

Mariusz M. Leś

Uniwersytet w Białymstoku

e-mail: mariusz.m.les@gmail.com

Cyberprzestrzeń i zmysły

Światocentryczność

Gdy czytelnik sięga po tekst, po którym spodziewa się przynależności do konwencji fantastycznonaukowej, już po pierwszych zdaniach oczekuje sygnałów obcości oraz instrukcji, jak tę obcość „obsługiwać”¹. Tak właśnie został przez tę konwencję wykształcony. Teksty fantastycznonaukowe stają się pod tym względem coraz bardziej agresywne, coraz większą ufność pokładając w czytelniczej chęci współpracy i w specjalistycznym przygotowaniu odbiorcy. Konwencja ewoluuje bowiem w kierunku pozorowania samodzielności fantastycznych światów, czyli w stronę „egzomimetyzmu”², w którym fantastyka posługuje się narracyjnymi technikami realizmu. Dodatkowo, jeśli za poznawczo-ideologiczny wyróżnik *science fiction* uznamy chwyt defamiliaryzacji (*estrangement*³), to agresywność posłuży wypełnieniu istotowej funkcji fantastyki naukowej.

Fikcja realistyczna ustaliła łagodną zasadę „minimalnego odstępstwa” (*principle of minimal departure*), według której świat fikcyjny w trakcie lektury

¹ A. Stoff, *Sposoby stanowienia rzeczywistości niewerystycznej w początkowych partiach utworów science fiction*, w: *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*, red. A. Martuszewska, Gdańsk 1994.

² A. Zgorzelski, *SF jako pojęcie historycznoliterackie*, w: *Spór o SF*, red. R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska, Poznań 1989.

³ D. Suvin, *Poetyka science fiction*, przeł. B. Okólska, w: *Spór o SF*.

pokrywa się ze światem czytelnika, jeśli czytelnik nie dysponuje odmiennymi wskazówkami⁴. Jeśli narrator (lub inne autentyfikowane w toku narracji źródło) nie informuje zatem, że Księżyc krąży wokół Ziemi, to odbiorca przyjmuje, że także w świecie fikcyjnym tak właśnie jest. Taka wiedza zazwyczaj nie będzie istotna podczas lektury, ale może wpływać na wizualizację zdania typu „(Bohater) zamyślił się, patrząc na nocne niebo”.

Dopiero wyraźne rozbieżności istotne dla przebiegu akcji wytrącają czytelnika z poczucia bezpieczeństwa. Skłonny jest on jednak wówczas, jako miłośnik przyziemności, zakładać raczej błąd autora lub własny niż znaczące odstępstwo. Fikcja realistyczna działa więc addytywnie, czyli dodaje byty i wydarzenia do wspólnej podstawy, w niej samej zmian nie wprowadzając.

Zasada ta w fantastyce naukowej (egzomimetycznej) podlega głębokiej modyfikacji. Nie przestaje obowiązywać, staje się jednak podejrzana, wzięta w nawias, bo może decydować o procesach poznawczych znacznie bardziej zaawansowanych niż wizualizacja czy dopełnianie. Tak bowiem rozbieżności, jak podobieństwa stanowią tu fundament konfrontacji światów: świata aktualnego fikcji fantastycznej⁵ (którego odniesieniem jest założony świat odbiorcy) ze światem aktualnym odbiorcy (który zakłada odniesienie do czasu historycznego, czyli autorskiego świata aktualnego). Pewność opiera się tu na konstatacjach, także ich presuponowanych założeniach, a nie na domysłach. Jeśli przeformułować przykładowe zdanie, to brzmiałoby ono mniej więcej tak: „Gdy (bohater) spojrział na nocne niebo, jeden z księżyców – jak zawsze o tej porze roku – ukrył się już za horyzontem”.

Fantastyka naukowa (podobnie jak fantasy), w znacznie większym stopniu niż fikcja realistyczna, tworzy świat fikcyjny przez aktywację napięcia różnicy między normą a nadzwyczajnością. W epice realistycznej podobny mechanizm decyduje głównie o kreacji postaci, natomiast w fantastyce naukowej decyduje również o strategii kreowania fantastycznego świata. Typowa strategia informacyjna narracji fantastycznonaukowej zbudowana jest na planie schematycznego trójkąta, co widać zwłaszcza w początkowych partiach utworów. Pierwszy wierzchołek tworzy sieć neologizmów i neo-

⁴ W sformułowaniu Petera Stockwella: „Jeśli tekst nie daje podstaw do odmiennych przypuszczeń, zakładamy tożsamość alternatywnego świata ze światem realnym” (P. Stockwell, *Poetyka kognitywna. Wprowadzenie*, Kraków 2006, s. 136). Koncepcja autorstwa Marie-Laure Ryan w rozwinięciu tez Johna Searle’a.

⁵ „Factual domain of the narrative universe” – R. Ronen, *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge University Press, Cambridge 1994, s. 171. Tak zmodyfikowana koncepcja logiczna światów możliwych naturalnie łączy się z problematyką narracji i focalizacji: „Information about worlds always has a source” (tamże, s. 175).

semantyzmów; drugi – norma wyznaczana przez określenia „wszyscy”, „jak co dzień”, „normalnie”, „zwyczajnie”; trzeci – podmiotowy świat postaci wyznaczany przez monologi wewnętrzne, punkty ogniskowania, wypowiedzi oraz działania. Na ten trójkąt nakłada się „zwyczajna” strategia sytuacji narracyjnych oraz stopień wiarygodności postaci. Układ pozostaje dynamiczny, ponieważ żaden z tych elementów nie jest izolowany. Akcja i postać w nią włączana są zatem uwikłane w mechanizmy stabilizacji fantastycznego świata.

Kreacje przestrzeni eksplikowanej, implikowanej, niezogniskowanej i upodmiotowionej tworzą zatem konfigurację światów potencjalnych, które stopniowo, w trakcie lektury, powinny wyznaczać ten podstawowy świat, czyli aktualny świat fikcji wraz z orbitującymi światami prywatnymi. Konfiguracja światów jest zawsze maksymalizowana, co znaczy, że nie ma tu lokalności. Granice prywatnej przestrzeni postaci (od przestrzeni działania po przestrzeń wyobrażoną) rozszerzane są przez czytelnika na prywatne światy, nie określa ich zasięg wzroku, obszar poruszania się, wiedza czy wspomnienia, określa je raczej zasięg ekstrapolacji, zakładanej poznawalności, potencjalności, możliwości i prawdopodobieństwa rozwoju zdarzeń bądź wewnątrzfikcyjnej prawdziwości zdarzeń przeszłych. Nawet gdy bohater, jak Nikor w *Paradyzji* Janusza A. Zajdla⁶, decyduje się na napisanie utworu fantastycznego wewnątrz fantastycznego świata, to – tak czy owak – jego fantastyczność powinna być drobiazgowo analizowana pod kątem przydatności w stabilizacji świata aktualnego fikcji. W tym konkretnym przypadku jest to działanie szczególnie umotywowane, bo świat, z którym czytelnik obcuje od początku powieści, jest obiektem wewnątrzfikcyjnego śledztwa. W efekcie wielu demaskujących zderzeń ze światami prywatnymi postaci, wśród których znajduje się także świat Nikora, okazuje się, że świat oficjalny został wykreowany przez propagandę, zgodnie z dystopijną konwencją.

Konwencja fantastycznonaukowa jest zatem światocentryczna, w konsekwencji przyjętych rozpoznawalnych założeń. Fabuła i postacie są podporządkowane konstrukcji fantastycznego świata. Dopiero za pośrednictwem tej rozległej, zmaksymalizowanej konstrukcji świata wszelkie fikcyjne idee, wartości, stany rzeczy, dążenia i marzenia postaci, stają się dostępne interpretacji.

⁶ J.A. Zajdel, *Paradyzja*, Warszawa 2004, s. 91.

Wieloświat

Postmodernizm przyzwyczyił nas do rywalizacji oryginału i kopii, prowadzącej do zacierania różnicy między nimi, a nawet do dominacji kopii nad oryginałem⁷. Proceder ten przeniósł się także na poczucie rzeczywistości. W efekcie rzeczywistość stała się figurą fikcji. Fikcjonalna światocentryczność fantastyki naukowej dobrze współgra z takimi nastrojami, wprowadzając jednak, dzięki założeniu (niekoniecznie realizacji) logicznego rygoru konfiguracji światów możliwych, dodatkowe napięcie. Warto przy tym pamiętać, że koncepcje filozoficzne światów symulowanych i możliwych nie są łatwo i w pełni przekładalne na reguły fikcji fantastycznej. Światy fikcyjne nie są tylko potencjalne jako światy wypełnione fikcyjnymi bytami i zdarzeniami, a także w sposób nieunikniony wykazują punktowe i systemowe styczności ze światem aktualnym. Wciąż ciąży nad nimi kategoryczność *mimesis*, wobec której muszą się opowiedzieć, w różnych wariantach – mimetycznym, antymimetycznym oraz egzomimetycznym. Typ mimetyczny i egzomimetyczny łączy podobna konstrukcja narracyjna oraz tekstowa polityka informacyjna (stabilizacja „światów tekstowych”). Natomiast niemożliwość, zapętlenia, krzyżowanie poziomów ontycznych bynajmniej nie dyskwalifikują fikcji realistycznej i fantastycznej, stanowią zaś chwyt, wychylenie ku trzeciemu wierzchołkowi – antymimetyzmowi.

Fantastyka naukowa dysponuje zatem dużym bogactwem możliwości konfrontowania światów. Znaczący odłam konwencji wprowadza konstrukcje o randze wieloświata (multiwersum), które obejmują konfiguracje wielu częściowo wypełnionych i potencjalnie wypełnialnych światów. Konfiguracje te realizują kilka schematycznych zasad: równoległości, konkurencyjności, zanurzenia oraz nierozstrzygalności. Kluczową kwestią w takich konstrukcjach jest określenie punktu styczności jako punktu wyjścia porównywania światów i ich odniesienia (odniesień) do aktualnego świata czytelnika, czyli podstawa rozumienia i interpretacji (mechanizmu generowania tekstów zależnych).

Dostępność taką, jeśli posługiwać się terminologią teorii światów możliwych, stosunkowo łatwo określić w konwencji historii alternatywnej – czytelnik powinien wówczas potrafić jasno wskazać punkt rozgałęzienia (*point of divergence, moment of divergence*⁸), który stanowi podstawę porównywania

⁷ Zob. np. D. Tofts, *Mind Games: Borges, Virtuality & the Limits of Credulity*, w: *Mind Factory*, red. L. Armand, Praha 2005, s. 147–170. Artykuł ten jest szczególnie interesujący ze względu na płynne połączenie wyobraźni postmodernistycznej z fantastyczną.

⁸ A. Duncan, *Alternate history*, w: *The Cambridge Companion to Science Fiction*, red. E. James, F. Mendlesohn, Cambridge 2003, s. 209.

światów, czyli definiuje wzór tożsamości transświatowej⁹ (w jakim stopniu Wielopolski-1 jest podobny do Wielopolskiego-2, a następnie – czym się różni?¹⁰). Szczególnie interesującą strategią eksponowania wariantowości jest *retelling*, który przesuwając akcent ze światów możliwych na światy tekstowe. Konkurencyjność światów generowana jest zazwyczaj przez możliwość globalnej zmiany w konfiguracji multiwersum, na przykład w ramach topiki podróży w czasie. Ten topos może generować oczywiście również światy równoległe, niewykluczające się wzajemnie¹¹.

Największą energią znaczeniową dysponuje wariant zanurzenia, ze względu na ścisłe związki z dystopijnością oraz nastrojami paranoidalnymi. Światy podrzędne (zanurzone) są wówczas bez reszty określane przez światy nadrzędne. Głównym motorem akcji stają się możliwości i próby przekroczenia granicy między światami, czyli najbardziej doniosłe, naznaczone raz heroizmem, raz defetyzmem, akty uwalniania (się). Jeśli świat jest bez reszty generowany i kontrolowany przez świat nadrzędny, mamy do czynienia z pewną formą zniewolenia, co uruchamia pełną pasję wyobraźnię dystopijną, w której światy definiowane są głównie przez fizyczne zniewolenie, przemoc i manipulację informacją.

Pytanie „czy żyjemy w rzeczywistości symulowanej (zanurzonej)?” kryje w sobie lęk przed nieautentycznością, nosi w sobie też historię wcześniejszych pytań, podobnie brzmiących, a jednak wzbudzających odmienne emocje. W innych wariantach pytanie to pojawiało się tam, gdzie istniała sugestia asymetrii wiedzy między obserwowanym a obserwatorem. Obserwator pragnął być aktorem, a aktor pragnął wyzwolenia przez zajęcie pozycji reżysera. Główną przesłanką takiej podejrzliwości była zasada proporcji, w najbardziej konsekwentny sposób ujęta w „teorii nadistot” Adama Wiśniewskiego-Snerga¹². Teoria ta, choć niefalsyfikowalna, zawiera symptomatyczny

⁹ P. Stockwell, *Poetyka kognitywna. Wprowadzenie*, s. 133.

¹⁰ A. Przechrzt, *Gambit Wielopolskiego*, Warszawa 2013.

¹¹ P.J. Nahin, *Time Travel: A Writer's Guide to the Real Science of Plausible Time Travel*, Baltimore 2011, s. 163–176.

¹² Teoria ta opiera się na prostocie myślenia liniowego. Najsprawniej streścił ją Marek Oramus: „Otóż twierdzenie, jakoby człowiek był koroną życia grzeszy pyszałkowatością, znacznie bardziej prawdopodobne, że stanowi on zaledwie ogniwo w długim łańcuchu form [...]. Każda następna forma jest dla poprzedniej niepostrzegalna w swej istocie; pies wprawdzie widzi człowieka, lecz wyłącznie jego zwierzęce ciało, zaś typowo ludzkie poczynania są dla niego kompletnie wyzute z sensu. Ekstrapolacja trendu prowadzi do wniosku, że i nad nami egzystują istoty dla naszego pojmowania nieuchwytnie, które być może wykorzystują nas (z czego nie zdajemy sobie sprawy), a kto wie, czy nawet nie hodują albo nie uprawiają” (M. Oramus, *Kto nas uprawia?*, w: tegoż, *Wyposażenie osobiste*, wyd. 2, Stawiguda 2013, s. 205).

ładunek niepokoju, który najpełniej mógł się objawić w serii utworów fantastycznonaukowych i alegorycznych¹³. Kiedy Hilary Putnam, filozof analityczny, zadaje pytanie, czy „mózgi zanurzone w naczyniu” (*brains in a vat*) mogą formułować sensowną hipotezę o własnym zanurzeniu, udziela odpowiedzi negatywnej. Nie – odpowiada – istoty te nie są w stanie odnosić się do świata wyższego poziomu, nawet jeśli nam (załóżmy, że znajdujemy się właśnie na tym poziomie – nadrzędnym) tak się wydaje. A jednak Putnam bardzo chętnie korzysta z topiki fantastycznonaukowej:

Oto dyskutowana przez filozofów możliwość rodem z *science fiction*: wyobraźmy sobie, że pewien człowiek [...] poddał się operacji wykonanej przez niegodziwego uczonego. Jego [...] mózg został usunięty z ciała i umieszczony w naczyniu wypełnionym pożywką, która utrzymuje mózg przy życiu. Zakończenia nerwowe zostały podłączone do superkomputera, który powoduje, że osoba, której mózg wyjęto, doświadcza iluzji [...]¹⁴.

W dyskursie światów symulowanych równie często pojawia się Kartezański „demon” z eksperymentu myślowego sformułowanego w *Medytacjach o filozofii pierwszej*, głównie dzięki sugestywnej złośliwości owego „demon”, dobrze wpisującej się we współczesną wyobraźnię paranoidalną. Dzięki dominacji takiej tendencji symulowana rzeczywistość traci posmak eskapizmu, jest raczej wynikiem potrzeby stabilizacji doświadczenia i w konsekwencji reguł oraz granic myślenia i czynu, podejrzliwości i sceptycyzmu, a nie nostalgii czy potrzeby ucieczki. Świat autentyfikowany funkcjonuje przecież jako nadrzędny, a przypisany jest złośliwemu „demonowi”.

Jak wspomniałem, ten sposób myślenia dobrze sprawdza się w wyobraźni dystopijnej, wyraźnie skoncentrowanej na opozycji racjonalności i cielesności, na skrzyżowaniu hierarchizacji wiedzy i władzy, oraz na koncepcji władzy wszędzie obecnej, ale niedosiężnej, a później iluzorycznej. Najwyrazistsze realizacje tego toposu znajdziemy w powieściach Zajdla: *Wyjście z cienia* (1983) oraz *Limes inferior* (1982). System jest informacją, sam się reguluje, wystarcza mu wyobrażenie (immanentne) władzy, założenie jej istnienia (jak w *Panoptikonie* Benthama¹⁵), a fakty te znakomicie potrafi wy-

¹³ Dwa znakomite elementy tej serii: A. Wiśniewski-Snerg, *Robot*, Kraków 1973; A. Wiśniewski-Snerg, *Według lotra*, Kraków 1978.

¹⁴ H. Putnam, *Mózgi w naczyniu*, w: tegoż, *Wiele twarzy realizmu i inne eseje*, przeł. A. Grobler, Warszawa 1998, s. 302. Jest to oczywiście także schemat fabularny Lemowej „fantomologii” i „skrzyń Corcorana” (S. Lem, *Ze wspomnień Ijona Tichego I*, w: tegoż, *Księga robotów*, Warszawa 1961 (także w późniejszych wydaniach *Dzienników gwiazdowych*); S. Lem, *Summa technologiae*, Kraków 1964; S. Lem, *Non serviam*, w: tegoż, *Doskonała próżnia*, Warszawa 1971).

¹⁵ J. Bentham, *Panopticon or the Inspection House*, London 1791.

korzystać niedosiężna władza. Zresztą gdy porównujemy – ze świadomością nadużycia – Kartezjańską „metodę” z postawą anarchistyczną (z charakterystyczną tęsknotą za stabilizacją, systemem, który jest zarazem punktem wyjścia i dojścia¹⁶) w rozwinięciu dychotomii ciała i duszy, to porównanie to – mimo błędu odczytania – dobrze współgra z paradoksalną dystopijną wrażliwością.

Kwestia staje się aktualna właśnie ze względu na łatwość wyobrażenia technologii iluzji¹⁷. Znany artykuł Nicka Bostroma *Are You in a Computer Simulation?*¹⁸ jest właściwie jednym z manifestów transhumanizmu. Jego zadaniem jest więc głównie demonstracja światostwórczych możliwości człowieka. Bostrom stwierdza prowokacyjnie: „Istnieje znaczące prawdopodobieństwo [*significant probability*], że żyjesz w symulacji komputerowej”¹⁹. Idąc – poniekąd – tropem Pascala, Bostrom za rozsądniejsze uznaje przyjęcie hipotezy symulacji. Ciężar dowodzenia karkołomnie balansuje więc na granicy dwóch tez: 1. nie możesz udowodnić, że istniejesz w symulacji, ale 2. nie możesz również udowodnić tezy przeciwnej. Zwłaszcza że teza nr 2 ma wsparcie w kolejnej: powinniśmy przyjąć możliwość istnienia cywilizacji stojącej na wyższym poziomie niż nasza, dysponującej technologią, którą nawet nasza wydaje się mieć już w zasięgu ręki. A zatem wspomaga określenie tożsamości w potencjalnym multiwersum, w którym znaki autentyczności poszczególnych światów są wprawdzie zatarte, ale życie bez świadomości ich potencjalności uznawane jest za niepełne. Dostępność nie oznacza tu tylko punktów przecięcia światów, wiąże się także z możliwością przekraczania granic.

Ponieważ możliwe światy literatury fantastycznej to światy tekstowe, o konfiguracji światów decyduje przyjęty model narracji. Najtrudniejszy przypadek to narracja pierwszoosobowa, w której energia jest spożytko-

¹⁶ P. McLaughlin, *Anarchism and Authority: A Philosophical Introduction to Classical Anarchism*, Farnham 2012, s. 32.

¹⁷ Technologia nie ogranicza się przecież do technologii informatycznych. Źródła i technik generowania bogatych systemów znakowych, które odnoszą się do szerokiej gamy doświadczeń zmysłowych, jest przecież wiele. W przypadku takich systemów należałoby mówić raczej o „nibyprzestrzeniach” (*paraspaces*). Bukatman i Klapcsik wśród tych przyczyn i technik wymieniają: retorykę i propagandę, fikcję, halucynacje narkotyczne, alternatywne linie czasowe, schizofrenię. Sam termin *paraspaces*, jak zauważa Bukatman, zdefiniował Samuel R. Delany: S. Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham 2002, s. 157; S. Klapcsik, *Liminality in Fantastic Fiction. A Poststructuralist Approach*, Jefferson 2012, s. 161–165. Co charakterystyczne, „nibyprzestrzenie” odczuwane są konsekwentnie jako zagrożenie.

¹⁸ N. Bostrom, *Are You in a Computer Simulation?*, w: *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, red. S. Schneider, Oxford 2009.

¹⁹ Tamże, s. 20.

wana na autentyfikację aktualnego świata bohatera-narratora²⁰ budującego swój autorytet wewnątrz własnego prywatnego świata. Autorytet ten zdobywany jest dzięki nawiązaniu do sprawdzonych schematów retoryczno-poznawczych, czyli przez kombinację powściągliwości (topiki skromności), pewności siebie, zakotwiczenia informacji²¹ oraz retoryki formy (co Ian Watt nazwał „realizmem formalnym”²²). Świat aktualny zyskuje na wyrazistości dzięki szczegółowości, różnorodności pośrednich źródeł i ich wiarygodności, a także dzięki wiarygodności samego bohatera i odwołaniu do schematycznych („normalnych”) form narracji pierwszoosobowej. Narracja ta nie oferuje jednak tak wyraźnych napięć, które można by wykorzystać w konstruowaniu znaczeniowótórczych interfejsów. Wciąż pozostajemy we wnętrzu prywatnego świata postaci.

Z odmienną sytuacją mamy do czynienia, gdy narracja eksponuje podmiotowy świat życzeń i fantazji, ale zachowuje również zewnętrzny punkt widzenia. Za przykład niech posłuży słynna nowela Philipa K. Dicka *Przypomnijmy to panu hurtowo*. Pierwsze zdanie „Obudził się... i zapragnął Marsa”²³ jest sensowne także w świecie odniesienia fikcji (czyli w przybliżeniu w „naszym” świecie), a jednak przy założeniu konwencji fantastycznonaukowej może ono znaczyć także: chęć objęcia Marsa w posiadanie albo snucie realistycznych planów podróży na Czerwoną Planetę. Dick umiejętnie rozgrywa to wahanie, wykorzystując także niejednorodność punktu widzenia i rozmywając granicę między rozstrzygającym głosem narratora a mową pozornie zależną: „Oczywiście nie miał najmniejszych szans. Wiedział o tym, nawet gdy oddawał się marzeniom. Światło dnia, zwyczajne domowe odgłosy, żona czesząca się przed lustrem – wszystko sprzysięgło się, by wypominać mu, kim jest”²⁴. Dick wprowadza także zamieszanie związane z wieloznacznością metafory, w tym przypadku „sprowadzić kogoś na ziemię”²⁵.

²⁰ M. Głowiński, *O powieści w pierwszej osobie*, w: tegoż, *Narracje literackie i nieliterackie*, Kraków 1997.

²¹ P. Hamon, *Ograniczenia dyskursu realistycznego*, przeł. Z. Jamrozik, „Pamiętnik Literacki” 1983, z. 1, s. 237.

²² I. Watt, *Narodziny powieści. Studia o Defoe’em, Richardsonie i Fieldingu*, Warszawa 1973.

²³ P.K. Dick, *Przypomnijmy to panu hurtowo*, przeł. B. Jankowiak, w: *Droga do Science Fiction 3: od Heinleina do dzisiaj*, red. J. Gunn, Warszawa 1987, s. 378.

²⁴ Tamże.

²⁵ Podobnie jak w klasycznym wykładzie Samuela R. Delany’ego, w którym odwołuje się do przykładowego zdania „Jej świat eksplodował” (S.R. Delany, *Science Fiction and „Literature” – or, The Conscience of King*, w: tegoż, *Starboard Wine*, Middletown 2012, s. 68 – oryg. wyd. w 1984 roku).

Cała nowela Philipa K. Dicka jest oparta na grze z potrzebą stabilizacji świata aktualnego fikcji, rozgrywanej w trójkącie podmiotowych światów Quaila, jego antagonistów oraz narratora. Centralne miejsce zajmuje pytanie: czy można zastąpić rzeczywistość symulacją?

Możliwość wprowadzenia zewnętrznej perspektywy, także tej stłumionej w personalnej sytuacji narracyjnej, oferuje większe napięcie interpretacyjne. Można by stąd wysnuć wnioski, że światy alternatywne w fikcji fantastycznonaukowej służą problematyzacji doświadczenia intelektualnego. Jeśli tak łatwo poddajemy się iluzjom, jeśli tak łatwo oszukać nasze zmysły, to czy intelekt i wyobrażenia nie mogą być ożywiane przez wzbogacenie przestrzeni wymiany? Pytanie „czy żyjemy w rzeczywistości symulowanej?” jest bezproduktywne bez możliwości jego wykorzystania. Podobnie jak w przypadku wyobraźni apokaliptycznej funkcję interpretacyjną pełni zaprojektowany nadmiar. Projektujemy koniec świata i inne światy, by umieścić siebie „tutaj i teraz”, czyli w samym środku²⁶, by być zarazem w centrum i na zewnątrz, przeżywać i zrozumieć.

Cyberprzestrzeń

William Gibson w powieści *Neuromancer*, definiującej konwencję cyberpunku, kreuje spolaryzowane i zhierarchizowane multiwersum: na jednym biegunie znajduje się przestrzeń materialna, której przypisuje się walor podstawy²⁷, na drugim zaś – odcieleśniona nibyprzestrzeń mentalna cyberprzestrzeni. „Kartezjańska dychotomia umysł/ciało zostaje zmaksymalizowana, gdy kowboje konsoli, gardzący «mięsem», spędzają większość życia jako zdigitalizowane wersje własnych umysłów”²⁸. Dyskurs ten formułuje podstawową różnicę *hardware/software*. Umysł jest informacją, co więcej – świat jest informacją (*software*) wymagającą nośników i narzędzi przetwarzania (*hard-*

²⁶ „In the midst” (F. Kermode, *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction with a New Epilogue*, Oxford 2000, s. 7–8).

²⁷ J. Webb wpisuje tę kreację w długą tradycję dematerializacji człowieka, rozdzielenia ciała i duszy (umysłu). Wskazuje na antyczne źródła tej tradycji, później metaforyzowane. Schemat ten nakłada się na techniki dematerializacji: portret Doriana Graya odwołuje się do „weird” – mówi o duszy, Jekyll/Hyde – do psychoanalizy poprzez uwolnienie Id; J. Webb, *Cyberspace: The Moral Dimension*, w: *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*, red. G. Westfahl, Greenwood 2000.

²⁸ „The cartesian mind/body dichotomy becomes absolute when console cowboys, who despise ‘the meat’, spend most of their lives as downloaded digital versions of their mental selves” (tamże, s. 164).

ware). Funkcję tłumacza i pośrednika pełni interfejs. Opozycja ciało/umysł stanie się kliszą, po którą chętnie sięgać będą kolejni twórcy, także ideologowie transhumanizmu. Ciało staje się poddającą się wymianie platformą, na której umieszczony jest program, czyli umysł²⁹. W konwencjonalnej literackiej realizacji: „Moje ciało spoczywało gdzieś tam, w Cotomou, i odbywało przymusowe leżakowanie”³⁰.

Cyberprzestrzeń jest w ramach tego dyskursu sferą ekspansji, w której cybernauta staje się jej odkrywcą i kolonizatorem³¹, podobnie jak niegdyś fantastyczny astronauta zmierzał tam, gdzie nie stanęła dotychczas ludzka stopa („where no man has gone before”³²). Cyberpunk nie snuje jednak opowieści o dematerializacji ludzkości lub elity, wręcz przeciwnie – jest naturalizmem³³. Cieleśność uporczywie powraca, eksponowana w trzech aspektach: po pierwsze jako to, co odrzucone – obraz świata, z którego chcą uwolnić się „kowboje cyberprzestrzeni” zdominowany jest przez rozkład i brzydotę; po drugie – w interfejsie, którego wizualizacja budzi konotacje erotyczne³⁴; po trzecie – w samej cyberprzestrzeni. „W wirtualnym świecie ciała nie są więc zbędne – zbędny okazuje się ich biologiczny wymiar. Wygląd odgrywa tu olbrzymią rolę i właśnie dlatego jest on w pełni projektowany” – pisze Grażyna Gajewska, „awatar” oznacza przecież „wcielenie”³⁵. Cyberprzestrzeń opiera się na symulacji doświadczeń zmysłowych, głównie wzroku i dotyku, kod kolorystyczny i luminescencyjny (jasność – czytelność, zrozumia-

²⁹ N. Bostrom, *Are You in a Computer Simulation?*, s. 21.

³⁰ M. Przybyłek, *Gamedec. Granica rzeczywistości*, Warszawa 2004, s. 13.

³¹ S. Klapcsik, *Liminality in Fantastic Fiction*, s. 111; B. McHale, *Constructing Postmodernism*, New York 1992, s. 248–250.

³² Z czołówki serialu *Star Trek* (1966–1969) i jego pochodnych.

³³ Ch. Den Tandt, *Cyberpunk as Naturalist Science Fiction*, „Studies in American Naturalism” 2013, nr 1.

³⁴ Jeśli sięgać po przykłady ekstrawaganckie, to nasuwa się film Davida Cronenberga *eXistenz* (1999). Cieleśność i seksualność interfejsu prowokuje także psychoanalityków, szczególnie spadkobierców myśli Lacana. Podejrzliwość wobec opozycji cyberprzestrzeni (która ma w oczywisty sposób charakter znakowy, odczuwany jako sztuczny, wirtualny) i cieleśności odczuwanej z kolei jako to, co „dane”: „Cyberspace, then, is an informational space in which the data are already present, and just wait for us to reveal them. This makes cyberspace a realm of immaterial data that exists independently of the computers and networks, of the hardware, the software, and the human wetware” (A. Nusselder, *Interface Fantasy: A Lacanian Cyborg Ontology*, Cambridge 2009, s. 26). „A fundamental condition for establishing virtual reality is the loss of boundaries between man and the machine, that is, interactive connection and unimpeded information flow between the user and the computer: a relationship that vaguely resembles sexual intercourse” (S. Klapcsik, *Liminality in Fantastic Fiction*, s. 142).

³⁵ G. Gajewska, *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Poznań 2010, s. 191, 193.

łość; czerwony – ciepły) dominujący nad całością spolaryzowanej przestrzeni. W cyberprzestrzeni odtwarzane (symulowane) są doświadczenia zmysłowe: wzrok i dotyk. Cyberprzestrzeń posługuje się znajomym uporządkowaniem, naśladuje porządek metropolii³⁶. Wreszcie – symulacja nie wyłącza doznania bólu³⁷. Najdosadniej tę zasadę wirtualnego wzmocnienia cielesności sformułował Jacek Dukaj w mikropowieści *Irrehaare*, jednej z nielicznych rodzimych realizacji konwencji cyberpunk. Sekwencje scen otwierających *Irrehaare* wypełnione są opisami fizycznego cierpienia. Wkrótce świat głównego bohatera stabilizuje się jako świat symulowany.

Cyberpunk jest też reprezentacją doświadczenia szaleństwa technologicznego wzmocnienia³⁸, cyberprzestrzeń to przecież „zbiorowa halucynacja”, w której odcielesnienie wiąże się z utratą autentyczności (oryginału) i realności. „Niesamowicie szybki strumień narracji”³⁹ w połączeniu z metaforyzacją nie pozwalają na odseparowanie świata fikcyjnego od materii języka. *Neuromancer* powraca nie tylko dzięki przekonującej i wpływowej kreacji cyberprzestrzeni czy ideologii „hakerskiej”, ale także dzięki jednemu z najbardziej adorowanych przez czytelników inicjów w *science fiction*: „Niebo nad portem miało barwę ekranu monitora nastrojonego na nieistniejący kanał”⁴⁰.

Obie przestrzenie – metropolia i cyberprzestrzeń – są współzależne, wzajemnie się definiują, mechanizmy przenikania są ześrodkowane właśnie w in-

³⁶ W. Gibson, *Neuromancer*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1992, s. 43, 53.

³⁷ Być może najbardziej pouczająca jest tutaj ewolucja holodecku ze wspomnianego już serialu *Star Trek*, począwszy od drugiej inkarnacji, czyli *Star Trek: The Next Generation*. Holodeck służył początkowo jako sala treningowo-rozrywkowa, potem jednak zaczynał się usamodzielniać aż do wymiarów alternatywnego świata, który oddziaływał na świat podstawowy. Konieczne okazało się wprowadzenie „protokołów bezpieczeństwa” (*safety protocols*), blokujących to oddziaływanie. Protokoły te prowokowały jednak do eksperymentów, a też często ulegały awariom. Holodeck przekroczył barierę projekcji, stał się programem uruchamiającym alternatywny wymiar, a istoty go zamieszkujące miały charakter sztucznych inteligencji, zbudowanych na podstawie „fotonowej”; przez holodeck odbył się nawet kontakt z obcymi w epizodzie *Bride of Chaotica!* (serial *Star Trek: Voyager*). Zob. także: Th. Richards, *The Meaning of Star Trek*, New York 1997, s. 108.

³⁸ I. Csicsery-Ronay, Jr., *Cyberpunk and Neuromanticism*, w: *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, red. L. McCaffery, Durham 1992, s. 189, 192.

³⁹ Tamże, s. 192.

⁴⁰ „The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel”. Warto przywołać wersję oryginalną ze względu na ten drobny szczegół – łatwo nam (osobom pamiętającym telewizję analogową) przywołać z pamięci hipnotyzujący szum na ekranie telewizora „ustawionego na martwy kanał”. Co więcej, jeśli przypomnimy sobie słynne sceny z filmu *Poltergeist* i połączymy ze sformułowaniem *dead channel*, to pierwsze zdanie wywołuje grozę. „Monitor” obecny w przekładzie tłumy te skojarzenia.

terfejsie jako narzędziu redefinicji. Obie są poznawczo wszechogarniające: świat podstawowy może funkcjonować bez cyberprzestrzeni, a człowiek zamknięty w cyberprzestrzeni nie musi być tego świadomy i może traktować ją jako świat podstawowy. To jednak energia generowana w świecie podstawowym zasila przestrzeń mentalną, pozorną, czyli cyberprzestrzeń, która funkcjonuje jako odcieleśniona. Ta druga jednak jest motorem powieściowej akcji (podobnie jak w popularnej serii *Matrix*). Janine Webb wskazuje – przy okazji omawiania problemu interfejsu – na odwrócenie znaczenia popularnego wyrażenia *to plug-in* ('podłączyć się'), odwrócenie przyczynowo-skutkowe. Wyrażenie to oznaczało podłączenie urządzenia do źródła energii, a zaczęło oznaczać podłączenie do struktury nadrzędnej. Narodził się cyborg, twór dwuznaczny, dwukierunkowy: „a third, mediated cyborg, emerges through the deliberate physical interface between ‘plugged-in’ humans and computer networks”⁴¹. „Zagadnienie sztucznej inteligencji ma więc wymiar zarówno ontologiczny, jak i antropologiczny. W pierwszym przypadku chodzi o spekulację, czy można stworzyć sztuczną inteligencję [...]. Wymiar antropologiczny, czy raczej już postantropologiczny, dotyczy relacji podmiot – przedmiot” – słusznie zauważa Grażyna Gajewska⁴². Po uwzględnieniu omawianej tutaj perspektywy można wzbogacić tę uwagę o dynamikę konfliktu światów – ich dominacji, zawierania i przenikania, kontroli za pomocą dystrybucji informacji.

Warto w tym miejscu przypomnieć etymologiczne źródło pojęcia „cyberprzestrzeń” (*cyberspace*), które uległo znaczącemu zatarciu. Słowo to, zbyt często bezrefleksyjnie przejmowane i powielane, nie jest przecież niewinne. Etymologicznie odnosi się do cybernetyki, czyli nauki o sprytnym (ukrytym) sterowaniu⁴³. Najpełniej zatarcie to widać w nadproduktywności przedrostka „cyber”. Wraz z kolejnymi użyciami ztraca się – zupełnie jak w przypadku „utopii” – etymologiczna wieloznaczność tego słowa. Nie dziwią nas złożenia: cyberkultura, cyberkościół, cyberlibertarianizm, cyberetyka, cyberwolność...⁴⁴. Cyberprzestrzeń, jako słowo i jako topos, powtarza więc tak historię utopii, jak cybernetyki. Kontroler pozostaje ukryty, niedosiężny dla istot zamkniętych w systemie. Sam system zakłada jednak jego istnienie, gotów do wypełnienia tego punktu kontroli jako interpretacji ety-

⁴¹ J. Webb, *Cyberspace: The Moral Dimension*, s. 164

⁴² G. Gajewska, *Arcy-nie-ludzkie*, s. 177.

⁴³ Gr. *kybernētes* (κυβερνήτης) to 'sternik', 'zarządca'. Stąd np. polskie słowo gubernator oraz angielskie *government*.

⁴⁴ Konkurencja jest jednak silna w postaci przedrostków „e-” (od „elektroniczny”) oraz „techno-”.

mologicznej, demiurgicznej⁴⁵. Raz uruchomiona logika metasystemów nie pozwoli się zatrzymać, wiodąc zadziwiająco prostą drogą ku „kulturowej paranoi”⁴⁶.

Cyberpunk kojarzony jest z wizją korporacyjnej aglomeracji⁴⁷, sztuczną inteligencją i elitarnym dostępem do cyberprzestrzeni. Ale oto w antologii zatytułowanej po prostu *Cyberpunk*, z ambicjami do podsumowania historii tej konwencji, pojawia się humoreska, która stanowi zadziwiające skrzyżowanie nowoczesnej historii skoncentrowanej na technologii transhumanistycznej i klasycznej opowieści grozy, czyli Rudy’ego Ruckera⁴⁸. W skrócie: jest to historia uniwersyteckiego wykładowcy, który spotyka na swej drodze wirtualnego Kerouaca, skonstruowanego na podstawie biograficznego wzorca osobowości i tekstów literackich. Rucker rozgrywa podstawowe punkty zwrotne w charakterystyczny, minimalistyczny sposób. Przede wszystkim narracja pierwszoosobowa redukuje wiedzę do jednego umysłu (owego wykładowcy). Wybór padł na tę narrację jako najtrudniejszą do autentyfikacji. Percepcja opisywana jest z jednego punktu widzenia, każda modyfikacja powoduje zmiany w koncepcji całej rzeczywistości. Tak jak wprowadzenie elementu wykraczającego poza odczuwaną normę wprowadza dylemat: czy ten element to efekt deformacji czy przełamanie struktury prowadzące do koniecznej reinterpretacji świata-przestrzeni?

Zawężenie to równoważone jest przez rozległą sieć odwołań intertekstualnych. Narracja przesycona jest budującymi niepokój aluzjami, pobudza czytelnicze wahanie między rozpoznaniem rzeczywistości symulowanej a rozpoznaniem autoironii: „I was supposed to be a mathematician and he was supposed to be a physicist. His fantasy was that I would help him develop

⁴⁵ Mechanizm ten Hannah Arendt określa jako „błędne koło legislacji” (H. Arendt, *O rewolucji*, przeł. M. Godyń, Kraków 1991, s. 162). Cybernetykę do rozważań o konstrukcji społeczeństwa przenosi socjocybernetyka, a potem teoria systemów społecznych. *Sociocybernetics: Complexity, Autopoiesis, and Observation of Social Systems*, red. F. Geyer, J. van der Zouwen, Westport 2001. Historię „zwrotu informatycznego” w kontekście cybernetyki zajmująco omawia, w formie popularnonaukowej, James Gleick: *The Information: A History, A Theory, A Flood* (rozd. 8: *The Informational Turn*), London 2011.

⁴⁶ Zob. zwłaszcza: M. Fenster, *Conspiracy Theories: Secrecy and Power in American Culture*, Minneapolis 1998 (tu rozdział *Conspiracy Theory as Play*); T. Melley, *Empire of Conspiracy: The Culture of Paranoia in Postwar America*, Cornell 2000; P. O’Donnell, *Latent Destinies: Cultural Paranoia and Contemporary U.S. Narrative*, Durham 2000. O „paranoicznej grze” pisze także Gajewska, *Arcy-nie-ludzkie*, s. 185.

⁴⁷ Głównie dlatego cyberpunkiem żywo zainteresowani są marksiści.

⁴⁸ Nowela opublikowana została po raz pierwszy w 1982 r., czyli w roku, który miłośnicy cyberpunku pamiętają dzięki filmowi *Blade Runner* (reż. R. Scott), określającym wspólnie z *Neuromancerem* poetykę konwencji.

a computer theory of perception”⁴⁹. W założeniu niepewność zmysłowego doświadczenia bohatera-narratora podzielić powinien odbiorca. Decyzje podejmowane są w charakterystycznym, „cyfrowym” trybie: akceptuję lub nie, fałszywe lub prawdziwe. Potencjalnie fałszywą percepcję powodować może pojawiająca się sugestia modyfikacji odczuwania rzeczywistości za pomocą używek⁵⁰. Wskaźnikiem jest materialny (retro)interfejs, kontakt z inną rzeczywistością odbywa się za pomocą interfejsu⁵¹, który posługuje się alternatywą cyfrową: coś istnieje lub nie istnieje, jest włączone lub wyłączone, a wreszcie – jest materialne lub niematerialne⁵². *Soul-player*, który generuje wirtualną postać pisarza, przypomina staroświecki magnetofon, ale jego interfejs ogranicza się do włącznika on/off. Staroświeckie wydaje się „twarde”, czyli mniej inteligentne, mniej niezależne. Kartezjański (w rodowodzie) demonizm jest tu przywołany przez analogię do historii o duchach, a Karla – literaturoznawczyni, która skonstruowała ducha Kerouaca – określana jest konsekwentnie jako wiedźma (*witch*)⁵³.

Nic więc dziwnego, że Rucker odwołuje się także do fabularnego schematu horroru, zgodnie z opisem Noëla Carrola – mamy tu fazę rozpoznania, a następnie „fazę potwierdzenia”⁵⁴, gdy Kerouaca zauważa również żona bohatera-narratora. Horror także doprowadza do zderzenia wykluczających się lub skonfliktowanych światów, może więc dochodzić do interakcji horroru i cyberpunku na poziomie konwencji, której znakomitym streszczeniem jest formuła „ducha w maszynie” (*ghost in a machine*). Doświadczenie granicy między materialnością a odcieleśnieniem wzbudza więc emocje i skojarzenia odnoszące się do konwencji literatury i filmu grozy, w którym reakcją na pobudzenie duchowości jest ekspozycja nawiedzenia niszc-

⁴⁹ R. Rucker, *The Jack Kerouac Disembodied School of Poetics*, w: *Cyberpunk. Stories of Hardware, Software, Wetware, Evolution and Revolution*, red. V. Blake, Portland 2013, s. 273.

⁵⁰ Rucker jest pilnym czytelnikiem prozy Philipa K. Dicka. Co zabawne, w tytule eseju pojawia się sugestia nawiedzenia przez ducha Dicka R. Rucker, *Haunted by Phil Dick*, w: tegoż, *Collected Essays*, Los Gatos 2012 (e-book w formatach ePub oraz .mobi).

⁵¹ Interfejsy pojawiają się także w nietypowych kontekstach, np.: „Ringing Karla’s bell felt like reaching in through a waterfall, like passing through an interface” (R. Rucker, *The Jack Kerouac Disembodied School of Poetics*, s. 273).

⁵² D. Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London–New Brunswick 2000, s. 148.

⁵³ Wielu krytyków uznaje pierwszeństwo noweli Vernora Vinge’a *True Names* (1981) w wizualizacji cyberprzestrzeni, np. Janet Abbate, *True Risks? The Pleasures and Perils of Cyberspace*, w: *Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*, Jefferson–London 2011; M. Bould, *Reflections on Cyberpunk*, w: *A Companion to Science Fiction*, red. D. Seed, Malden–Oxford 2005.

⁵⁴ N. Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004.

czącego synchronizację między cielesnością a umysłem, sugerującego degenerację obu.

Bohater-narrator opowiadania Ruckera jest już ukształtowany jako miłośnik prozy autora *W drodze*, pisarz zjawia się w takiej właśnie postaci dzięki jego wiedzy, a sam Kerouac z kolei, ten oryginalny, nazywany jest „zabójcą umysłów” (*mind-assassin*). Opozycja *software/hardware* w ramach dominującego wariantu dyskursu cyberpunkowego przekładalna na opozycję umysł/ciało zapowiada przekroczenie granicy między życiem a śmiercią, a przedtem – granicy między sztucznym a biologicznym (naturalnym)⁵⁵. Tekst tworzy zatem wielopoziomową konfigurację czynników zdolnych do produkowania zamkniętych światów podmiotowych. „Isn't there any way out? [...] Any way into Nothingness?” – pyta bohater opowiadania Ruckera, dostrzegający krzyżowanie i zapętlenie światów. Dzięki „zanurzeniu” w oczach wirtualnego Kerouaca narodził się pisarz i tenże tekst. W domyśle – najpełniejszym i ostatecznym sposobem istnienia światów jest ich konfrontacja i rekonfiguracja. Aby tego dokonać, wymagany jest jednak podmiot, który istnieje pomiędzy tymi światami, dotknięty problemem „transświatowej tożsamości” oraz dysponujący szansą dostępu do innych poziomów rzeczywistości (albo będący pośrednikiem dostępności)⁵⁶.

Cyberspace and Senses

Summary

As the author of this article claims, science fiction as a worldcentric convention, creates a fictitious world through the activation of the difference between the norm and the extraordinariness. A configuration of possible worlds arises, in the center of which the current world of fiction is. Science fiction enjoys a great variety of possibilities of confronting worlds. A particularly interesting variant is realized by the *cyberpunk* containing creations of simulated space or cyberspace.

Keywords: science fiction, possible worlds, cyberpunk, cyberspace, virtual reality, world-centered fiction

⁵⁵ W stronę dominacji konfigurowalności i dyspozycyjności wszelkich fizycznych układów, do których odwołuje się obieg informacji. Pouczająca jest tutaj ewolucja rozumienia słowa *software*, spopularyzowanego właśnie przez Ruckera. Dla Ruckera oznaczało ono informację, której nośnikiem jest materiał biologiczny, później – ludzie, personel.

⁵⁶ S. Klapcsik określa trzy typy postaci do tego zdolnych: zarządcę, konstruktora i podróżnika (S. Klapcsik, *Liminality in Fantastic Fiction*, s. 131).