

УНИВЕРЗИТЕТ У БАЊОЈ ЛУЦИ
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

ФИЛОЛОГ

ЧАСОПИС ЗА ЈЕЗИК, КЊИЖЕВНОСТ И КУЛТУРУ

IV 2013 8

PHILOLOGIST

JOURNAL OF LANGUAGE, LITERARY AND CULTURAL STUDIES



УНИВЕРЗИТЕТ У БАЊОЈ ЛУЦИ
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

Mladen Jakovljević
Univerzitet u Prištini
sa privremenim sedištem u Kosovskoj Mitrovici
Filozofski fakultet

UDK 821.111.(73).09
DOI 10.7251/fil1308204j

GOTSKO U KIBERPANKU VILIJAMA GIBSONA

Apstrakt: U Gibsonovom kiberpankovskom spoju čoveka i tehnologije, kao i u konstruisanoj stvarnosti kiberprostora, uočljivi su motivi i konvencije tipični za gotsku prozu. U Gibsonovoj prvoj trilogiji, koju čine romani *Neuromant*, *Grof Nula* i *Monalizin natpogon*, rekonfigurisani i rekonstruisani gotski elementi odgovaraju savremenom urbanom i tehnološkom kontekstu i ukazuju na tendencije, dileme i strahove u savremenom društvu.

Cljučne reči: kiberpank, gotsko, fantastično, naučna fantastika, stvarnost.

Vilijam Gibson i njegova prva trilogija, koju čine romani *Neuromant*,¹ *Grof Nula* i *Monalizin natpogon*, imali su značajan formativni uticaj na kiberpank, koji se, kao i naučna fantastika uopšte, često dovodi u vezu s različitim aspektima funkcionisanja naprednih tehnologija i njihovog uticaja na čoveka, jer kiberpank je prvenstveno „zainteresovan za interfejs (omiljena reč) ljudi i novih tehnologija, kao što su 'virtualna stvarnost', kloniranje, ali i za psihološke i filozofske posledice spajanja različitosti, kao što su ljudsko/mašinsko i iluzija/stvarnost“ (Sim 1998: 219).²

Protagonisti Gibsonove prve trilogije nastoje da se snađu u svetu fluidnih zakona i pravila, masovne proizvodnje, napredne tehnologije, kompjuterskih hakera, crnog tržišta narkotika, kriminala, trgovine organima i brojnih sukoba, u kojima su osnovno oružje informacija, napredan hardver i opasan softver, koji se koristi za ostvarenje tehnološke i informacione nadmoći. Kada je kreirana osamdesetih godina prošlog veka, takva fikcionalna stvarnost Gibsonovih kiberpankovskih ostvarenja predsta-

vljala je kreativan, ali i veoma intuitivan iskorak u, iz tadašnje perspektive, blisku budućnost. U kontekstu savremenog potrošačkog i tehnološki orijentisanog društva, čitalac danas u njoj može da prepozna nadasve realističan odraz sopstvene stvarnosti, u kojoj fuzija čoveka i tehnologije više nije element fantastičnog. Kao podžanr čije je jedno od osnovnih obeležja hibridnost entiteta i stvarnosti, prvenstveno ostvarena putem interfejsa, kiberpank prevazilazi granice i istražuje spojeve, koji su tradicionalno smatrani ako ne nespojivim, onda bar teško spojivim krajnostima, kao što su kombinovanje organskog i tehnološkog, objektivno stvarnog i virtualnog, te savremenog i naučnog s elementima gotskog i fantastičnog, što je uočljivo već u samom naslovu prvog romana trilogije. U nazivu *Neuromant* reči „neuro“ i „rom“ nagoveštavaju prožimanje organskog i tehnološkog. Reč „rom“ se može tumačiti kao konstrukt, tehnološki interfejs, koji omogućava spajanje mašine i područja ljudskog uma, kodiranih u reči „neuro“. Uz to, naslov romana ukazuje i na veze s domenom fantastičnog i gotske strave asociacijom na reč „nekromant“.³

¹ Roman je u srpskom prevodu izdat pod dva naslova: *Neuromant* i *Neuromanser*.

² Svi navodi neprevedene literature dati su u prevodu M. J.

³ Onaj koji podiže iz mrtvih.

Trilogija je prožeta gotskom ikonografijom i imidžom koji eksplicitno ili implicitno asociraju na vampirske motive. Supkulture Gotika u *Neuromantu* i Drakula u *Monalizinom natpogonu* već samim nazivima aludiraju na gotsko, kao i Bobijev nadimak Grof, koji asocira na Grofa Drakulu. U *Neuromantu*, prvom delu trilogije, protagonista romana Kejs boravi u hotelskoj komori, gde spava „u najjeftinijim kovčezima“ (Gibson 2008: 10). U *Monalizinom natpogonu*, poslednjem delu trilogije, na vampirizam aludira naslov desetog poglavlja – „Pod zemljom“, kao i činjenica da je Grof, jedan od protagonista, priključen na alef, napravu koja kreira virtualnu stvarnost i koja mu „isisava život, ostavljajući ga potpuno ispražnjenog“ (Gibson 2008: 76). Uz to, alef omogućava prenos svesti i život nakon propadanja fizičkog tela, čime takođe asocira na vampirsku egzistenciju, to jest na život nakon smrti.

Spoj tela i tehnologije ostvaren je tehnološkim ekstenzijama i prostetikom, u koje su integrisani gotski motivi, koji telo transformišu u gotsku tvorevinu. Verovatno najupečatljiviji gotski spoj organskog tela i tehnoloških dodataka je Moli, koju sečiva u šakama i naočare ugrađene u lice transformišu u efikasnu mašinu za ubijanje. Tokom prvog razgovora između Moli i Kejsa, koji se dešava u jednom hotelskom kovčegu, kako se u romanu nazivaju komore za spavanje, Moli izgleda poput aveti iz groba, blede kože obraza i ruku, s ogleđalima naočara umesto očiju i metalnim sečivima na mestu noktiju na prstima.

„Odmahnula je glavom. Opazio je da su naočare bile hirurški ugrađene, prekrivajući joj očne kapke. Srebrna sočiva kao da su rasla iz kratke blede kože obraza, uokvirena crnom kosom ošišanom u nejednake čuperke. [...]“

Ispružila je šake, podignutih dlanova, belih prstiju nešto raširenih, i, uz jedva čujno škljocanje, deset dvoseklih, četiri centimetra dugačkih sečiva skalpela kliznuše iz ležišta noktiju boje burgundca.

Nasmešila se. Sečiva se polako uvukoše.“ (Gibson 2008: 29)

Monstruozno konstruisana tela prožeta tehnološkim dodacima odraz su frankenštajnovske gotske tematike konstrukta kao opasnog i potencijalno smrtonosnog proizvoda zloupotrebe tehnologije. Još jedan ovakav ljudski konstrukt u *Neuromantu* je Armitaž, koga veštačka inteligencija Vintermut bukvalno kreira kao novo ljudsko biće, kada oblikuje njegovu svest u telu, u „katatoničnoj tvrđavi po imenu Korto. Ubedio je Korta da je Armitaž stvaran, i Armitaž je hodao, govorio, kombinovao, menjao podatke za kapital, zastupao Vintermuta u onoj sobi u *Čiba Hiltonu...* A sad je nestao, oduvan vetrovima Kortovog ludila“ (Gibson 2008: 174). Armitaž stvoren tehnologijom strada u nastupu ludila, koje razbija iluziju normalnosti i održivosti konstruisane ličnosti, čija monstruozna neprirodnost, kao i u gotskim pričama kakve su *Frankenštajn* i *Neobičan slučaj doktora Džekila i gospodina Hajda*, ne može da opstane i preživi u svetu „normalnih“ bića. Još jedan konstruisani lik u trilogiji je Tarner, koji je u *Monalizinom natpogonu* nakon nesreće rekonstruisan od delova, pošto je njegovo telo pretrpelo gotovo fatalno oštećenje.

Ovakav frankenštajnovski princip kreiranja života Gibson modifikuje i prilagođava ciljevima kiberpanka – a to je stvaranje drugačijeg oblika egzistencije i brisanje granica između stvarnosti i virtualnog, tela i tehnologije, mentalnog i kiberprostora. „Lutka“, hologramska kabare predstava koju izvodi Piter Rivijera u *Neuromantu*, jedan je od najilustrativnijih Gibsonovih primera kibernetičke rekonfiguracije i disfiguracije tela. Rivijera projektuje prostor sobe bez jednog, prednjeg zida, kao scenu u sceni pozornice, na kojoj se materijalizuje Molino telo, počevši od šake, na koju se nadovezuju ruka, trup, noge i ostali delovi tela. Idejni koncept performansa kao inverzije, jer kada se njeno telo sastavi u celinu, ona počinje da rastavlja Ri-

Mladen Jakovljević

vijerino telo svojim sečivima ugrađenim u ruke, otvoreno upozorava na užase koje organsko, prirodno telo može da pretrpi od veštačkog, konstruisanog ili tehnologijom modifikovanog tela.

„Udovi i trup sada su se spojili, i Rivijera zadrhta. Glava je bila tamo, slika je bila potpuna. Molino lice, sa glatkom živom koja je skrivala oči. Rivijerina i Molina prikaza počеше da opšte sa obnovljenom žestinom. Onda prikaza polako ispruži šaku i isuka onih pet sečiva. Lenjim, sanjivim pokretom zapara Rivijerina gola leđa. Kejs opazi blesak ogoljene kičme, ali je već bio na nogama, posrćući napolje.“ (Gibson 2008: 127)

U periodu pozne viktorijanske književnosti, poznatom kao *fin de siècle*, dolazi do oživljavanja gotških motiva, ali ne u tradicionalnom srednjovekovnom okruženju maglom obavijenih ukletih zamaka, kripti i opatija, poput onih u delima Horasa Volpola i En Radklif, već u novom urbanom kontekstu. U delima Oskara Vajlda, Brema Stokera i Roberta Luisa Stivensona pozornica strave postaju urbani lavirinti pretećih mračnih ulica, gde se gotski užasi prožimaju sa stvarnim, poznatim gradskim okruženjem, koje postaje odraz moralne izopačenosti i straha od drugačijeg, nepoznatog i degenerisanog. Kako Aleksandra Vorvik (2007: 34) primećuje, arhitektonske forme imaju efekat prožimanja označitelja gotskog s urbanim kontekstom, pa gotsko prelazi u nova savremena područja: gradske ulice, opasne kvartove, pristaništa, naučne laboratorije, čak i u domove. Kao što urbani lokaliteti u gotskoj prozi krajem devetnaestog veka postaju odraz tada aktuelnih dilema i trendova, tako i urbani pejzaži u Gibsonovim romanima ukazuju na tendencije u savremenom društvu na kraju dvadesetog i početku dvadeset prvog veka. Njegovi distopijski gradski prostori i orbitalni moduli ispunjeni su tehnološkim i kibernetičkim groteskama, kao i entropijskim otpadom civilizacije, koji nagoveštava sve sumorniju budućnost, prolaznost i smrt. Istovremeno, Gibsonovi urbani prostori ukazuju na klasnu raslojenost. Orbi-

talni moduli, kao što je vila Strejlajt, odraz su polarizovanog društva, nalik geografskoj podeli grada u vreme ubistava koja je počinio anonimni zločinac poznat kao Džek Trbosek.

Urbani pejzaži postaju u književnosti dom gotske strave nakon Trbosekovih zločina, kada se javlja jasna geografska podela na istočni London, mesto opasnosti i zaštićenih zadovoljstava, i zapadni London, mesto društvene elite, elegancije i moći. Kako Linda Draiden (2003: 47) primećuje, London je u poznom viktorijanskom periodu bio mesto u kojem su se dešavale radnje brojnih gotških romana, a u stvarnosti metropolis je mogao da posvedoči da događaji na njegovim ulicama pokazuju da život može da bude podjednako zastrašujući kao književnost strave i senzacionalizma.

Kako ukazuje Aleksandra Vorvik (2007: 36), Džek Trbosek, Dorijan Grej, Džekil i Hajd, Nevidljivi čovek i Šerlok Holms javljaju se u mašti popularnih dela, kondenzovani u jasan gotski kôd sačinjen od maglovitih popločanih ulica, obasjanih gasnim svetiljkama, gde preti neko nevidljivo, zlokobno prisustvo. U Gibsonovoj kiberpankovskoj stvarnosti, to nevidljivo, monstruozno prisustvo rekonfigurirano je u neopipljive, neuhvatljive, smrtonosne virtualne konstrukte i veštačke inteligencije u virtualnim prostranstvima sintetički kreirane stvarnosti, sačinjene od informacija, vizualno strukturiranih u obličja neonskih kula i geometrijskih formi tako da nalikuju arhitektonskim formama gradskog pejzaža, u kojem su „[l]inije svetlosti pružene kroz neprostor uma, jata i sazvežđa podataka. Poput svetlosti grada, koja gasnu [...]“ (Gibson 2008: 51). Neonske geometrijske informacione strukture kiberprostora, poput reklamnih panoa i zgrada u urbanom gradskom prostoru, označavaju korporacije kojima informacije i pojedini delovi kiberprostora pripadaju.

„Disk je počeo da se okreće, sve brže, pretvarajući se u loptu bledego sivila. Širio se...

I izlio se, potekao kroz njega, origami trik od tečnog neona, rasprostiranje njegovog nesamerljivog doma, njegove zemlje, prozirna 3D-šahovska tabla pružena u beskonačnost. Unutrašnje oko se otvaralo prema stepenastoj skerletnoj piramidi Istočne primorske uprave za fisiju koja je plamtela iza zelenih kocki Američke Micubiši banke, a visoko i u daljini video je spiralne pipke vojnih sistema, zauvek izvan svog domašaja.“ (Gibson 2008: 52)

Gradski pejzaži, kako stvarni tako i virtualni, postaju mesta strave, veoma nalik urbanim prostorima gotskih romana pozne viktorijanske književnosti, u kojima srednjovekovni gotski prostori fikcionalnih stvarnosti Horasa Volpola, En Radklif i Ane Letiše Ejin ustupaju mesto gradskim četvrtima i ulicama. U gotskoj prozi s kraja devetnaestog veka mesto šanaca, popločanih dvorana i tamnica zauzimaju moderni gradovi, koji postaju dom čudovištima kapitalizma i kriminalu i u kojima vladaju loši životni uslovi u oronulim zgradama i zabačenim ulicama (Snodgrass 2005: 342).

Kao što su pisci krajem devetnaestog veka užase s ulica Londona preneli u svoja dela, tako i Gibson stravu iz savremenih urbanih područja stvarnosti prenosi u svet *Neuromanta*, *Grofa Nule* i *Monalizinog natpogona*. Ono što je nekada bio Vajtčepel, dom velike populacije imigranata i mesto čiji je naziv asocirao na moralnu degradaciju, kriminal i opasnost, to je u savremenom kontekstu prljav i zagađen megalopolis prepun ruina. Naravno, savremeni urbani gotski prostor prilagođen je novim okolnostima. U globalnom informatičkom društvu jedna gradska četvrt nedovoljna je da bude pozornica događaja i istovremeno odrazi klasni dualitet koji se nekada ogledao u geografskoj podeli urbanog gotskog pejzaža na istočni deo grada, mesto opasnosti i raspada, i zapadni, mesto elite i moći. Umesto toga, gotska scena se širi na beskrajne spletove ulica megalopolisa bez granica, nepregledne urbane prostirke čiji arhitektonski produžeci izlaze iz okvira planete. U savremenom post-industrijskom svetu društvo ostaje polari-

zovano, ali urbana elita, koja se nekada izdvajala u pomodni deo grada, u Gibsonovoj trilogiji premešta se u nova područja, u prostore konstruisanih modula u zemaljskoj orbiti, kao što je Vila Strejlajt, u vlasništvu bogatog klana Tezje-Ešpul.

U Gibsonovom kiberpanku mogu se uočiti brojni gotski motivi, kao što su raspadanje, neuređenost, bespomoćnost, strava, ludilo, paranoja, tajnost, osećaj nelagodnosti i zatočenosti u prostoru ili sopstvenom telu, čije su arhetipske forme kodirane u pojavne oblike razumljive čitaocu iz savremenog tehnološkog, informatičkog okruženja. Neki od motiva koji se često javljaju u gotskoj književnosti, kao što su zastrašujući urbani prostori, težnja da se pobedi smrt, projekcija strahova i kontakt s drugim stvarnostima, u fikcionalnoj stvarnosti Gibsonovih romana rekonfigurisani su u veštačke inteligencije, virtualne konstrukte ličnosti, kiberprostor – stvarnost sačinjenu od informacija, kao i transfer svesti u virtualni prostor matrice.

Tako je vrlo interesantno primetiti da gotska tradicija Volpolove, Poove i Lavkraftove percepcije natprirodne strave i ludila, koju Rozmeri Džekson (1981: 95) naziva književnošću nerazuma i strave, nije nestala, već se pod uticajem savremenih trendova i tehnologije transformisala u percepciju izmenjenu narkoticima, mentalnom neuravnoteženošću, paranojom, medijskim sadržajima i tekovinama globalizacije, čije implikacije, iako nisu uvek eksplisitne i lako uočljive, često mogu biti veoma opasne i zastrašujuće. Veza između kiberpanka i gotskog nije samo tematska već i strukturalna, a proizlazi iz podudarnosti između rekonfiguracije prostora digitalnim tehnologijama i gotskog pristupa prostornim strukturama. Naime, arhitektonske slike kiberpanka često su inspirisane gotskim prostorima (Cavallaro 2000: 172). Kiberprostor tako postaje moderna inkarnacija fantastičnog gotskog prostora. On je dodatni, zatvoreni prostor, u kojem fantastično postaje norma, a takve zatvorene

prostore Rozmeri Džekson vidi kao „centralne prostore u modernoj fantaziji“, koji su se razvili iz „mračnih, pretećih građevina i zamkova gotske književnosti“ i „zastrašujuće arhitekture priča strave iz devetnaestog veka“ u „nove zatvorene prostore urbane noćne more“ (Jackson 1981: 27). Urbanistički konstrukt kiberpanka – megalopolis, prostorno nejasno definisan konglomerat visokotehnoloških objekata i ruina, nosi u sebi odraz gotskog, jer je „prevrtljivo mesto“ gde su stvari „retko onakve kakve izgledaju“ (Gibson 2001a: 158). Zatvoreni urbani prostori u tehnološkom okruženju često asociraju na gotsko okruženje ukletih prostora, groblja i smrti. Vila Strejlajt svojim beskrajnim nizom prostorija i stepeništa podseća na ukleti gotski zamak, dok „Džemerov klub“ u *Grofu Nula* preko dana ostavlja utisak začaranog mesta, od kojeg podilazi jeza, jer izaziva „nekakav pritajeni osećaj poluzivota, kao da će se nešto pomaći, negde na samoj ivici vidokruga“ (Gibson 2001a: 175).

Smrt, kao jedan od primarnih gotskih motiva, osim što se u Gibsonovim delima manifestuje kao sveprisutno entropijsko propadanje opipljive fizičke stvarnosti, prožima i domen konstruisanih prostora u tolikom obimu da virtualna stvarnost kiberprostora dobija osobenosti sveta mrtvih. Kejs u *Neuromantu* tokom boravka u matrici, kada komunicira s veštačkom inteligencijom Vintermutom, u stanju „ravnolinijskog“ postaje fizički mrtav, jer svi njegovi fiziološki parametri ukazuju na smrt, što matricu transformiše u misteriozni zagrobni svet. Još jedan primer ovakve zagrobne virtualnosti jesu težnje Ešpula i njegove supruge iz klana Tezje da postignu besmrtnost na različite načine. Dok Ešpul pokušava da je ostvari dugim periodima sna u kriogenoj komori, njegova supruga i kćerka prenose svoju svest u virtualni prostor – supruga u veštačku inteligenciju *Neuromanta*, a kćerka 3Džejn u *Monalizinom natpogonu* prenosi svest u alef, biosoft čiji ogromni memorijski kapacitet omogućava

postojanje nove, potpuno izdvojene stvarnosti. Pokušaj postizanja besmrtnosti kriogenim komorama u *Neuromantu* pervertiran je u tehnološku gotsku verziju uspane lepote, jer Ešpul tokom kriogenog sna ima noćne more, koje s patricidnim namerama izaziva njegova kćerka 3Džejn, a koje kod Ešpula izazivaju želju da izvrši samoubistvo, te mentalnu i seksualnu izvitoperenost. Scena u kojoj Moli zatiče Ešpula s mrtvom replikom kćerke na krevetu ukazuje na Ešpulovu groteskno izopačenu incestuoznu i filicidnu prirodu. Ovi primeri pokazuju da incest, ludilo i noćne more, kao neki od tipičnih gotskih motiva, identične efekte užasa proizvode i u tehnološkom okruženju kiberpanka.

Još jedan gotski motiv prisutan u Gibsonovoj prozi jeste duh. Oblici veštačke inteligencije u Gibsonovim virtualnim stvarnostima u više navrata se porede s duhovima, čak i eksplicitno nazivaju tako. U *Monalizinom natpogonu* devojčica Kumiko ima biočip koji projektuje veštačku inteligenciju, koju ona naziva duh, dok je 3Džejn, kada je bila devojčica, imala osećaj da u kibersvetu obitavaju duhovi koji pohode klan Tezje-Ešpulovih.

„Imala sam pomoćnika. Jednog duha. Tako sam verovala kada sam bila sasvim mlada – da u korporacijskim jezgrima obitavaju duhovi. Glasovi. Jedan od njih bio je taj koga zovete Vintermut, a to je Turingov kod za našu VI u Bernu, iako je svest koja upravlja vama neka vrsta potprograma.“ (Gibson 2008: 204)

Gibsonova trilogija obiluje arhetipima kodiranim u nove, savremenom čoveku prepoznatljive pojavne i izražajne oblike, pa su mitski zmajevi rekonfigurisani u korporativne konstrukte, čarobnjaci u bogate klanove i stručnjake za biotehnologiju, božanske sile i natprirodna stvorenja u veštačke inteligencije, a mitski heroji u kompjuterske hakere, takozvane kauboje kiberprostora. Ovi i mnogi drugi naučnofantastični tropi su arhetipi kolektivnog nesvesnog prevedeni u jezik koji svest može

da razume i prepozna, za koji Ursula Legvin (1979: 62) smatra da predstavlja nešto što svi delimo, bez obzira na to kojim jezikom pričamo i kojeg smo uzrasta i iz kojeg se koncepti prevode u jezik razumljiv svesti. Legvinova takav jezik naziva „jezikom noći“, zasnovanim na Frojdovim idejama o kolektivnom nesvesnom.

Prema Frojdu, iskustva koja su čudesna mogu da se svrstaju u dve kategorije. U prvoj grupi su lična, potisnuta iskustva i kompleksi iz detinjstva, dok drugu kategoriju čine prevaziđena primitivna verovanja koja se ponovo potvrđuju, što su u suštini verovanja, fantazije i strahovi koji imaju mitološku osnovu u kolektivnom nesvesnom, pri čemu između njih postoji tesna veza (Freud 2004: 95–97). U Gibsonovoj trilogiji, kiberprostor kao spoj stvarnog i nestvarnog može se tumačiti kao Frojdov *unheimlich*, čudesno koje ima uznemiravajući efekat, jer ima poreklo u nama samima, u delovima podsvesti koji skrivaju stare i potisnute strahove. U njemu se može prepoznati strah od smrti, kodiran u težnju da se tehnologijom ostvari besmrtnost. Shodno tome, može se reći da se u virtualnim prostranstvima matrice protagonisti Gibsonovih romana, poput protagonista gotske proze iz prethodnih epoha, suočavaju sa strahovima koji su odraz podsvesti. Još je Huard Filips Lavkraft (1990: 143) ukazao na vezu između strave i straha kada je rekao da „[n]ajstarija i najjača čovekova emocija je strah, a najstarija i najjača vrsta straha je strah od nepoznatog“. Poput eha ove tvrdnje, protagonisti Gibsonove trilogije suočavaju se sa strahom od nepoznatog, koji se manifestuje kao nepoznatica o pravoj prirodi kiberprostora i inteligentnih entiteta koji obitavaju u njemu. Kako navodi Hogl (2002: 3), za protagoniste gotskih ostvarenja može se primetiti da ih progoni drugo „podsvesno“ duboko ukorenjenih društvenih i istorijskih dilema, često više njih istovremeno, a koje postaju sve strašnije što likovi i čitaoci više nastoje

da ih zataškaju ili da ih razreše samo simbolično, a ne suštinski.

U nastojanju da aktuelne društvene dileme i strahove koji traže razrešenje predstavi na način razumljiv savremenom čitaocu, Gibson ruši jasne granice između konstruisane pojave i fizičke stvarnosti, na način kako to čine pisci u čijim se gotskim romanima domen čudesnog i fantastičnog prožima sa stvarnim. Ono što su nekada bile utvare, duhovi i čudovišta, kao manifestacije potisnutih ljudskih strahova, u Gibsonovim delima postaju proizvodi napredne tehnologije, koja omogućava da se konstruisano „onostrano“ materijalizuje kao stvarno. U *Monalizinom natpogonu* Kolin, projekcija veštačke inteligencije iz prenosivog biočipa koju devojčica Kumiko naziva duhom, materijalizuje se u fizičkoj stvarnosti poput utvare zahvaljujući sofisticiranoj tehnologiji. Već na samom početku romana Gibson uvodi čudesno pomnjanjem duha, koji je potom racionalizovan kao veštački konstrukt s logotipom velike korporacije i opcijom personalizacije za korisnika. Duh Kolin, forma veštačke inteligencije, entitet je na razmeđu virtualne i fizičke stvarnosti, konstrukt koji se može tumačiti kao savremeni odraz frankenštajnovskog konflikta između, s jedne strane, stare alhemije u domenu fantastičnog i, s druge strane, moderne tehnologije, koja omogućava mehaničku reprodukciju, čime se ostvaruje spoj iskonskih strahova i onih koji se mogu povezati s tehnološkim dilemama korisnosti i opasnosti tehnologije, karakterističnim za život u potrošačkim, industrijskim i postindustrijskim društvima.

U svojoj fantastici Gibson pokušava da isprati tempo promena u savremenom društvu, zbog čega se njegova dela mogu posmatrati kao odraz stvarnosti, u kojoj se, zahvaljujući tehnološkom razvoju i napretku, granice mogućeg konstantno pomeraju. Kako Gibson objašnjava u dokumentarnom filmu *Ne postoje mape za ove teritorije*, on je realista, a njegova naučna

Mladen Jakovljević

fantastika je realistična, jer ne nastoji da opiše budućnost, već sadašnjost, koja je nerazumljiva i koju je potrebno približiti ljudima (Neale 2000). Gibson je u svojoj prvoj trilogiji demonstrirao potencijale koje naučna fantastika i fantastična književnost imaju da sagledaju svet i stvarnost iz drugog ugla, na novi način, drugačiji, a ipak razumljiv. Značajnu ulogu u tome imaju uočljivi gotski motivi, koji se tradicionalno povezuju s književnošću ranijih epoha, a koje Gibson, kreirajući svojevrstan interfejs između prošlosti i sadašnjosti, u svojim kiberpankovskim ostvarenjima rekonfigurira i kodira u tehnološke manifestacije i konstrukte poznate i prepoznatljive savremenom pripadniku globalnog potrošačkog društva oblikovanog naprednim tehnološkim dostignućima.

Literatura

1. Cavallaro, Dani (2000), *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London, New Brunswick NJ: The Athlone Press.
2. Dryden, Linda (2003), *The Modern Gothic and Literary Doubles: Stevenson, Wilde and Wells*, New York: Palgrave Macmillan.
3. Freud, Sigmund (2004), „The Uncanny“, u: David Sandner (ur.) *Fantastic Literature: A Critical Reader*, Westport, London: Praeger Publishers, 74–101.
4. Gibson, Vilijem (2001a), *Grof nula*, u prevodu Aleksandra Markovića, Beograd: Plato – Čigoja štampa.
5. Gibson, Vilijem (2001b), *Monalizin natpogon*, u prevodu Aleksandra Markovića, Beograd: Plato – Čigoja štampa.
6. Gibson, Vilijem (2008), *Neuromant*, u prevodu Aleksandra Markovića, Beograd: IPS Media.
7. Hogle, Jerrold E. (ur.) (2002), *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge University Press.
8. Jackson, Rosemary (1981), *Fantasy: The Literature of Subversion*, London, New York: Routledge.
9. Lavkraft, Hauard (1990), „Natprirodna strava u književnosti“, u: *Slučaj Čarlsa Dekstera Vorda*, Beograd: Bigz.
10. Le Guin, Ursula K. (1979), *The Language of the Night, Essays on Fantasy and Science Fiction*, New York: G. P. Putnam's Sons.
11. Neale, Mark (režija) (2000), *No Maps for These Territories*, Docurama Films, New Video Group.
12. Sim, Stuart (ur.) (1998), *The Routledge Companion to Postmodernism*, London, New York: Routledge.
13. Snodgrass, Mary Ellen (2005), *Encyclopedia of Gothic Literature*, New York: Facts on File.
14. Warwick, Alexandra (2007), „Victorian Gothic“, u: *The Routledge Companion to Gothic*, London – New York: Routledge.

GOTHIC IN WILLIAM GIBSON'S CYBERPUNK

Summary

Gibson's cyberpunk interface of human and technology, as well as his constructed reality of cyberspace, houses the motifs and conventions typical of Gothic fiction. In his first cyberpunk trilogy, William Gibson reconstructs and reconfigures traditional Gothic elements in such a way so as to respond to the contemporary urban and technological context, thus highlighting the tendencies, dilemmas and fears in contemporary society.

aenimax@gmail.com