

Anna Andrusiewicz

Elementy gotycyzmu w kulturowym wymiarze cyberpunka – triumf technologii nad romantyczną tradycją

Współczesny człowiek społeczeństwa ponowoczesnego otrzymał od kultury i nauki możliwość nieograniczonego wyboru, niezliczone kombinacje kreowania siebie i przestrzeni, w której żyje. Swobodne czerpanie z dorobku tradycji i doświadczeń przeszłości jednak nie daje mu satysfakcji i poczucia bezpieczeństwa, lecz powoduje wzmocnienie egzystencjalnych lęków i niepewności. Zagrożenie i elementy grozy, jako pierwotne kulturowe toposy, sprawiają, iż genetyczne elementy gotycyzmu¹ są tak obecne we współczesnym systemie kulturowym. Jednak gotycyzm w klasycznej postaci coraz bardziej oddala się od człowieka współczesnego. Tradycyjne lęki przed Śmiercią i Nieznanym, jako podstawowe elementy gotycyzmu, są ciągle obecne, jednak w mocno zmienionej postaci. Podobnie wyobrażenia gotycystyczna przeszła ewolucję, dostosowała się, można by rzec, do zmian kulturowych i społecznych. Klasyczne elementy gotycyzmu, jak terror (przerażenie) – jako groźba fizycznego bólu, okaleczenia czy śmierci, horror – jako bezpośrednia konfrontacja z siłami zła, a także tajemnica, czyli intuicyjne uświadomienie sobie, iż świat jest znacznie większy niż nasze siły ogarnięcia go i zrozumienia, przeszły niezwykle adaptację do czasów współczesnych. Jeśli bowiem założymy, iż gotycyzm zaspokaja nie tylko psychiczne, ale też społeczne i ideologiczne potrzeby, to kierunkiem w kulturze, który stał się godnym kontynuatorem tejże tradycji, jest niewątpliwie cyberpunk² (w jego kulturowo-socjologicznym kontekście).

¹ „Gotycyzm stał się określeniem dość szeroko rozumianej konwencji, której motywy i elementy pojawiają się w wielu dziedzinach kultury współczesnej, zarówno tej wysokiej jak i popularnej. Co więcej, w ostatnich latach można zaobserwować w kulturze masowej – zwłaszcza wśród młodzieży – wzrost popularności pewnych motywów genetycznie związanych z gotycyzmem”. Cyt. za: *Wstęp [do] Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, pod red. G. Gazdy, A. Izdebskiej, J. Płuciennika, Kraków 2002, s. 10.

² Określenie „cyberpunk” pochodzi od połączenia członu „cyber” – odziedziczonego po Normanie Wienerze, twórcy podstaw cybernetyki, autorze *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, wydanej w 1948 r. Etymologia słowa pochodzi od *kybernets* (gr.) – sternik; zarządca,

Cyberpunk, który pojawił się na przełomie lat 70. i 80. XX w., jak żadne inne zjawisko kulturowe potrafił połączyć istotę klasycznego gotycyzmu z futuryzmem. Problem pierwotnych lęków przeniósł w wizjonerski wymiar przyszłości. Jak pisze Ch. Russell, niepewność i lęk, natchniony rozpadem świata, potencjalną jego destrukcją, jest mile widziany przez publiczność gotycyzmu³. Jednak dopiero cyberpunk w pełni dostrzegł potencjał, jaki niesie włączenie genetycznych elementów gotycyzmu i wykorzystanie zagrożeń przyszłości dla stworzenia nowego, futurystycznego systemu. Cyberpunk, początkowo utożsamiany jedynie z gatunkiem literackim, szybko przerodził się w szeroko pojmowane i wielowymiarowe zjawisko kulturowe. Dziś cyberpunk to już nie tylko kanon literatury S-F, ale przede wszystkim ściśle związana z nim cyberkultura, która przejawia się na wielu płaszczyznach, jak choćby estetycznej (rozumianej jako określona konwencja wizualna), kultury alternatywnej (cyberpunkowa subkultura), techno-anarchii. Kultura cyber ma też wymiar duchowy czy mistyczny. Poszukuje nowej religijności (związanej z nauką i technologią) na miarę nowych czasów i cyberspołeczeństwa. Szuka nowego mistycyzmu, nowego sposobu definiowania Boga. W pędzie do przyszłości często odwołuje się do pierwotnych religii i kultów. E. Davis wprowadza wręcz kategorię „technopogaństwa”⁴. Umasowienie kultury nie ominęło undergroundowego cyberpunka, dzięki czemu zyskał też wymiar konsumencki (choćby na poziomie mody i wizerunku), a także ludyczny – zabawy i rozrywki (filmy, gry komputerowe).

Aby zrozumieć tę pozornie skomplikowaną drogę ewolucji, jaka dokonała się od romantycznej tradycji do dramatycznej cyberpunkowej wizji społeczeństwa, należy sięgnąć do korzeni cyberpunka, a więc do 1980 r., kiedy powstało pierwsze opowiadanie science fiction Bruce’a Bethke zatytułowane właśnie *Cyberpunk*. Jednak za prawdziwą „biblię”, archetypiczne dzieło cyberpunka, uważa się powieść *Neuromancer* Williama Gibsona z 1984 r. Czasowo pierwsze powieści, a co za tym idzie narodziny gatunku, zbiegły się z rozwojem kultury gotyckiej (czerpiącej z tradycyjnego gotycyzmu) i postpunkową estetyką. Cyberpunk na początku lat 80. trafił na podatny grunt, nie tylko pierwszych komputerów osobistych i rozwoju technologicznego, ale i sprzyjające warunki „zimnej wojny” i świadomości możliwego totalnego zagrożenia i nuklearnej zagłady. Zmechanizowany, odczłowieczony świat

kybermán (gr.) – sterować; kontrolować – nauki o systemach sterowania oraz związanym z tym przetwarzaniu i przekazywaniu informacji (komunikacja). Cybernetyka analizuje (odnajduje) analogie (homologie) między zasadami działania organizmów żywych, układów społecznych (społeczności) i maszyn (holizm). Badania Wienera nad przepływem informacji legły u podstaw całego postindustrialnego społeczeństwa, gdzie informacja i dostęp do niej są najważniejszym i najcenniejszym dobrem. Natomiast człon „punk” odnosi się oczywiście do rewolucyjnej i antyspołecznej kultury młodzieżowej, głównie dużych miast. Charakteryzuje też hiperindywidualizm, izolację i bohatera outsidera, buntownika walczącego z systemem, odrzucenie norm, kultury dominującej i kultury konsumpcyjnej. Punk wyrażony jest nie tylko postawami, wzorami zachowań, ale też ubiorem odzwierciedlającym odrzucenie systemu.

³ Ch. Russell, *Cindy Sherman, neogotycyzm i postmodernizm*, [w:] *Wokół gotycyzmów*, s. 144.

⁴ Zagadnienie szerzej omawia m.in. E. Davis, *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, Poznań 2002.

to jednak nie jedyne cechy cyberpunkowej filozofii. Cyberpunk to dziecko epoki postindustrialnej, ery centralizacji, ogromnych i wszechwładnych, ponadnarodowych korporacji, umasowienia kultury i środków przekazu, ale też zaniku indywidualizmu i znaczenia poszczególnych jednostek w czasach pozorowanej, absolutnej, ponowoczesnej wolności. Cyberpunk mógłby być uosobieniem peiperowskiej formuły 3M (miasto-masa-maszyna)⁵. Mimo iż twórcy cyberpunka z pewnością nie sięgali do polskiej poezji jako inspiracji, peiperowska zasada podobnie jak „mechaniczne”⁶ filmy niemieckiego ekspresjonizmu pokazują, że era industrialna na zawsze zmieniła postrzeganie świata przez człowieka i rozpoczęła nowe egzystencjalne problemy funkcjonowania człowieka i maszyny w ramach jednej rzeczywistości. Postęp technologiczny dopisał do tego sztuczną inteligencję, eugenikę, nanotechnologię, klonowanie, rzeczywistość wirtualną, a konflikt człowiek-maszyna na stałe został powiązany z metropolią, miastem-molochem. Akcja anarchistycznych cyberpunkowych opowieści toczyła się właśnie w miastach-molochach, z atmosferą cyberhorroru. Futurystyczna rzeczywistość to zazwyczaj odhumanizowany świat po globalnej katastrofie (nuklearnej, biologicznej lub chemicznej), w którym rządzą wielkie korporacje i sztuczna inteligencja, pojawiają się zmutowane śmiertelne wirusy, zanieczyszczenie środowiska, a ludzkość znajduje się o krok od zagłady. Widzimy tu klasyczne przeniesienie elementów gotycyzmu, jak funkcjonowanie w obliczu zagrożenia i destrukcji. Elementy nieznanego i śmierci zostały zmodyfikowane do warunków futurystycznego świata.

W cyberpunkowej rzeczywistości życie toczy się na krawędzi, w nieustannym zagrożeniu i konflikcie jasno uporządkowanych i rygorystycznych zasad i norm cyberświata. Cyberpunkową przestrzeń tworzy anarchistyczne podziemie zbuntowanych cyberpunków, wyjętych spod prawa, ulicznych samurajów, outsiderów, którzy ogromną wiedzę techniczną wykorzystują do walki z totalitarnym systemem. A. Górski, analizując książki jednego z najważniejszych cyberpunkowych twórców Philipa K. Dicka, podkreśla ten element społecznej alienacji, pisząc, iż literacki cyberpunk pochyla się nad dolą, a raczej niedolą człowieka marginesu społecznego, który nie potrafi (nie chce?) znaleźć miejsca w społeczeństwie kontrolowanym przez totalną władzę. Dickowski totalitaryzm jest tym groźniejszy, że wspiera go niepojęta dla przeciętnego śmiertelnika technologia⁷.

Istotny jest też biomechaniczny aspekt wielu bohaterów. Chodzi już nie tylko o sztuczną inteligencję, ale o bezpośrednią kontrolę maszyn nad człowiekiem poprzez implanty, mikroprocesory, przeszczepy, kontrolę świadomości czy organizmy cybernetyczne – cyborgi. Postać cyborga, bohatera negatywnego, „pół-człowie-

⁵ T. Peiper rzucił hasło ścisłego powiązania poezji z problemami XX-wiecznej cywilizacji urbanistyczno-technicznej, wysuwając znamiennej formułę 3M. Przeciwstawił on polską awangardę poetycką lat 20. żywiołowym tendencjom futurystycznym i surrealistycznym.

⁶ *Metropolis* (1927 r.) reż. Fritz Lang, *Ulica* (1923) reż. Karl Grüne,

⁷ A. Górski, *Bóg – cyberpunk*, „Polityka”, nr 29, 2000, <http://polityka.onet.pl/162,1005632,1,0,2254-2000-29,artykul.html>.

ka”, odhumanizowanej, sterowanej maszyny, czasami przedstawiana dwuznacznie, a często, tragicznie, przywołuje porównanie z romantycznym bohaterem tragicznym, samotnym, odizolowanym, poddanym wewnętrznej walce dobra ze złem, jak choćby wampirami i potworami zaludniającymi karty dziewiętnastowiecznych powieści grozy i późniejszych filmowych horrorów. P. Sitarski, analizując obraz *Blade Runner*; również odwołuje się do porównań z klasycznym gotycyzmem, do zgłębienia zagadki nieśmiertelności (tradycyjny element wyobraźni gotycystycznej), do człowieczeństwa w zestawieniu z pozornie odhumanizowanym androidem. Autor zwraca uwagę, iż androidami kieruje pragnienie nieśmiertelności, zgłębienie zagadki śmierci, staje się on więc upostaciowieniem ludzkiego lęku przed śmiercią⁸. Wraz bowiem z cyberpunkiem zmienia się bohater i przestrzeń, jednak klasyczne wartości, lęki i ludzkie pragnienia pozostają niezmiennie. Cyberpunkowy świat to świat kontrastów, i podobnie jak „świat gotycki” żywi się skrajnościami i dwuznacznością. Ludzie uzależnieni od maszyn i technologii, często sami będący półmaszynami, cyborgami, elektroniczno-biologicznymi hybrydami, toczą jednak walkę ze zmechanizowaną rzeczywistością o przywrócenie człowieczeństwa i wolności. Przestrzeń zaadaptowana przez cyberpunk to świat ukryty w mrocznych megametropoliach, oświetlonych złowróżbnym blaskiem kuszących neonów (ogromne podobieństwo do ekspresjonistycznego filmu *Ulica z 1923 r.*), świat walki o broń, narkotyki, software, implanty, leki, o prawo do przetrwania. Cyberpunk, przełożony na język posthumanizmu, jest dramatyczną, nihilistyczną, mroczną, apokaliptyczną wręcz wizją przyszłości. Stawia też pytanie o istotę człowieczeństwa. Cyberpunk nigdy nie był jedynie gatunkiem literackim, a raczej quasi-systemem filozoficznym pokazującym degradację świata jako systemu gospodarczego, politycznego i społecznego, zaludnionego przez miejskie subkultury i technologiczne gangi, oplecionego wszechobecną wirtualną siecią. Bruce Sterling⁹ – „prorok” i główny ideolog cyberpunka – w swojej wizji kierował się nie tylko fantastycznymi pomysłami, ale także silnymi wpływami Alвина Tofflera i jego koncepcją przyspieszenia oraz falowego rozwoju cywilizacji, opisaną w *Szoku przyszłości* i *Trzeciej fali*, gdzie zmiany technologiczne zachodzą tak szybko, iż są niezauważalne, mają charakter rzeczywistej rewolucji i powodują zmianę całej struktury społecznej¹⁰.

Cyberpunk szybko przeniósł się z literatury do wymiaru społecznego i kulturowego. Z marginalnego odłamu fantastyki naukowej, którym początkowo był, stał się jedną z najbardziej awangardowych i elitarnych subkultur, początkowo łączonych głównie z przedstawicielami technologicznego podziemia – hackerami, crackerami, cypherami. W wymiarze społecznym cyberpunk jest subkulturą, miejskim neoplemieniem, z wyraźnym dystansem kultury dominującej, i wyraźnie zaznaczoną

⁸ P. Sitarski, *Obcość i dekoracje w systemie rozrywkowym „Blade Runner”*, [w:] *Wokół gotycyzmów*, s. 183.

⁹ Bruce Sterling – pisarz, dziennikarz, ideolog cyberpunka, rzecznik prasowy, apologeta nieformalnej grupy, autor wstępu do programowego zbioru opowiadań *Mirrorshades* (1986 r.).

¹⁰ M. Chaciński, *Cyberśmiecie wychodzą z nisy*, „Film” 2003, nr 6, s. 68–71.

tożsamością grupową. R. Winter podkreśla ważność budowania własnej silnej tożsamości w środowisku cyberpunkowej subkultury, nie tylko poprzez wspólne działanie, wspólne cele, stosunek do świata, ale także przez estetykę i wizerunek, będący mieszaniną futurystycznego stylu S-F, szokowej i nihilistycznej mody punków, elementów stylu ulicy i najnowocześniejszych technologicznych gadżetów¹¹.

Kultura masowa szybko dostrzegła potencjał komercyjny, jaki niesie cyberpunk, i mroczna wizja przyszłości szybko przeniosła się na ekrany kin, karty komiksów, a także do stylu życia, a więc zachowań, języka, mody, muzyki, sposobów spędzania wolnego czasu, zainteresowań (głównie nowoczesnymi technologiami, grami komputerowymi¹² i światem Internetu). Zainteresowanie cyberpunkiem wykazywało bardzo szeroki zakres społeczny, a jego popularność była coraz większa nie tylko w gronie zbuntowanych technologicznych anarchistów, znudzonej młodzieży szukającej nowej formy rebelii, ale i wśród teoretyków i krytyków postmodernizmu, uznających cyberpunk za zwieńczenie ponowoczesnego systemu wartości i sposobu myślenia. Na łonie cyberpunkowej twórczości powstała cała odrębna, wspomniana już, cyberkultura¹³, jako nowa kultura wieku informacji. Cyberpunk jest jednocześnie niezwykle kulturowym fenomenem, nigdy bowiem nauki ścisłe i technologia nie były tak bliskie kulturze, a co więcej, wolnościowym czy wręcz anarchistycznym postawom, które łącząc nihilizm i destrukcję z rozwojem i postępem tworzą nową jakość na płaszczyźnie ponowoczesnej kultury. Nigdy jeszcze przyszłość nie była tak mocno osadzona w teraźniejszości¹⁴. Jednym z najważniejszych haseł cyberkultury jest zaczerpnięta z kodeksu hackerów idea dostępności informacji dla wszystkich: „Information wants to be free”. Cyberpunkowa ideologia zakłada w wymiarze społecznym, iż świat podzielił się na miliony subkultur i designerskich kultów z własnymi językami, kodami i stylami życia. Natomiast „kultura komputerowa” wyraża się poprzez własną muzykę, sztukę i społeczności wirtualne, a nawet tworzy „hackers / street-tech subculture”. Ludzie przestają się wstydzić uzależnienia od komputera i przyznają mu rolę „przyjaciela”. Cyberpunkowa filozofia zakłada powiązanie z ruchem postmodernistycznym, podkreśla aspekty anarchistyczne i wolnościowe, antytotalitaryzm, kwestionowanie autorytetów, bunt przeciwko opresyjnej i szkodliwej władzy, przestarzałym prawom i normom niedostosowanym do rzeczywisto-

¹¹ R. Winter, *Punks im Cyberspace. Einblicke in eine postmoderne Spezialkultur*, „Medien Praktisch. Zeitschrift für Medienpädagogik” 1996, nr 1, s. 20–25.

¹² Najpopularniejszą grą jest tu fabularny *Cyberpunk 2020*.

¹³ Kultura cyber, oprócz sieciowych manifestów, grup dyskusyjnych, i wirtualnych społeczności doczekała się wręcz przewodników po tym, czym naprawdę jest i jak szeroki zakres zjawisk społecznych i kulturowych ogarnia, a także jak się po tym cyberświecie poruszać. Najlepszym przykładem będzie tu swasty przewodnik *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge: Cyberpunk, Virtual Reality, Wetware, Designer Aphrodisiacs, Artificial Life, Techno-Erotic Paganism* Rudy Rucker, R.U. Sirius, Queen Mu, Perennial 1992, czy wręcz podręcznik cyberkultury: *Cyberpunk Handbook: The Real Cyberpunk Fakebook*, St. Jude, R.U. Sirius, B. Nagle, Random House Information Group 1995.

¹⁴ Doskonale tezę tę oddaje jedno z kluczowych cyberpunkowych haseł: „The Future Is Here Now”, oparte na stwierdzeniu B. Sterlinga, iż „Przyszłość już tu jest. Nie jest tylko wystarczająco rozpowszechniona”.

ści rządzonej przez reguły nowego cyberswiata. W cyberpunku pojawia się specyficzny dualizm technologii informatycznych: komputery i sieć są sposobem na wyzwolenie się spod kontroli i odzyskanie wolności, a jednocześnie stają się narzędziami społecznej kontroli i jeszcze większej społecznej atomizacji.

Cyberpunk z czasem przeniknął nie tylko do kultury masowej, ale także, będąc od początku swojego istnienia częścią kultury alternatywnej, wpłynął na modyfikacje, jakie dokonywały się na przełomie dwóch dekad w kulturze gotyckiej. Te dwa pozornie odległe od siebie światy mają wiele wspólnego, zarówno na płaszczyźnie stylu życia, jak i estetyki oraz szerzej pojmowanej konwencji stylistycznej. Wizja mrocznej przyszłości, transformacja haseł, od punkowych „no future”, po cyberpunkowe „dark future”, trafiła na podatny grunt wśród wielu uczestników ruchu gotyckiego. Dziś śmiało możemy już mówić wręcz o kulturze cybergoth, która łączy w sobie cyberpunkowe elementy i tradycyjny gotycyzm. Cybergotyk jest naturalnym efektem ewolucji, jaką przechodzi kultura gotycka. Stylistyczny bricolage włączył też cyberpunkową estetykę i wizję świata do gotyckiej kultury, która nie tylko zachwyliła się samą konwencją, ale też odnalazła w nim wiele cech wspólnych.

Należy jednak pamiętać, iż zjawisko cyberpunka nie jest tym samym, co cybergoth. Cyberpunk jest wyraźnym ruchem ideologicznym (posiada nawet własny Manifest¹⁵), quasi-filozofią czy nawet – quasi-religią (kościół wirtualny i teologia cybernetyczna), a jego narodowe hybrydy często powiązane są z polityką, a nawet radykalnymi działaniami, jak choćby „techno-anarchiści” w Niemczech w latach 80. czy włoska „gałąź” cyberpunka, silnie powiązana z lewicowymi ugrupowaniami¹⁶. Cybergotyk natomiast zdecydowanie odrzuca zaangażowanie polityczne cyberpunka i chęć dokonania technologicznej rewolucji, skupiając się na eksploracji cyberculture i jej ludycznym charakterze. Cybergotyk zaczerpnął bowiem z cyberpunka raczej jego stronę wizualną, określoną estetyką, nie ideologię czy hasła technologicznej anarchii. Cybergotyk czerpie z dorobku wizualnego i przestrzeni, jakie wypracowała kultura cyberpunkowa, ale wzbogaca je o własną sztukę, muzykę czy modę. Jednak ogólna mroczna wizja przyszłości, a także samotność i izolacja cyberoutsidera są przecież bardzo bliskie nostalgii gotyku czy nawet romantycznym ideałom, podanym w nowej, XXI-wiecznej oprawie. Konwencja cybergoth daleka jest

¹⁵ Cyberpunk Manifesto został napisany przez Chrystiana As. Kirtcheva w 1997 r. Główna jego teza zawarta jest we wstępie: „Jesteśmy elektronicznymi umysłami, grupą buntowników o wolnych umysłach. Cyberpunkami. Żyjemy w cyberprzestrzeni, jesteśmy wszędzie, nie znamy granic”. Jak piszą o sobie: „Oto my. Ci Inni. [...] To my – realiści w okularach marzycieli. [...] Cyberpunk nie jest już gatunkiem literackim ani nawet zwykłą subkulturą. Cyberpunk jest samodzielną, nową kulturą, dzieckiem nowej ery. Kulturą jednoczącą nasze wspólne interesy i poglądy. Jesteśmy jednością. Jesteśmy Cyberpunkami”. Manifest podzielony jest na pięć części: I. Cyberpunk, II. Society (Społeczeństwo), III. The System (System), IV. The Vision (Wizja), V. Where Are We (Gdzie Jesteśmy) – pokazujących najważniejsze płaszczyzny cyberpunkowego świata. Nierozzerwalnie ze sobą połączone elementy tworzące spójną całość. Zob. <http://www.analitica.com/bitlibteca/cyberpunks/manifesto.asp>.

¹⁶ Włoski cyberpunk, związany był głównie z undergroundowym pismem „Decoder”. W. Gibson w jednym z wywiadów określił włoskich cyberpunków „post-marxistowskimi politycznymi punkowymi anarch-filozofami”. Zob. <http://republika.pl/f0s4t/2028/html/cp.html>.

od zaangażowania społecznego czy politycznego, a kontestacja wyraża się raczej poprzez jednostkowy indywidualizm niż chęć dokonywania radykalnych zmian. Inspirowane jest więc sztuką cyber, grami komputerowymi¹⁷, literaturą, filmami, komiksami, określoną muzyką, modyfikując je na własny użytek i wykorzystując do zabawy i autokracji, a nie społecznej rewolucji, tworzenia systemów filozoficznych czy nowej wizji społeczeństwa. Cyberpunkowa „scenografia” i przestrzeń są bowiem mroczne i niebezpieczne, ale też kuszące swoim niezaprzeczalnym urokiem zmechanizowanej rzeczywistości i wizji półczłowieka-półmaszyny. Romantyczna gotycka przestrzeń powraca w nowoczesnej wersji cyber. Doskonałym przykładem może tu być choćby wspomniany już kultowy obraz *Blade Runner*, gdzie miejscem akcji jest miastolabirynt, mroczne, deszczowe, anonimowe. Sitarski podkreśla znaczenie przestrzeni gotyckiej – labiryntu w mieście-molochu, opóźniającego to, co nieuchronne, czy scenografii, której bliżej staremu zameczysku niż futurystycznej budowli, przybliżając tym samym klasykę cyberpunkowej twórczości do tradycyjnych reguł gotyckiego horroru¹⁸.

Krytycy stanowiska o utożsamianiu kultury cyber z kulturą gotycką negują współistnienie obu subkultur w ramach jednego nurtu. Jednak od lat 90. popularność kultury cyber, czy też z czasem cybergotyckiej, rozumianej nie jako ideologia, a raczej zbiór estetycznych i wizualnych kanonów, znacznie wzrosła. Obecnie cybergotyk staje się jednym z najpopularniejszych nurtów czy też podkategorii funkcjonujących w ramach szerokiej kultury dark-independent, wypierając tradycyjne gotyckie elementy.

Cyberpunk, a także cybergoth jako bardzo atrakcyjny w sferze ikonograficznej i symbolicznej, szybko wypracował własną unikalną i łatwo rozpoznawalną estetykę. Wizerunek cyberpunkowy ma bardziej zbliżać człowieka do wyglądu androida, cyborga, hybrydy człowieka i maszyny, z widocznymi implantami, metalowymi lub komputerowymi częściami wmontowanymi w odzież (a czasami jako radykalne, trwałe modyfikacje ciała – w skórę, tzw. implanty transdermalne), kodami kreskowymi jako symbolem ujednolicenia i umasowienia. Estetyka cyber zaciera też granice płci – moda cyber ma za zadanie stworzyć surrealistyczny wizerunek androgyniczny, gdzie definicje płci przestają mieć znaczenie. Podobnie zaciera się granica między człowiekiem i maszyną. N. Kilpatrick upatruje w cyberpunkowej i cybergotyckiej modzie coś więcej, niż tylko chwilowe kreowanie siebie. Nadaje jej apokaliptyczny wymiar, pisząc, iż indywidualność, jednostka, jeśli nie w ogólne rasa ludzka może stać się zbyteczna. Cybergocci są tymi szalonymi jednostkami, które replikują to mroczne ewolucyjne prococtwo. Niektórzy z nich noszą cybertroniczną odzież

¹⁷ Gry komputerowe są doskonałym przykładem przemieszania elementów cyberpunkowych i gotyckich, a także wprowadzenia klasycznych archetypicznych postaci w wymiar cyberkultury. Granice międzygatunkowe są tu na tyle płynne, iż różnorodne elementy i postaci tworzą jednolitą przestrzeń gry. Dogłębną analizę gier komputerowych z wykorzystaniem motywu wampira przeprowadza Z. Wałaszewski w artykule *CyberDracula. Nowe oblicze wampira w grach komputerowych*, [w:] *Wokół gotycyzmów*, s. 189–198.

¹⁸ P. Sitarski, *Obcość i dekoracje w systemie rozrywkowym „Blade Runner”*, [w:] *Wokół gotycyzmów*, s. 186.

jako symbol tragicznej przyszłości, aby z góry oplakiwać upadek ludzkości, kiedy maszyny przejmą władzę, i jedynym sposobem, aby je przewyciężyć, będzie ich naśladowanie¹⁹.

Estetyka cyberpunkowa niesie ze sobą pewną surowość, wydaje się być odhumanizowana, bezduszna. Tworzy jednak spójną estetyczną i artystyczną koncepcję. Jej elementy były już zauważalne w słynnym ekspresjonistycznym dziele Fritza Langa *Metropolis* z 1927 r. Mówiąc o sztuce cyber, należy też wspomnieć o twórcywie, jakim staje się ludzkie ciało. Jest ono już nie tylko nośnikiem informacji, ale staje się podstawą licznych modyfikacji, ulepszeń. Możemy tu mówić o modzie na radykalne modyfikacje ciała zbliżające jedynie wyglądem człowieka do cyborga lub modyfikacje służące wyższemu celom. Według zwolenników posthumanizmu, cyborgiem staje się już człowiek wzbogacony o możliwość bezpośredniego kontaktu z cyberzeczywistością, za sprawą właśnie implantów, protez, podręcznych pamięci. Zmodyfikowanie człowieka do poziomu elektroniczno-biologicznej hybrydy ma służyć całkowitej integracji ciała, umysłu i cybersystemu²⁰.

Problem cyberpunka, jako nie tylko zjawiska kulturowego, ale systemu postrzegania relacji człowiek–maszyna, a także relacji człowiek–sieć, pozostaje otwarty. Czas pokaże, czy koncepcje futurystycznych twórców i wizjonerskich teorii społecznych sprawdzą się i czy cyberpunkowa wizja przyszłości, przesycona elementami gotycyzmu, wyjdzie poza ramy zjawiska kulturowego. Z pewnością w wymiarze estetycznym, komercyjnym czy rozrywkowym oba te elementy już przeniknęły się, tworząc nową jakość. Dwoistość cyberpunka, z jednej strony jako mrocznej, przesyconej gotycyzmem estetyki i futurystycznej wizji społeczeństwa, z drugiej jako etapu ewolucji i posthumanizmu, rodzi ciągle wiele pytań, będących z pewnością załączkiem przyszłych dyskusji. Pojawia się też wątpliwość, czy cyberpunkowy system nie jest tylko simulacrum, jak twierdził Baudrillard. Z drugiej jednak strony niewielu futurystów i wizjonerów doczekało się tak szybko realizacji swoich wizji. Jedno nie ulega wątpliwości – przyszłość wtargnęła do świata ponowoczesnego szybciej i bardziej realnie, niż byliśmy na to gotowi, a elementy klasycznego gotycyzmu po raz kolejny znalazły swoje miejsce we współczesnej kulturze.

¹⁹ N. Kilpatrick, *The Goth Bible. A Compendium For The Darkly Inclined*, New York 2004, s. 36.

²⁰ N.K. Hayles, *How We Become Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago 1999; M. Featherstone, R. Burrows (ed.), *Cyberspace. Cyberbodies. Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, SAGE 1996.

Elements of Gothicism in the Cultural Dimension of Cyberpunk – Triumph of Technology over the Romantic Tradition

Abstract

The article is a broad attempt of showing the reader cultural connections between futuristic cyberpunk and romantic traditions of eerie Gothicism. It analyses cultural and sociological aspects of cyberpunk and its multidimensional presence in the post-modern world. The author shows the history of cyberpunk movement (from the science fiction genre to ideological movement or even quasi philosophy and quasi religion system) and its huge influence on the popular culture. Cyberpunk is also analysed as a very strong aesthetic, with its own imagery, space, and artistic creations. The most important aspect of cyberpunk are problems of relations: man – machine, and exchange of elements and influences between the man and the machine. It also focuses on the hyper-individualism, alienation and rebellion typical for the early punk movement, and now for a post human and his social attitude. Cyberpunk as the vision of dark, apocalyptic future can also be seen as a continuation of gothic tradition. Classic elements of Gothicism like dark and eerie aesthetics, basic human fears, the unknown, mystery and immortality are just transformed into their more valid and modern forms, fitting into a new reality. Mixture of cyber culture and Gothicism is also shown as a base of new subcultures and neo-tribes connected to the alternative culture. The author also questions the substance of (post) humanity in the perspective of man – machine relations and cyberpunk vision of the future society.