

Доц. др Младен М. ЈАКОВЉЕВИЋ¹

УНИВЕРЗИТЕТ У ПРИШТИНИ СА ПРИВРЕМЕНИМ СЕДИШТЕМ
У КОСОВСКОЈ МИТРОВИЦИ, ФИЛОЗОФСКИ ФАКУЛТЕТ,
КАТЕДРА ЗА ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК И КЊИЖЕВНОСТ

КИБЕРПАНК ВИЛИЈАМА ГИБСОНА: ОД СИМУЛАЦИЈЕ ДО СТВАРНОСТИ²

САЖЕТАК. У прози писца Вилијама Гибсона, једног од родоначелника киберпанка, може се уочити како је киберпанковска визија интеракције стварног и виртуалног простора постала део објективне стварности. Њена интеграција у савремено технолошко и потрошачки оријентисано друштво најочљивија је у тенденцијама технолошког развоја и темпу технолошких промена. Романи *Неуромант*, *Гроф Нула*, *Монализин натпогон* и *Препознавање образаца* демонстрирају потенцијале киберпанка да препозна дилеме које се односе на прожимање објективне и виртуалне стварности.

КЉУЧНЕ РЕЧИ: Вилијам Гибсон, киберпанк, симулација, научна фантастика, стварност.

¹ aenimax@gmail.com

² Рад је проистекао из истраживања током писања докторске дисертације *Паралелни свешови: однос њосиј модерне њрозе њрема фанѡасијичној и научнофанѡасијичној књижевности*, под менторством проф. др Владиславе Гордић Петковић.

Рад је примљен 17. марта 2013, а прихваћен за објављивање на састанку Редакције Зборника одржаном 1. јула 2013.

Реконфигурацијом књижевних елемената из претходних епоха у новом контексту, као што су митска потрага за бесмртношћу у просторствима компјутерске мреже, затим интеграцијом готских мотива у технолошке екстензије тела, продубљивањем стрепњи коју су писци новог таласа имали од неконтролисаног развоја и употребе технологије, уз постмодернистичко спајање опозиција, створена су специфична и препознатљива обележја киберпанка, која су своје место пронашла у различитим облицима уметничког изражавања. Штавише, визије и иновативност киберпанка излазе из оквира књижевности, филма и музике, те своје место проналазе у свакодневици урбаног, савременог, потрошачког друштва.

Својом препознатљивом иконографијом, пластичном и целофанском гардеробом, црним мајицама с холограмским мотивима киберпростора, уским црним фармерицама, рефлектујућим наочарима, готским контракултурама и неонским рекламама, филм *Исџредљивач* (*Blade Runner*) Ридлија Скота и роман *Неуромани* Вилијама Гибсона инспирисали су читаву генерацију стваралаца у визуално оријентисаној потрошачкој култури. Убрзо су се појавила још нека значајна научнофантастична дела, нарочито филмска, као што су *Трон* (*Tron* 1982), *Бразил* (*Brazil*, 1985), *Терминаџор* (*The Terminator*, 1984) и *Робокaи* (*Robocop*, 1987), у којима се препознају елементи киберпанка, али *Неуромани* и *Исџредљивач* остају остварења која су дефинисала киберпанк као поджанр. Црна кожа и сунчане наочари, од *Неуроманиа*, преко *Терминаџора* и *Маџрикса* (*The Matrix*, 1999), па све до најновијих научнофантастичних остварења, остају иконе киберкултуре, чија су карактеристична обележја високотехнолошки криминал, борба против мултинационалних корпорација и побуњених машина, декови за улаз у виртуални свет, наркотици, протетика и биотехнолошко унапређење моторичких и сензорних капацитета тела.

Амерички писац Томас Диш у својој дефиницији киберпанка, уз панк стил, истиче и вештачке просторе будућности креиране редефинисањем образаца из прошлости и усредсређивањем не на далека пространства универзума, већ на контролисане просторе створене спајањем рачунарске технологије и ума.

„Киберпанковска научна фантастика, у својој идеалној форми, састоји се од (1) поновног домишљавања заједничке будућности, али не свемирским путовањима и другим подвизима мегаинжењеринга, већ пластичним (тј. потпуно прилагодљивим) менталним пејзажем изведеним из нових могућности компјутерске

графике, као и (2) панк стила, у одевању, фризурама, сексуалности и злоупотреби контролисаних супстанци” (Диш, 2005: стр 144).³

Ментални пејзаж компјутерске графике о којем говори Диш јесте киберпростор, који је Гибсон као појам и концепт осмислио док је тражио реч која ће бити довољно звучна да замени „ракету” и „холодек”, означи технолошку промену и истовремено буде идејни мотор његовог стваралаштва, као и територија на којој ће се одигравати догађаји у његовој прози (Нил, 2000). Та идеја заснована је на другачијем поимању стварности, њеном плурализму, као и на могућности њеног синтетичког генерисања компјутерским технологијама. У идеји да постоји прилагодљив синтетички простор пројектован рачунарском технологијом Гибсон је препознао симулацијске и репликацијске потенцијале киберпростора, који омогућавају готово безграничну слободу у креирању онтологије фикционалних стварности. У трилогији *Градови*, коју чине романи *Неуромани*, *Гроф Нула* и *Монализин напийион*, Гибсон је такав простор назвао колективном халуцинацијом, а његова визија интеракције стварног и виртуалног простора данас је део стварности, препознатљиве у свакодневици савременог технолошки и потрошачки оријентисаног друштва.

КИБЕРПАНК И СТВАРНОСТ

Попут новог таласа, претходне револуције у научној фантастици, ни киберпанк није био организовани покрет, већ пре група аутора који су се нашли на заједничком тлу и који су на актуелне трендове у друштву и популарној култури реаговали сличним идејама. До појаве киберпанка, научна фантастика се превасходно бавила оним што је било могуће да се догоди. Међутим, иако су неки технолошки изуми и идеје описане у научној фантастици актуализоване у стварности, када је након неколико деценија дошло време о којем су писали писци научне фантастике ранијих епоха, будућност није била онаква каквом су је они замишљали. Тек појавом киберпанка, научна фантастика је кренула трагом не само могуће и вероватне, технологијом обликоване будућности, већ и актуелне садашњости. У својој пројекцији будућности, киберпанк је реалистично представио актуел-

³ Сви наводи непеведене литературе дати су у преводу М. Ј.

ни тренутак у којем је настао, као и сутрашњицу која из таквог тренутка следи.

Како примећује Лари Мекафери (1991: стр. 12), киберпанкери су вероватно прва генерација уметника којима савремене технологије, као што су сателитске антене, видео и аудио плејери, видео-рекордери, компјутери и видео-игре, дигитални сатови и МТВ култура нису егзотичне појаве, већ део свакодневице. Истовремено, они представљају генерацију писаца који су као тинејџери читали Пинчона, Баларда и Бароуза, и који су одрасли окружени технологијом, популарном културом, вредностима и иконографијом контракултуре повезане с дрогама, панком, роком, видео играма, стриповима и филмовима Џорџа Ромера, Дејвида Кроненберга и Ридлија Скота.

Киберпанк је „поджанр научне фантастике који приказује свет будућности у коме владају компјутери интерактивно повезани с људима” (Клајн и Шипка, 2007: стр. 607). Ова дефиниција се фокусира на физичку интеграцију технологије и човека, као и на стереотип да је научна фантастика покушај домишљавања будућности. Међутим, киберпанк је много више од тога. Као прво, *кибер*, од грчке речи *кибернетикес*, што значи кормиларење или управљање, везује се за науку у смислу редефинисања односа између човека и машине који је донела кибернетика, наука блиско повезана с теоријом информације, контроле и система. Киберпанк не истражује само могућности за *повезивање* органског тела с хардверским компонентама, већ и *последнице* које из тога произилазе, односно потенцијале контроле информација, које су постале основна градивна компонента не само виртуалне, већ и објективне стварности. Сходно томе, као један од најзначајнијих мотива киберпанка могу се издвојити панкерски револт против вредности и устројства контролисаног система и забринутост због последица несавесног односа према технологији и њене неконтролисане употребе. Потом, киберпанк не приказује искључиво свет будућности, већ и актуелну стварност, што Вилијам Гибсон наглашава у документарном филму *Не постоје маје за ове шеријорије*, када наводи да он пише о окружењу у којем живи, због чега сматра да је његова научна фантастика реалистична, а он сам реалиста, који истражује границе могућег, које се у савременој стварности свакодневно померају. Његова жеља, како објашњава у филму, јесте да се реши маркетиншке квалификације популарног писца који води у будућност, јер он не жели да опише будућност већ садашњост, пошто сматра да садашњост

није у потпуности разумљива и да је потребно учинити је доступнијом (Нил, 2000).

Као што је бунтовничка реакција панка брзо прошла, тако је и киберпанк брзо изгубио иницијални замах, јер се уласком у *мејнстрим* суштина покрета изгубила, а популаризација у медијима од њега је начинила још један производ. Ипак, за разлику од панка, који је као покрет у уметности и популарној култури део историје, технолошка стварност киберпанковског текста пронашла је своје место у објективној стварности, где је његова визионарска заоставштина данас препознатљива у тенденцијама технолошког развоја и темпу технолошких промена.

Како наводи писац Брус Стерлинг (1998: стр. XIII), киберпанк потиче из подручја где се преклапају технологија и супкултуре осамдесетих, хакер и рокер, из културолошке Петријеве шоље, где се спајају њихови гени и док је такав резултат за неке бизаран и монструозан, за друге је таква интеграција симбол наде. Киберпанк постаје одраз политичких, филозофских, моралних и културолошких дилема постиндустријског и постхуманистичког друштва насталих као реакција на комодификацију, генетски инжењеринг, манипулацију телима, интеграцију тела и технологије, ума и вештачке интелигенције, физичке и виртуалне стварности.

ВИРТУА-
ЛИЗАЦИЈА
СТВАРНОСТИ

Киберпанк је отворио врата ка новој, конструисаној стварности, у коју се улази имагинацијом и савременом технологијом. Међутим, улазак у виртуална пространства није крајњи циљ којем ствараоци киберпанковских остварења и њихови протагонисти стреме, већ само фаза, технолошки степен који води до другачијег облика егзистенције у другој стварности. Киберпанк је представио унутрашњост света информација и ток процеса миграције у пространства нове информационе стварности, у којој је раздвајање менталног и физичког аспекта постојања основни предуслов постојања и функционалности.

Киберпанк је показао да границе тела и ума нису јасно, искључиво телесно и физички дефинисане. Тело више не мора да буде изоловано кожом, јер се захваљујући технологији у тело може продрети и из њега изаћи у другачије просторе. Дона Харавеј (1991, стр. 151–153) је у киборгу, једној од најзначајнијих икона киберпанка, видела елиминацију три кључне границе, што је уочљиво и у Гибсоновој трилогији *Градови*. Прва је граница између људског и животињског, која се у *Неуроманију* манифестује

кроз митске и готске мотиве, као што су контракултура Дракула и њене вампирске асоцијације на карниворизам, очњаке и трансформацију у животињске облике, или пак криогени сан, који је симулација животињске хибернације. Друга граница, између организма и машине, постаје порозна због нејасне разлике између природног и вештачког, настале уградњом импланата, простетике, повезивањем с машинама, машинском контролом виталних функција, као и прикључењем на симулације и киберпростор, што доводи до превазилажења треће границе, оне између физичког и нефизичког. У Гибсоновој трилогији се примећује градација, попут еволутивног тока, који води транзицији у виртуално, превазилажењем наведене три границе. Сечива у прстима и наочаре, улази за микрософте на глави, Ђоравак у симулацијама стварности, улазак у матрицу преко дека киберпростора, биочип технологија која омогућава креирање аутономних стварности и, на крају, потпун трансфер у киберпростор и замена физичке за машински конструисану стварност, илуструју прелазак граница и став Доне Харавеј да смо сви ми киборзи и машине, као и да је машина аспект људског отелотворења. Ипак, Гибсон не даје такве закључке експлицитно, већ само представља могућности и потенцијале, трендове и одразе садашњег стања у свету, чији се сваки аспект постојања све више ослања на технологију и информационо-технолошку контролу.

У првој Гибсоновој трилогији процес технолошке еволуције и транзиције почиње имплантима и простетиком, напредује повезивањем с рачунарима и уласком у киберпростор, а завршава потпуним прелазом у синтетички, компјутерски генерисани свет. Прелаз из физичког у виртуално Гибсон проблематизује идејом онтолошког плурализма, уз специфичан однос објективне и виртуалне стварности, обликован могућношћу да је свет матрице откривен, а не креиран, да је постојао и раније „пре него што су људи знали да постоји” (Гибсон, 2001а: стр. 130). Две стварности тако постају равноправне, јер уколико је киберпростор откривен, а не конструисан, онда објективна стварност нема примат, већ је само једна од могућих алтернатива. Као резултат овакве равноправности, органско и физичко више нема повлашћен положај у односу на технолошко и виртуално, а границе између менталног простора ума и компјутерски генерисаног простора дигиталне стварности постепено нестају.

Крајњи циљ транзиције у виртуално је савладавање финалне онтолошке границе, превазилажење проблема с којим се људски

род суочава од самог настанка – проблем физичке смрти. Живот и смрт су још једна опозиција коју киберпанк жели да неутралише, али и да укаже на потенцијале и последице такве неутрализације. С једне стране, процес трансформације у киборга као једна, и прелазак у киберпростор као друга опција, имају за циљ продужетак живота и решавање проблема смрти. С друге стране, остварени резултат поставља питање идентитета и аутентичности личности, која се сматра суштинским обележјем човека као јединствене и свесне јединке, веома слично начину на који је то репликама, андронидима и непостојаним стварностима чинио писац Филип К. Дик у својој научнофантастичној прози. Процес технолошког развоја тежи продукцији, чији је резултат брисање разлика између оригинала и копије, а нестанак аутентичног пресликава се на целокупну стварност, која постаје ништа друго до бодријаровска симулација. Киберпанк показује да померање фокуса егзистенције дубоко у технолошко окружење и трансформација свега у информацију, због потенцијала за контролу и репликацију, може да има као резултат губитак индивидуализма.

Дона Харавеј у „Манифесту о киборгу” доводи у питање мит о стабилности идентитета, која је нарушена превазилажењем граница између тела и машине, док Гибсон одлази корак даље, јер доводи у питање границу између машине и ума, чиме истовремено подрива особености физичког постојања и традиционални однос између тела и ума. У окружењу у којем је тело замењиво, а информација која гради стварност променљива, свест би требало да остане аутентично људско обележје, које човека чини јединственим појединцем. Међутим, конструктима личности, креираним вештачким интелигенцијама и самосвесним производом споја две вештачке интелигенције, који поседује божанске стваралачке моћи, Гибсон показује не само да свест није аутентично и непоновљиво обележје људске врсте, већ и упозорава да ослобађање од биолошких ограничења и смртности не доноси нужно добробит.

Трилогија *Градови* је хипертехнолошки текст о универзуму исписаном на мултидимензионалном раскршћу различитих стварности, насталих фузијом тела и технологије, ума и киберпростора, технокултуре и митологије. Гибсон оваквим текстом показује да је киберпанк истовремено афирмација и негација. Он афирмише технологије и њихов стваралачки потенцијал, али и конкретизује стрепње о одрживости и смислености стварности прожете и изграђене технологијом. Он је негација и креација

опозиција, дестабилизатор историје, креатор будућности и одраз стварности, чију објективност и јединственост својим технологијама, симулацијама и репликама подрива и доводи у питање. Киберпанк у стварности функционише као киберпростор у Гибсоновим романима. Он је конструкт, који се постепено трансформисао и прешао у нову стварност, јер је захваљујући својим особеностима и трендовима у научном и технолошком развоју прешао ограничења текста и из текстуалне, књижевне стварности мигрирао у објективну стварност, где је његова имагинација конкретизована у резултатима и иманентности технолошког развоја.

Гибсона многи виде као творца киберпростора, родоначелника киберпанка и једног од највећих визионара модерне научне фантастике. Томас Диш је у својој визији будућности видео одјек киберпанка и Гибсоновог доприноса књижевности, али и савременој, технолошки обликованој стварности, чиме је указао да однос између фикције и стварности више није једносмеран, јер више није само фикција та која имитира стварност, већ је и стварност почела да имитира фикцију.

„И каква нам је будућност преостала? Смећем затрпан, пост-модерни урбани простор киберпанка, територија преко које је Вилијам Гибсон међу првима исписао спрејом своје име. Он је још увек најбржи мислилац, што доказује *Виртуална свештост*. Други писци СФ-а могу да пишу књиге које су подједнако добре, или чак боље, али нико од њих није створио визију будућности, која се проширила целом културом попут компјутерског вируса. Гибсон је све друге начинио имитаторима, а то значи бити величина у СФ-у” (Диш, 2005: стр. 146).

СТВАРНОСТ Од објаве *Неуроманџа* много тога се променило у свету, али и у
НАКОН Гибсоновом стваралаштву. Две деценије касније, роман *Прејозна-*
КИБЕРПАНКА *вање образаца* показао је да је стварност сустигла Гибсона. *Прејознавање образаца* описује догађаје из познате садашњости, из августа и септембра 2002. године, смештене у познату свакодневицу светских метропола.

Терористички напад, који је потресао Америку и цео свет, као и сенка коју баца на живот протагонисткиње романа Кејси, доминира целокупном фикционалном стварношћу романа. Напад је прекретница у америчком поимању утицаја на свет, јер не само да је показао како стварност може да се драстично промени сваког тренутка, како за оне који су догађај доживели лично, тако

и за оне који су га пратили преко медија, већ и да је утицај Америке на глобалном нивоу доведен у питање. За разлику од интервенција у Босни, рата у Заливу и бомбардовања Србије, овај терористички напад је, први пут након Перл Харбура, демонстрирао реципроцитет, јер је рат довео на тло Америке. Рат, који је за већину Американаца до тада био медијски догађај, као да је изашао из телевизијског апарата и преузео примат над стварношћу. Нестале су разлике између медијске и објективне стварности, јер су догађаји, до тада искључиво резервисани за медијски простор америчких потрошача, сада могли да се виде и директно с прозора, а њихова застрашујућа реалност и последице потресле су целу Америку.

У миметички представљеној стварности, напад на Америку је директно повезан с Кејсином специфичном интолеранцијом на висококомерцијалне брендове. Кејси, наиме, подноси само предмете и логотипе који су били у моди између 1945. и 2000. године, између Другог светског рата и периода пре терористичких напада, два догађаја која су променила савремену стварност. Након Другог светског рата почео је период интензивне технолошке експанзије, развоја потрошачког друштва и експоненцијалног раста количине информација, што је кулминирало информационим презасићењем. Код Кејси се такво презасићење манифестује као алергија на логотипе корпорација којима смо бомбардовани у потрошачком, високотехнолошком друштву, у којем је информација о производу вреднија од самог производа.

Због јединственог талента, као и због опсесивне заинтересованости за феномен сегмената анонимних видео материјала који се појављују на интернету, богаташ белгијског порекла Бигенд ангажује Кејси да пронађе креатора мистериозних видео записа и она креће у потрагу. За разлику од протагониста *Неуроманша*, *Грофа Нуле* и *Монализиној напхиоона*, Кејси се током потраге у *Прејознавању образаца* не креће конструисаним и виртуалним просторима, већ креће на путовање које је води од Њујорка, преко Лондона, до Токија и Москве, који одговарају истоименим градовима из објективне стварности.

Прејознавање образаца, упркос бројним направама и развијеној технологији, није научнофантастично дело. Међутим, иако нема виртуалних пејзажа, паралелних стварности, декова киберпростора, андроида, робота, протетике и других научнофантастичних тропа, роман током читања оставља утисак (научно)фантастичног, јер употреба дигитализованих елемената стварности и

образаца, који се могу препознати у Гибсоновом ранијем стваралаштву, као и у стваралаштву других писаца постмодерне и научнофантастичне књижевности, у неку руку наставља визионарску нит Гибсонове прве трилогије. Ефекат који производе видео материјали сличан је анонимним кутијама из *Грофа Нуле*, Кејси у својој потрази наликује Марли, Бигенд и његова финансијски моћна империја подсећају на Вирека, а корпорација Плави мрав и њени корпоративни интереси наликују Чулу/Мрежи и другим корпоративним ентитетима из Гибсонових претходних романа.

Најзначајнији генератор осећаја фантастичног у роману представља анонимно креиран и дистрибуиран видео материјал издељен у фрагменте, иако у видео запису нема ничег неприродног и натприродног. Најчудније у вези с материјалом јесте чињеница да он нема било каквих јасних обележја у време када је све обележено, брэндирано, кодирано, означено шифром порекла и информацијом о произвођачу. Пошто су дистрибуирани с анонимне ИП адресе, преко анонимизатора, нерегистрованих мобилних телефона и привремених адреса електронске поште, видео фрагменти као да немају извор и порекло, па се стиче утисак да постоје мимо времена и простора и да су се на фантастичан, натприродан начин генерисали и интегрисали у стварност. Својства и процес креирања фрагмената стварају утисак Фројдовога чудесног (*unheimlich*), јер својим сугестивним ефектом и утицајем на подсвест посматрача креирају ефекат познатог које се трансформише у непознато. Видео фајлови су тако обрађени да сам процес обраде и креативног рада њиховог творца имплицира прелазак обичног видео фајла у запис чија коначна верзија има квалитет необјашњивог, због губитка и уклањања свих јасних показатеља порекла, времена и места на којима су снимани. Творац фајлова је „неки герилски стваралац, који се крије негде у ноћи Интернета” (Гибсон, 2006, стр. 54). Интернет тако добија квалитет фантастичног, јер „ноћ интернета” асоцира на мистерију, необјашњивост, на фантастично подручје иза огледала о којем се не зна пуно и одакле потичу чудеса. Фрагментисаност материјала, њихово нелинеарно објављивање у виртуалном простору интернета, као и недостатак очигледног и логичног хронолошког редоследа, уносе дилему о структури њиховог порекла, те остаје нејасно да ли су снимљени и дистрибуирани један по један, или су део веће целине, која је исечена на делове објављене преко реда. Сугестивно дејство видео материјала, у комбинацији с формом, могућом структуром целине и начином дистрибуци-

је, као крајњи резултат ствара ефекат мистерије. У материјалу се може уочити одраз Корнелових кутија из *Грофа Нуле*, сачињених од делова прошлости, који обједињени у кутију имају нему, необјашњиву моћ да изазову ефекат код посматрача. Код Кејси, тај ефекат је емотиван и ствара у њој снажну жељу да разреши мистерију, док је код Бигенда комерцијалан, јер у њиховом сугестивном ефекту препознаје маркетиншки потенцијал.

У *Прејознавању образаца* уочљиви су и остаци Гибсоновог киберпростора, чији бескрај и информационо устројство се препознају у интернету, извору анонимних материјала. Иако не тако наглашено као у првој трилогији, и у овом роману су присутни рачунари и трагови киберпанковске иконографије, као што су кожна гардероба и наочари за сунце, које овде нису значајан део имица, али се доводе у везу с информацијом и репрезентацијом визуалног у електронском формату. Црни оквир наочара се пореди с емотиконима, док видео материјали садрже структуру налик мапи града, који се у првој Гибсоновој трилогији директно повезује с киберпростором.

Електронска порука коју Кејси шаље творцу материјала вероватно је најдиректнији одраз Гибсоновог претходног стваралаштва. Између редова поруке назире се колективна халуцинација киберпростора, у референцама на сањање, као и у онима које се односе на спајање, интегрисање и хаковање у електронску форму материјала, од којег се готово очекује да почне да се обраћа и комуницира попут Вуду ентитета из прве трилогије и вештачких интелигенција, чији поступци не могу увек рационално да се објасне. Кејсина електронска порука сажима у актуалној садашњости велики део *Неуроманишове* киберпанковске визије стварности.

„Не знамо шта је то што радите, нити зашто. Паркадој верује да сањате. Да сањате за нас. Понекад звучи као да мисли да сањате нас. Развио је читаву мистику учешћа: како треба у тој мери да се посветимо истраживању овога што радите, шта год то било, да и сами постанемо његов део. Да се хакујемо у систем. Да уронимо у њега, довољно дубоко да он сам, а не ви, почне да нам се обраћа. Каже да је то слично Колрицу, или Де Квинсију. Назива то шаманизмом, тврди да нам се само чини да седимо и зуримо у екране, а да смо заправо, бар неки од нас, пустолови. Да смо тамо негде, и да трагамо, стављајући главу у торбу. У нади, каже он, да ћемо са собом донети чуда. Невоља је у томе што се мени у последње време то дешава и у стварности” (Гибсон, 2006, стр. 266).

Стварност *Прејознавања образаца* изграђена је на потреби да се препозна и идентификује шаблон уткан у садржаје, да се пронађу њихова заједничка својства, која ће указати на порекло, редослед, време и место настанка, идентитет креатора, могућу повезаност с корпоративним и криминалним структурама и идеју постизања тајновитог циља, што све скупа делује параноично. У роману доминира апофенија, то јест потреба да се траже обрасци правилности и везе између случајних или бесмислених података. Таква потреба постала је део природе савременог човека, због чега Паркадој, Кејсин пријатељ и активни учесник на форуму посвећеном материјалима, каже: „Суштина хомо сапиенса је препознавање образаца” (Гибсон, 2006: стр. 29).

Савремена стварност је изграђена на обманама, двосмисленостима, потенцијално умишљеним везама и значењима. Видео материјали су можда само насумичан склоп кадрова, а код који се крије у њима можда не носи никакву употребљиву информацију. Целокупна идеја креирања и дистрибуирања видео-фрагмената потенцијално представља симулацију, део стварности сачињен од образаца креираних с намером да обмане, завара, наведе на погрешне закључке, сакрије право стање ствари. У таквом склопу на граници бесмисла, Кејси мора да пронађе смисао, јер ће се у противном њена стварност поново распасти, онако како се распала на дан терористичких напада када је изгубила оца.

У роману су уочљиви обрасци масовне производње, реплицирања и симулација које доминирају над аутентичним, инфилтрирају се у њега, постепено га потискују и заузимају његово место. Кејсина стварност, која је одраз стварности читаоца, сачињена је од лажних аутентичних производа, одраза симулација и реплика, упакованих у брендиране производе, унифициране трговинске и услужне продајне ланце, у Старбаксе, ајбукове (iBook) и друге робне марке, међу којима се издвајају производи с етикетом Томија Хилфигера.

„Ово је имитација имитацијине имитације. Разводњена примеса Ралфа Лорена, који је разводнио златне дане Браће Брукс, који су се наставили на производе из Жермен Стрита и Севил Роа, великодушно зачинивши своју инстант робу детаљима опреме за поло и регименталним пругама. Али Томи Хилфигер је свакако нулта тачка, црна рупа. Негде мора да постоји обзорје догађања са етикетом Томија Хилфигера, после кога је немогуће бити неоригиналнији, даљи од извора, сиромашнији душом. Нада се да је у праву

и не зна да ли је, али у дубини душе слути да се у томе крије разлог његове дугогодишње свеprisутности” (Гибсон, 2006, стр. 24).

Имитација имитацијине имитације настаје као резултат савременог тренда да се више улаже у маркетинг и презентацију производа него у сам производ. Брендери попут Томија Хилфигера представљају сами себе, постају име које израста изнад производа. Бренд више не представља производ, нити производ означава бренд, јер је веза између њих потпуно обезбачена. Уместо тога, бренд је нематеријална, виртуална вредност, која се пресликава на производ на којем се налази, због чега се веза између њих трансформише из значењске у вредносну. Поседовање бренда профитабилније је од поседовања производа, јер је бренд тај који продаје производ који је њим обележен. Бренд више не означава квалитет, већ квантитет, производни и продајни капацитет, број реплика на које може да се преслика његова вредност, чиме се ствара илузија аутентичности, којом имитација имитацијиних имитација израста у бодријаровску симулацију, у којој аутентично више не постоји.

Кејси је можда алергична на бескрајно репликовање „аутентичних” модерних брендова, али ни она сама не може да избегне имитације и симулације. Јакна коју носи, популарно звана риксонка, иако само имитација, вредна је као оригинал и Кејси је третира као такву. Вредност бренда је пресликана на имитацију, чиме је претворена у потпуну симулацију. „Реч је о имитацији која је на неки начин веродостојнија од оригинала. То је вероватно најскупљи комад одеће у Кејсиној гардероби, и дословно незаменљив” (Гибсон, 2006, стр. 17). Кејси мисли да је њена јакна незаменљива, али није. Касније, када је оштети, захваљујући новцу и моћи која стоји иза корпорације Плави мрав, Кејси добија нову имитацију, нову копију у коју је утиснута вредност бренда, чиме је створен нов незаменљив комад гардеробе „веродостојнији од оригинала”.

Кејси велике светске градове ван Америке назива светом у огледалу. Лондон је један од таквих градова, који представља одраз урбане Америке, али не као верна реплика, већ као симулација с грешком, у којој су многе ствари другачије, прилагођене, препуне специфичности које се везују за одређену средину. Попут виртуалних пространа киберпростора, где су подаци устројени у геометријске облике аналогне урбаном пејзажу мегаполиса, стварност ван Америке постаје готово виртуална. Особености неамеричких места Кејси не види као оригиналност, већ

као грешке, мањкавости, специфичности које имају више забавну него употребну сврху. Парадоксално, њој је нормално да све представља одраз нечег другог, симулацију, копију, имитацију. У свету у којем је све одраз нечег другог, када наиђе на производ који није имитација, Кејси мора да га пореди, да тражи обрасце сличности с познатим. Зато је трокраки утикач подсећа на врсту струје која напаја електричне столице у Америци, корице књига на новчанице у Аустралији, а двоспратни аутобус на Дизниленд. Када се наиђе у огледалу америчке стварности, упркос алергији на брэндове, Кејси тежи да пронађе познате обрасце, имитације и симулације.

У савременој се стварности препознају обрасци претходних генерација и елементи постмодерних фикционалних стварности, као што су механизација, ентропија, губитак индивидуалности, нестајање оригинала и масовна продукција. Симулације и симулакруми граде нову стварност, у којој владају страхови од непознатог и недокучивог, онако како су то некада чинили мит и друге фантастичне приповести. У постмодерној стварности, градови постају логотипи садашњице, клонови којима се монокултура брэндираног потрошачког друштва шири попут вируса и брише трагове аутентичне прошлости, мења историју, обликује садашњост и креира глобалну симулацију стварности. Тренутак напада на Америку је моменат када је позната стварност потпуно изгубљена, тренутак када је прошлост издрисана, садашњост реконфигурисана, а будућност постала неизвесна. За Америку, то је тренутак када је виртуални садржај изашао из оквира медија и постао свакидашњица, доживљај неодвојив од објективне стварности. То је тренутак када је објективну стварност постало могуће обликовати попут виртуалног и медијског садржаја.

Прожимање објективног и виртуалног, технологије и тела, технологије и ума, постаје све интензивније, а сам процес све више из подручја фантастике прелази у домен стварности. Пренос све већег броја активности из свакодневног живота у дигитални свет информација корак је ка остварењу визије преноса свести у киберпростор, а некад смеле идеје и технолошке визије писаца научне фантастике данас више не изгледају тако немогуће и научнофантастично. Предуслови за реализацију идеја јесу развијена технологија, поседовање одговарајуће врсте и количине информација, као и начин да се такве информације искористе, што се суштински не разликује од процеса креирања стварности у пространствима киберпростора.

Како Гибсон наводи у филму *Не њосије маје за ове шеришорје*, ми данас живимо у свету медија, а свет без њих је изгубљена земља, јер су медији значајно променили људе и њихову стварност и још више их зближили с технологијом.

„Мислим да последњих стотинак година развијемо неку врсту простетичког, продуженог нервног система. И он се заиста прима, знате? Он... он заиста почиње да расте сада. Имамо посла с нечим што је... што је продрло у буквално сваки... сваки ћошак људског универзума, сада. Све је теже и теже пронаћи људе на које медији нису имали утицаја. Веома је тешко наћи 'немедијализована' људска бића” (Нил, 2000).

Према Бодријару (1991: стр. 113), „[у] класичној перспективи (чак и кибернетичкој) технологија је продужетак тела”. Осим као продужетак тела, Гибсон показује како људи могу да употребе технологију да би проширили ум, а интернет види као глобални, простетички продужетак људске свести, место где трагамо за оним што нас интересује (Нил, 2000).

Фантастична књижевност користи елементе који не постоје или не функционишу на исти начин као у стварности, али их користи да би говорила о стварности. Гибсон је у *Неуроманџу* демонстрирао потенцијале које научна фантастика и фантастична књижевност имају да сагледају свет, стварност и целокупан универзум из другог угла, на нови, другачији начин. Стога се за романе који чине трилогију *Градови* из данашње перспективе може рећи да су спој стварности која је у *Прејознавању образаца* дословно постала научнофантастична и научне фантастике која је постала стварност.

ЛИТЕРАТУРА Bodrijar, Ž. (1991). *Simulakrumi i simulacije*. Novi Sad: Svetovi.

Диш, 2005: Disch, T. M. (2005). *On SF*. Michigan: The University of Michigan Press.

Gibson, V. (2001a). *Grof nula*, prev. Aleksandar Marković, Beograd: Plato/Čigoja štampa.

Gibson, V. (2001b). *Monalizin natpogon*, prev. Aleksandar Marković, Beograd: Plato/Čigoja štampa.

Gibson, V. (2006). *Prepoznavanje obrazaca*, prev. Aleksandar Marković. Beograd: Laguna.

Gibson, V. (2008). *Neuromant*, prev. Aleksandar Marković. Beograd: IPS Media.

Харавеј, 1991: Haraway, D. (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". In: Haraway D. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (pp. 149-181). New York: Routledge.

Клајн, И. и Шипка М. (ур.) (2007). *Велики речник сѝраних речи и израза*. Нови Сад: Прометеј.

Мекафери, 1990: McCaffery, L. (1990). *Across the Wounded Galaxies: Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.

Нил, 2000: Neale, M (dir.) (2000). *No Maps for These Territories*. Docurama Films, New Video Group.

Sterling, B (ed.) (1988). *Mirrorshades*. Berkley: Ace Books.

MLADEN M. JAKOVLJEVIĆ

UNIVERSITY OF PRIŠTINA WITH TEMPORARY HEAD OFFICE
IN KOSOVSKA MITROVICA, FACULTY OF PHILOSOPHY,
DEPARTMENT OF ENGLISH LANGUAGE AND LITERATURE

SUMMARY

WILLIAM GIBSON'S CYBERPUNK: FROM SIMULATION TO REALITY

The works of William Gibson, one of the most prominent writers of the cyberpunk subgenre, show how the cyberpunk vision of the interaction of real and virtual spaces has become part of the objective reality. Its integration into the contemporary technological and consumer society is most obvious in the tendencies of the technological development and the pace of technological changes. Gibson's novels *Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive* and *Pattern Recognition* demonstrate cyberpunk's potentials to reflect the dilemmas referring to the integration of objective and virtual realities.

KEY WORDS: William Gibson, cyberpunk, simulation, science fiction, reality.