symboliczny znak nadziei na życie po właściwej ich stronie. Miasto wyrzuciwszy cmentarz poza swoje ramy, zaczęło odurzać się myślą o możliwości uniknięcia śmierci, myślą o raju na ziemi. Furtka czy brama cmentarna stanowiły jednak karnawał życia i karnawał śmierci. Na cmentarz, przez bramę, zmarłych wprowadzają żywi, którzy wchodząc przez mury cmentarza, przenikają przez nie jak duchy, ale – jako żywi ludzie – mogą z miasta umarłych wrócić do życia. W cyberpunku śmierć nie jest naturalna (cmentarz nie jest położony w mieście), dlatego więc nie można umierać wiele razy? Jedyńą, cmentarną bramą w cyberpunkowej rzeczywistości jest komputer, umożliwiający przejście umysłów zamkniętych w ciałach – w *realu*, do miasta „martwych” ciał i umysłów zamkniętych w elektronicznych impulsach. Bez śmierci nie może być wizji katastrofy, wizji końca. Czas terażniejszy na to nie pozwala, brak potrzeby jedyne, uniwersalnego bóstwa na to nie pozwala. Śmierć w cyberpunkowych realiach nie jest przyjmowana za podstawę nowego życia, rozumianego jako „replika na śmierć, jako jej odkupienie i osiągnięcie wyższego po-

## Kaźmierczak Semiotyka przestrzeni w powieści cyberpunkowej

ziomu duchowego”<sup>40</sup>, lecz raczej jako konsekwencja źle odegranej roli na aranżowanej, cyberpunkowej scenie. Cyberpunkowa przestrzeń jest fenomenem zrodzonym z relacji między Narcyzem i źródłem, w którym ów mityczny, odrzucony samotnik się przegląda.

Powieść cyberpunkowa bliska jest w swojej poetyce kiczowi literackiemu. Jest to literatura zogniskowana na opowiadaniu historii, prezentowaniu fabuły, językowe kreowanie świata jest silnie zredukowane. Jednakże pod powierzchnią fabularnego banału ukrywa się przebogaty w znaczenia grunt literatury, przedstawiającej te problemy, które narcystycznie usposobionej współczesności wydają się jeszcze zbyt odległe.

Twórczość cyberpunków rozwija się równoległe do pop-kultury lat osiemdziesiątych – do rockowych teledysków, do hakerskiego podziemia, do ulicznego hałasu sampli i hip-hopu, do rockowych syntezatorów Londynu i Tokio. Zjawisko to, ta specyficzna dynamika, ma globalny zasięg. A cyberpunk jest jej literackim wcieleniem.<sup>41</sup>

Deep

Enter.

Ognista tęcza.

Jak zwykle.

---

<sup>40/</sup> W. Toporow *Miasto i...*, s. 51.

<sup>41/</sup> B. Sterling *Przedmowa do...*, s. 107. <http://rcin.org.pl>