

УНИВЕРЗИТЕТ У БАЊОЈ ЛУЦИ
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

ФИЛОЛОГ

ЧАСОПИС ЗА ЈЕЗИК, КЊИЖЕВНОСТ И КУЛТУРУ

PHILOLOGIST

JOURNAL OF LANGUAGE, LITERARY AND CULTURAL STUDIES



УНИВЕРЗИТЕТ У БАЊОЈ ЛУЦИ
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

IV/2011

ELEMENTI KIBERPANKA U PINČONOVIM ROMANIMA V., OBJAVA BROJA 49 I DUGA GRAVITACIJE

Apstrakt: Iako se stvaralaštvo Tomasa Pinčona ne može okarakterisati kao kiberpank, njegovi romani su imali veliku uticaj na kiberpankova postmoderna naučnofantastična ostvarenja iz osamdesetih godina dvadesetog veka. U Pinčonovim romanima V., Objava broja 49 i Duga gravitacije mogu se identifikovati elementi kiberpanka, među kojima su najznačajniji tendencija ka mehanizaciji, integracija s tehnologijom, poređenje urbanih gradskih struktura s kompjuterskom matricom i elektronskim komponentama, distopijsko okruženje koje se manifestuje kroz primetno odsustvo prirode ili njeno uništenje, značaj informacije i gubitak identiteta. Svi ovi elementi, koje Pinčon vešto koristi da balansira na granici između stvarnosti i fantastije, kasnije postaju tipična obeležja kiberpanka.

Ključne reči: Tomas Pinčon, V., Objava broja 49, Duga gravitacije, kiberpank, kiberprostor, fantastika, naučna fantastika, postmodernizam

Izraz „kiberpank“ je skovao i prvi put upotrebio 1983. godine pisac Bruce Bethke (Bruce Bethke) u priči „Kiberpank“ („Cyberpunk“) (Mann 2001: 473). Prema Lariju Mekaferiju (1991: 12), kiberpankeri su verovatno prva generacija umetnika, kojima savremene tehnologije, kao što su satelitske antene, video i audio oprema, kompjuteri i video igre, digitalni satovi i MTV kultura nisu egzotične pojave, već deo svakodnevice. Istovremeno, oni predstavljaju generaciju pisaca koji su kao tinejdžeri čitali Tomasa Pinčona, Džemsa Grejama Balarda i Vilijama Barouza i odrastali okruženi tehnologijom, popularnom kulturom i vrednostima i ikonografijom kontrakulture povezane s drogama, pankom, rokom, video igrama, stripovima i filmovima Džordža Romera, Dejvida Kronenberga i Ridlija Skota. Brus Sterling (1998: xiii), koji je uz Vilijama Gibsona predstavlja jedno od najuticajnijih imena kiberpanka ovaj pravac u naučnoj fantasti-

ci vidi kao kulturološku Petrijevu šolju u kojoj se preklapaju tehnologija i potkulture osamdesetih. Kiberpank je spoj različitosti, zbog čega ga Stjuart Sim (1998: 219) naziva eklektičkim kolažom, čiji naziv je nastao spajanjem reči „kiber“, koja potiče od sistema kontrole i komunikacije, dok se „pank“ odnosi na relativnu mladost pisaca i onoga što duguju popularnoj muzici i televiziji. Kiberpank se fokusira na spoj izgrađen između ljudi i tehnologija i istražuje psihološke i filozofske posledice spajanja različitosti, kao što su ljudsko/mašinsko i iluzija/stvarnost.

Kiberpank je nastao kao rezultat interakcije između naučne fantastike i postmodernizma. Kako navodi Brajan Mekhejl (1992: 229-236), određeni motivi i ideje su kružili od naučne fantastike do postmodernizma, a odatle opet do naučne fantastike, ali i u suprotnom smeru, od postmodernizma u naučnu fantastiku i odatle ponovo do postmodernizma, pri čemu kiber-

pank predstavlja poslednju fazu interakcije između takozvane postmodernizovane naučne fantastike i, kako je Mekhejl naziva, naučnofantastikovane postmoderne književnosti. Osobnosti koje je kiberpank usvojio iz postmoderne i naučnofantastične književnosti prethodnih generacija su tendencija ka mehanizaciji, integracija s tehnološkim komponentama, poređenje grada s kompjuterskom matricom i elektronskim komponentama, potom distopijsko okruženje koje se manifestuje kroz приметно odsustvo prirode ili njeno uništenje, kao i dominacija i uticaj korporativnih entiteta, gubitak identiteta, simulacije, replikacija, pa čak i halucinacije. Svi ovi elementi, a naročito mehanizacija, integracija s tehnologijom i urbane tehnološke strukture, prisutni su u stvaralaštvu Tomasa Pinčona, koji se smatra jednim od najistaknutijih predstavnika američke postmoderne književnosti, a koga Vilijam Gibson, jedan od rodonačelnika kiberpanka, navodi kao pisca koji je imao značajan književni uticaj na njegovo stvaralaštvo (McCaffery 1990: 138).

Kiberpank podrazumeva upotrebu kompjutera, što podrazumeva vezu s naukom i tehnologijom, u ovom slučaju s kibernetikom. Prvi deo reči, *kiber*, od grčke reči *kibernetes*, što znači kormilarenje ili upravljanje, vezuje se za nauku u smislu redefinisavanja odnosa između čoveka i mašine koji je donela kibernetika, nauka o „zakonitosti toka informacija i upravljačkim delovanjima u mašinama, živim organizmima i njihovim zajednicama“ (Klajn/Šipka 2007: 607). Upravljanje se vezuje za korporacije, kompjuterski generisana stvarnost za informacije, redefinisani odnos između čoveka i tehnologije nastaje kao posledica tehnologizacije i mehanizacije. Kompjuteri funkcionišu po principu binarnih opozicija, gde se sve naizgled jednostavno svodi na 1 ili 0, na „jeste“ ili „nije“. Može se činiti paradoksalnim da pisac kao što je Pinčon, koji ruši opozicije, spaja nepojivo i teži stanjima i međuprostorima

između binarnih opozicija, predstavlja jednog od najznačajnijih uzora za kiberpank, u osnovi čijeg se kiberprostora, kao proizvoda kompjuterske tehnologije, nalazi sistem binarnog koda, zasnovan na principu opozicije. Međutim, kompjutersko i proizvedeno ne treba posmatrati kao suprotnost stvarnom, već kao moguće drugo stvarno, kao alternativu stvarnosti. U postmodernoj književnosti Tomasa Pinčona nestaje granica između stvarnog i nestvarnog, objektivnog i subjektivnog, originalnog i proizvedenog, između fantastičnog i realnog. Kiberpank se razvija na osnovama takvog spoja, pa kompjuterski kreirano postaje ništa stvarnije od halucinacije, ali istovremeno i ništa manje stvarno od objektivne stvarnosti, zahvaljujući čemu kiberpank postaje žanr u kojem virtualne konstrukcije, mentalne projekcije i tehnološke kreacije postaju ravnopravni konstituenti stvarnosti, sačinjenih ne od nula ili jedinica, već od nula i jedinica.

U *Objavi broja 49*, binarna opozicija prožima prostor i percepciju, kao reprezentacija mogućnosti da je sve istina ili da je sve samo paranoična fantazija, da je sve jedinica ili nula. Edipina stvarnost, koja je najverovatnije samo projektovana fantazija paranoičnog uma, poredi se sa konstruisanom stvarnošću kompjutera, u kojoj je sve svedeno na informaciju predstavljenu kombinacijom nule i jedinice.

Jer sada se čovek osećao kao da hoda među matricama velikog digitalnog kompjutera, s isprepletanim nulama i jedinicama koje su posvuda visile kao kakve pokretne figure, desno i levo, iznad i ispred, guste, možda beskrajne. Iza hijeroglifskih ulica mora da se nalazi ili transcendentno značenje ili samo zemlja. [...] Jedinice i nule, tako su se parovi raspoređivali. [...] Ili Edipa u ekstazi koja kruži oko neke istinite paranoje, ili neki stvarni Tristero. (Pinčon 2007: 175-176)

Poput Edipe Mas, likovi iz *Duge gravitacije* takođe gravitiraju između jedinice i nule, koje označavaju stanje paranoje i antiparanoje, postojanja i nepostojanja, stvarnog i nestvarnog, istine i fantazije.

Ali u domenu od nule do jedinice, ničega do nečega, Pointsman može da poseduje samo nulu i jedinicu. Ne može, kao Meksiko, da opstane bilo gde između njih. Kao i njegov gospodar I. P. Pavlov pre njega, zamišlja korteks mozga kao mozaik sačinjen od malih elemenata na uključivanje/isključivanje. Neki su uvek u svetlom ushićenju, drugi mračno inhibirani. Konture, svetle i tamne, nastavljaju da se menjaju. Ali svakoj tački su dozvoljena samo dva stanja: budnost ili san. Jedan ili nula. (Pynchon 2000: 64)¹

Naučnik Pointsman simboliše mehaničko i neživo zbog praktikovanja Pavlovljevog uslovljavanja, ali i zbog svog imena. Pointsman, što na engleskom znači skretničar na pruzi, upravlja putem uslovljavanja, koje predstavlja odraz mehaničkog refleksa mašine. Kao neko ko može da kontroliše uslovljavanjem, poput mašine kojoj se određuje pravac kretanja, Pointsman najavljuje budućnost koja ide ka mehanizaciji, ka gubitku identiteta, ka brisanju individualizma, koji se gubi među androïdним simulakrumima čoveka, ali i među pojedincima, koji nemaju svoju slobodu, samostalnost, koji nisu nezavisne individue, već kontrolisane i predvidive mašine. Jedinica i nula predstavljaju uključenje i isključenje, stvarnost i fantaziju, budnost i san. Kompjuterski kôd i kôd stvarnosti izjednačava se s mentalnim aktivnostima mozga, s uključivanjem i isključivanjem, s uslovljavanjem i razuslovljavanjem. Um je izjednačen s mehaničkom komponentom, u kojoj budnost i san, stvarnost i fantazija mogu da se uključe i isključe poput prekidača mašine, a jedinica i nula, dve cifre,

¹ Za pisanje rada je korišćen engleski tekst romana *Duga gravitacije*. Svi citati iz romana su moj prevod. But in the domain of zero to one, not-something to something, Pointsman can only possess the zero and the one. He cannot, like Mexico, survive anyplace in between. Like his master I. P. Pavlov before him, he imagines the cortex of the brain as a mosaic of tiny on/off elements. Some are always in bright excitation, others darkly inhibited. The contours, bright and dark, keep changing. But each point is allowed only the two states: waking or sleep. One or zero.

postaju ključ za oblikovanje celokupne stvarnosti.

U *Objavi broja 49* Edipa konstruiše stvarnost na osnovu dostupnih informacija, koje ugrađuje u svoju projekciju i kojima modifikuje stvarnost. Informacija postaje gradivna materija projektovane stvarnosti, ali informacija je i gradivni element kiberprostora. U kiberpanku informacija, kao sredstvo za modifikaciju i kreiranje stvarnosti, zahvaljujući svojoj vrednosti postaje osnovna roba za razmenu. Posedovati informaciju znači posedovati moć, zbog čega korporacije, kao glavni centri moći, nastoje da dođu do nje, da je zadrže i iskoriste, ali i da je naplate prodajom same informacije ili proizvoda dobijenog posedovanjem takve informacije. Ova tendencija uočljiva je i u *Dugi gravitacije*, gde se javljaju naznake značaja informacije kao sredstva razmene, dok u kiberpanku informacija postaje simbol tržišta i moći.

Tragični uzdah. „Informacija. Šta fali drogama i ženama? Zar je čudno što je svet poludeo, kad je informacija postala jedini pravi medijum razmene?” (Pynchon 2000: 307)²

U Pinčonovom romanu *V.* se kroz različite inkarnacije misteriozne ženske osobe, koja se krije iza inicijala *V.*, uočava tendencija kretanja od vitalnog ka neživom, od živog ka mehanizovanom, gde *V.* postepeno sve više gubi ljudske telesne odlike, u procesu koji kulminira telesnim raspadaњem *V.* koja prerušena u Pokvarenog Sveštenika propoveda doktrinu neživog. Pokvarenog Sveštenika bukvalno rasparčava grupa malteške dece tokom bombardovanja Valeta odvajanjem neorganskih delova tela: vade joj safir iz pupka, uzimaju veštačku nogu, lažne zube, stakleno oko, češalj. Mehanički, neorganski delovi tela, poput artefakata, odneti i rasejani po svetu, predstavljaju veze između različitih inkar-

² A tragic sigh. “Information. What’s wrong with dope and women? Is it any wonder the world’s gone insane, with information come to be the only real medium of exchange?”

nacija V., kao što je devojka Paola, koja poseduje češalj, koji je nekada pripadao Pokvarenom Svešteniku, ili Vera Meroving, čije veštačko oko ima površinu koju je „prekrivao fini splet gotovo mikroskopskih napsrlina“ i u čijoj unutrašnjosti se nalaze „sitni točkici, opruge, zaporni točkovi časovnika“ (Pinčon 2010: 243). Još jedna inkarnacija koja prolazi kroz proces mehanizacije je Veronika Manganeeze, koja opsesivno mašta o umetanju neživih materija u telo i ugrađuje u sebe komade nežive materije, kao što su safir ušiven u pupak i već pomenuto oko sa zenicom i dužicom u obliku časovnika, dok u mašti ide još dalje, jer čezne da ima stopala „od ćilibara i zlata, sa venama, možda, u intarziji umesto u barljefu“ koja bi volela da menja poput komada garderobe (Pinčon 2010: 499).

Za razliku od Veronike, koja u mehanizaciji pronalazi estetski smisao, proces kroz koji prolazi Godolfin predstavlja mehaničko unakažavanje tela. Godolfin prvo strada u mehaničkoj napravi, kada doživi nesreću u padu aviona, a potom mu lekar u lice ugrađuje „hrbat nosa od slonovače, jagodične kosti od srebra i bradu od parafina i celuloida (Pinčon 2010: 107). Godolfinova transformacija je privremeno uspešna, jer njegovo lice može da zadrži oblik najviše šest meseci, nakon kog perioda se javlja reakcija na strano telo i organizam počinje da odbacuje neorganske umetke. Delovi ugrađeni u Godolfinovo lice predstavljaju progresiju od prirodnog ka veštačkom, od slonovače kao prirodnog organskog materijala, preko srebra, prirodnog neorganskog materijala, do parafina, zamene za prirodni vosak, i celuloida, koji je potpuno sintetička materija. Umetci u Godolfinovom licu i Veronikinom telu predstavljaju nagoveštaj težnje ka mehanizaciji, unapređenju i modifikacijama tela, koje se kasnije u kibernetici javljaju kao prostetički dodaci i proteze.

Zahvati na Godolfinovom licu mogu da se posmatraju kao pretkibernetički period, vreme začetka moderne manipulacije

telom, čiji krajnji domet u V. predstavlja POKROV, s kojim se susreće Beni Profej kada počne da radi kao čuvar u Antroistraživačkoj asocijaciji. POKROV je „poliuretanski organizam kontaminiran radijacijom određene vrednosti, a crte lica su mu, nalik Frankenštajnovom čudovištu, bile osvetljene noćnim svetlom“ (Pinčon 2010: 290-291). Mehnizam POKROV-a konstruisan je od skeleta čoveka, na koji su nadograđeni plastični organi i sintetička koža. Još jedna pretkibernetička mehanička forma je ŠOK, takozvani šikanirani objekt kinematike, humanoidna lutka za testiranje automobila, građena kao POKROV, čije telo je od penaste gume, koža od vinilplastisola, kosa joj je perika, oči od kozmetičke plastike, ima zubnu protezu, rezervoar s krvlju i pumpu, kao i nikl-kadmijumsku bateriju za napajanje u abdomenu. Zajedničko za ŠOK i POKROV je ljudska forma i funkcionalnost, koje ih čine sintetičkim surogatom čoveka. Međutim, nijedan od njih nije aktivan. Oni predstavljaju surogat života, ali ne i sam život, jer su „nalik Frankenštajnovom čudovištu“ bez bilo kakve naznake života, ljudske ili druge svesti. Oni su najava kibernetičke, mehanizovane budućnosti i procesa dehumanizacije i devitalizacije, koji vode ka sintetičkom, veštački kreiranom, od slonovače do celuloida, od procesa koji spašava goli život do komercijalne grane medicine, od ljudskog organizma koji predstavlja pojedinca do organizma kao skupine delova, od nauke u službi čoveka do nauke u službi mašine.

ŠOK i POKROV kao sintetički surogati ljudske forme i funkcionalnosti su neaktivni, nesvesni nagoveštaji budućnosti, još uvek neprobuđena Frankenštajnova čudovišta, pretkibernetički surogat života. U ranoj modernoj naučnoj fantastici, kojom se smatra i roman Meri Šeli, veštački život je predstavljao gotsku stravu i užas nekromantske vizije nauke. U naučnofantastičnoj književnosti pedesetih i šezdesetih godina dvadesetog veka, hardverske i softverske osobenosti androida upozoravaju na

zastrašujuću tendenciju kretanja ka bu-
dućnosti u kojoj nestaje individualnost i
sloboda odlučivanja. Kao i veštački život
naučne fantastike prethodne epohe ŠOK i
POKROV su još uvek samo vizije. Među-
tim, u postmodernoj književnosti sedam-
desetih godina prošlog veka, hardver je
konstruisan i spreman da oživi. ŠOK i PO-
KROV čekaju impuls života, koji im daje
kiberpank, u kojem se razlika između na-
učnog i fantastičnog drastično smanjila,
jer je fantastika prethodnih epoha postala
konkretizovana u prostetici, veštačkim in-
teligencijama i sintetičkim, kompjuterski
kreiranim stvarnostima.

Pretkibernetska faza nagoveštava čo-
veka poistovećenog s komadom mašine,
najavu androidizacije, mehanizacije, repli-
kacije, dvojnika, simulakruma, koji su svi
„uvek dozivana smrt“ (Bodrijar 1991: 99).
Kod Pinčona, ta smrt je konkretna, opiplji-
va, vidljiva u spoju mehaničke i organske
smrti. Kada Profej n vodi zamišljeni razgo-
vor s POKROV-om, čuje ga kako mu priča
o otpadu uz put u državi Njujork, gde su
stotine kvadratnih metara tla prekrivene
gomilama starih, zarđalih automobila, na-
slaganih u slojevima jedan na drugi, kao
groblje kola. U razgovoru, POKROV ga
podseća na fotografije Aušvica gde su „hi-
ljade leševa Jevreja, na gomili kao te sirote
automobilske šasije“ (Pinčon 2010: 302).
Poređenje žrtava holokausta s grobljem
automobila ukazuje na Pinčonovu posthu-
manističku viziju holokausta, smrti čove-
čanstva i uništenja prirode, kojoj vodi me-
hanizacija života. Ovakvim vizijama bavili
su se i kiberpankeri, koji su uživali u po-
tencijalima savremenih tehnologija, ali su
istovremeno upozoravali na njihovu opa-
snost.

U romanu *V. Veronika Manganeze*,
Vera Meroving, *Pokvareni Sveštenik* i *Go-*
dolfin nagoveštavaju integraciju neorgan-
skih komponenti u telo, dok je Fergusov
spoj s televizorom ravan kibernetikom
spajanju organizma i tehnologije.

Druga njegova zabava bilo je gledanje TV-a. Os-
mislio je genijalni prekidač za gašenje, koji je pri-
mao signal iz dve elektrode prikačene za kožu na
unutrašnjoj strani njegovih podlaktica. Kad bi se
Fergus spustio ispod određenog nivoa budnosti,
otpor kože bi se podigao iznad zadate vrednosti i
time delovao na prekidač. Fergus je tako postao
produžetak televizora (Pinčon 2010: 61)

Fergus je spojen s tehnološkom kom-
ponentom na način koji neodoljivo podse-
ća na kiberpankovsku prostetiku, ali i na
neke stvarne naučne eksperimente. Profe-
soru Kevinu Vorviku (Kevin Warwick) s
Univerziteta u Redingu su hirurzi ugradili
neuro-hirurški implant u levu ruku, koji
preko predajnika s kojim je povezan žica-
ma, prenosi nervne signale u kompjuter
putem radio signala, što Vorvika čini jed-
nim od prvih pravih kiborga. Još jedan za-
hvat kojem se podvrgao Vorvik jeste opera-
cija kojom mu je hirurški ugrađen silikon-
ski čip u podlakticu, koji mu omogućava
da otvara vrata i pali svetla i kompjutere
bez dodira (Warwick, internet).

Ceo roman *Duga gravitacije* je prožet
asocijacijama na spoj mehaničkog i organ-
skog. Naučnik Laslo Jamf tokom predava-
nja studentima kaže: „idite dalje od života,
prema neorganskom. Tu nema slabosti,
nema smrti – tu je Snaga i Bezvremeno“
(Pynchon 2000: 580).³ Ono što je u *V. Go-*
dolfin, u čije unakaženo lice su ugrađene
neorganske komponente, u *Dugi gravitaci-*
je je Čičerin,

koji je više metal nego bilo šta drugo. Čelični zubi
svetlucaju dok govori. Pod njegovim pompadu-
rom je srebrna ploča. Zlatne žice upliću se u trodi-
menzionalnu tetovažu među finim ostacima hrs-
kavice i kostiju u desnom kolenu, čiji oblik uvek
oseti, rukom oblikovan pečat bola, najponosniji
ukras bitke, jer je nevidljiv i samo on može da ga
oseti. (Pynchon 2000: 401)⁴

3 „move beyond life, toward the inorganic. Here is
no frailty, no mortality—here is Strength, and the
Timeless.”

4 Tchitcherine, who is more metal than anything
else. Steel teeth wink as he talks. Under his pom-
padour is a silver plate. Gold wirework threads in
three-dimensional tattoo among the fine wreck-

Franc Pekler, protagonista centralne epizode *Duge gravitacije*, simbolizuje spoj tehnologije, organskog tela i mentalne projekcije, jer je njegov um, kao um raketnog inženjera, potpuno integrisan s tehnologijom rakete. „Pekler je bio produžetak Rakeete mnogo pre nego što je ona uopšte bila konstruisana“ (Pynchon 2000: 477).⁵ Pekler nije produžetak rakete samo zato što radi na njenoj konstrukciji, zbog čega mu je život potpuno zavistan od nje, već zato što ima viziju budućnosti u kojoj su mašine predodređene da dominiraju.

Kada je počeo da sanja snove o Raketi često, to nekad uopšte ne bi bila prava raketa, već ulica za koju je znao da se nalazi u određenom delu grada, ulica u određenom malom području rešetke koja je sadržala nešto što je mislio da mu treba. Koordinate su bile jasne u njegovom umu, ali mu je ulica izmicala. (Pynchon 2000: 475)⁶

U Peklerovoj viziji je uočljiva analogija između urbane i tehnološke strukture, između ulica grada i raketne tehnologije. Takva urbana matrica je rešetka, što je izraz koji se kasnije povezuje s kiberprostorom, dok se njene mentalne koordinate kasnije transformišu u zajedničku halucinaciju percepcije kiberprostora. Kiberprostor, sintetički, kompjuterski generisani prostor, oko kojeg gravitira ceo pokret kiberpanka, Vilijam Gibson u svom romanu *Neuromant* naziva „svečulna halucinacija“, a njegova struktura nalikuje „gustoj rešetki bledoplavog neona“ (Gibson 2008: 51, 61). Halucinantna svojstva kompjuterski projektovane stvarnosti, koja omogućava za-

age of cartilage and bone inside his right knee joint, the shape of it always felt, pain's hand-fashioned seal, and his proudest battle decoration, because it is invisible, and only he can feel it.

5 Pokler was an extension of the Rocket, long before it was ever built.

6 When he began to dream about the Rocket with some frequency, it would sometimes not be a literal rocket at all, but a street he knew was in a certain district of the city, a street in a certain small area of the grid that held something he thought he needed. The coordinates were clear in his mind, but the street eluded him.

jedničku, deljenu percepciju, nalikuje deljenju fantazija i kolektivnim halucinacijama, kojima Pinčonovi protagonisti projektuju nove stvarnosti, onako kako tehnologija projektuje virtualnu stvarnost.

Peklerove fantazije su proročke i ukazuju na vreme kada će tehnologija dominirati ljudskim prostorom, životima i snovima. Vojna tehnologija je migrirala iz ubistvene ratne mašinerije u najavu drugačije, potencijalno svetlije budućnosti. U Raketi iz Peklerove vizije se prepoznaje strah od tehnologije koja razara, ali i nada u tehnologiju koja donosi nešto bolje, drugačije i humanije. Kada mu Leni zamera da radom na konstrukciji rakete pomaže i ubijanje ljudi, Pekler odgovara da u projektilu ne vidi samo destrukciju, jer mimo strahote njenih ubistvenih kapaciteta, on vidi optimizam svemirskog programa, nalik onom iz takozvanog Zlatnog doba naučne fantastike iz četrdesetih godina prošlog veka, kada je ceo svemir bio pozornica ljudskog napretka.

„Jednog dana“, iskreno je probao da objasni, „neće obavezno ubijati. Granice više neće ništa značiti. Imaćemo ceo svemir...“ (Pynchon 2000: 475)⁷

Jedna od najupečatljivijih epizoda koja najavljuje kibernetiku u *Dugi gravitacije* jeste priča o Bajronu Sijalici, besmrtnoj sijalici koja prkosi Febu, međunarodnom sijaličnom kartelu, jer ne želi da pregori u roku koji kartel smatra poželjnim i normalnim vekom trajanja sijalice. Bajron Sijalica se može smatrati kiberpankovskim elementom romana, jer predstavlja najavu krajnjeg proizvoda procesa mehanizacije, tehnološku tvorevinu koja je svesna i samim tim opasna i fascinantna, poput androida, koji predstavljaju apoteozu kiberpanka. Bajronova dugovečnost predstavlja pretnju proizvodnom kartelu, potrošačkom društvu kojim upravljaju korporacije i u kojem pojedinac nije individua, već je-

7 “Someday,” honestly trying, “they won’t have to kill. Borders won’t mean anything. We’ll have all outer space...”

dinka kojom se manipuliše i koja je pod potpunom kontrolom. Njegove jedinstvene osobenosti su poznate i svim ostalim sijalicama, jer su sve one povezane u mrežu, kojom sijalice komuniciraju i kojom informacije putuju brzinom svetlosti. Ta mreža neodoljivo podseća na Gibsonov kiberprostor, na kompjutersku mrežu kojom se informacije prenose gotovo trenutno i u kojoj postoje konstrukti, besmrtni veštačke inteligencije željne da se otrgnu kontroli korporacija koje su ih kreirale i koje njima upravljaju.

Bajron ima viziju pobune i veruje da stroboskopskom taktikom, odnosno sinhronizovanim paljenjem i gašenjem u određenom ritmu bliskom ritmu alfa talasa ljudskog mozga, dvadeset miliona sijalica, od kojih su neke spremne i da se pregorevanjem žrtvuju za ostvarenje takvog cilja, mogu da izazovu epileptični napadi kod ljudi, čime će efikasno podići glas protiv dominantnog sistema. Bajron je glas koji regrutuje druge u pobuni protiv Feba, kartela koji diktira cene i određuje operativno trajanje svih sijalica u svetu i koji, poput Velikog Brata, prati šta se sa svakom sijalicom dešava. Kada uoči neobično dug sijalični vek, Feb šalje operativce da reše problem, jer ograničen vek trajanja održava sistem potrošačkog društva i masovne proizvodnje, kao efikasnog generatora profita. Sijalice su replike, proizvedene tako da se ne razlikuju jedna od druge, produkti lišeni individualnosti, sa životnim ciklusom koji nije određen upotrebom već komercijalnom vrednošću. Kada bi sve sijalice trajale preko svake mere to bi uništilo tržište i ugrozilo profit, dok bi tolerisanje njihove osobenosti i postojanje primeraka koji su različiti od ostalih imalo kao rezultat ugrožavanje tvorca od strane konstruktora, na način kako to čine androidi u romanu Filipa K. Dika *Sanjaju li androidi električne ovce?* po kojem je snimljeno kultno kiberpankovo filmsko ostvarenje *Istreljivač* (Blade Runner).

Priča o Bajronu Sijalici i *Duga gravitacije* uopšte upozoravaju na tehnokratsku kulturu, čiji razvoj kulminira u savremenom potrošačkom društvu u kojem dominiraju korporacije i njihova tehnološka sredstva kontrole. Opasnost takve kulture i takve tendencije razvoja je gubitak individualnosti. Priča o Bajronu Sijalici najavljuje opasnosti, ali i razvoj veštačke inteligencije, povezivanje i umrežavanje tehnoloških komponenti, replikaciju, androidizaciju, dominaciju korporacija koje će kontrolisati proizvodnju, potrošnju i stvarnost uopšte, globalnu mrežu, Internet, stvaranje sveprisutne elektronske mreže. To je mreža u koju će kasnije ulaziti Gibsonovi kauboji kiberprostora, a koju je još Tajron Slotrop predvideo u svojim fantazijama, u zamišljenom razgovoru s ocem.

- Pa, išli smo na neke prilično dobre „odmore“ kako smo ih onda zvali, neka prilično „uvrnut“ područja na koja su nas odveli u stvari -

- Ali uvek ste se vraćali, zar ne.

- Molim?

- Mislim, uvek se podrazumevalo da će ovo i dalje biti ovde kada se vratite, isto, potpuno isto, jel?

- Pa ha-ha pretpostavljam da smo ih zato zvali *odmorima*, sine! Jer se uvek vratiš u stari Stvarnosvet, zar ne.

- *Ti uvek jesi.*

- Slušaj, Tajrone, ne znaš koliko je ta stvar opasna. Zamisli da se jednog dana samo povežeš i odeš i nikad se ne vratiš? A?

- Ha, ha! Da ne bi! O čemu misliš da svaki elektrozaluđenik sanja? Baš si matori zatucanko! I ko kaže da je to san, a? M-možda *to postoji*. Možda postoji Mašina koja će nas odneti, potpuno obuzeti, isisati nas elektrodama kroz lobanju i pravac u Mašinu i živećemo tamo zauvek sa svim drugim dušama koje je tamo pohranila. Mogla bi da odlučuje koga će da isisa, i-i kada. Droga ti nikad nije dala besmrtnost. *Ti si morao da se vratiš, svaki put, u umiruću gromadu smrdljivog mesa!* Ali Mi možemo da živimo zauvek, u čistom, iskrenom, pročišćenom Elektrosvetu - (Pynchon 2000: 828-829).⁸

8 - Well we got off on some pretty good 'vacations' we called them then, some pretty 'weird' areas they got us into 's a matter of fact -

- But you always came back, didn't you.

- What?

Taj čisti, pročišćeni elektrosvet je kiberprostor, obasjan neonom, oblikovan strukturama informacija, u kojem se još uvek ne vide sumorne posledice dejstva entropije, koja je nagrizla sve strukture fizičke stvarnosti. To je prostor koji čak obećava bekstvo od smrti predodređene fizičkim postojanjem u formi tela. To je halucinacija, čiji je cilj realnost stvarnija i trajnija od halucinacije izazvane narkoticima. Put do takvog cilja vodi kroz spajanje organskog i neorganskog, kroz fuziju s tehnologijom i transformaciju u digitalno, u informaciju sačinjenu od niza jedinica i nula, od spoja stvarnosti i fantazije. Pinčonovo stvaralaštvo opisuje trenutak između uključenog i isključenog, između kibernetskog i prirodnog, pre nego što prekidač klikne i POKROV i ŠOK dobiju električnu iskru sintetičkog života.

U kiberpanku su uočljivi i savremeni urbani prostori kakvi postoje kod Pinčona. Zona *Duga gravitacije*, okruženje razoreno entropijom i ljudskom rukom, u kiberpanku evoluiru u heterotopijske prostore mrtvih zona, devastiranih uticajem ljudske tehnologije i destruktivne ljudske aktivnosti, dok se kiberpankovski koncept urbanog prostora grada može prepoznati u

- I mean it was always understood that this would still be here when you got back, just the same, exactly the same, right?
- Well ha-ha guess that's why we called 'em *vacations*, son! Cause you always do come back to old Realityland, don't you.
- You always *did*.
- Listen Tyrone, you don't know how dangerous that stuff is. Suppose someday you just plug in and go away and never come back? Eh?
- Ho, ho! Don't I wish! What do you think every electrofreak dreams about? You're such an old fuddydiddy! A-and who sez it's a dream, huh? M-maybe *it exists*. Maybe there is a Machine to take us away, take us completely, suck us out through the electrodes out of the skull 'n' into the Machine and live there forever with all the other souls it's got stored there. It could decide who it would suck out, a-and when. Dope never gave you immortality. You hadda come back, every time, into a dying hunk of smelly *meat*! But We can live forever, in a clean, honest, purified Electroworld -

imaginarnom gradu iz *Objave broja 49*. San Narciso se nalazi blizu Los Anđelesa i poput mnogih mesta u Kaliforniji, on „nije bio u tolikoj meri prepoznatljiv grad koliko grupa urbanih koncepata“ (Pinčon 2007: 24). Gradski prostor kojim se vozi Edipa je nepregledna urbana prostirka, s „malim administrativnim zgradama i fabrikama, čiji su kućni brojevi prelazili sedamdeset i osamdeset hiljada“ (Pinčon 2007: 26). Ulice bez kraja s fantastično velikim kućnim brojevima predstavljaju preteču kiberpankovskih urbanih struktura megagradova bez jasnih prostornih granica, nalik onima iz prve trilogije Vilijama Gibsona.⁹ Grad kao prostorni odraz tehnološkog razvoja i tendencije migriranja od prirodnog ka veštačkom postaje, poput tehnološke komponente, simbol kompjuterskog i elektronskog doba. Kada Edipa otvori tranzistor da zameni bateriju, uočava sličnost između štampanog kola i grada San Narcisa, a struktura grada i „nizovi zgrada i ulica, viđeni iz ovako oštrog ugla, pokazali su joj se sada sa istom neočekivanom, zapanjujućom jasnoćom“ (Pinčon 2007: 25). U *Neuromantu*, Gibsonovom prvom romanu, koji predstavlja jedno od najuticajnijih dela kiberpanka, u više navrata se ukazuje na povezanost tehnologije i grada. Devojka Linda, jedan od sporednih likova, ima kosu povezanu trakom oslikane svile, sa šarom koja je „mogla da predstavlja šemu mikrospojeva ili mapu grada“, dok su geometrijske strukture informacija u kiberprostoru poput „plavih neonskih replika oblakodera na Menhetnu“ (N: 13, 227).

V., *Objava broja 49* i *Duga gravitacije* se ne mogu smatrati kiberpankovskim ostvarenjima. Međutim, u ovim romanima, Pinčon je koristio elemente koje kasnije preuzimaju i nadograđuju pisci postmoderne naučne fantastike, čiji vrhunac predstavlja kiberpank. Tendencija ka mehanizaciji, integracija s tehnološkim komponentama, analogija između grada i tehnologije, urbano distopijsko okruženje, gubi-

9 Prvu trilogiju Vilijama Gibsona čine romani *Neuromant*, *Grof Nula* i *Monalizin natpogon*.

tak identiteta, simulacije, replikacija, pa čak i halucinacije, ne samo da predstavljaju osobenosti Pinčonove proze već i najupečatljivije elemente koje je kiberpank usvojio iz postmoderne i naučnofantastične književnosti prethodnih generacija. Pinčon nije pisao kiberpank, ali su njegova dela imala značajan formativni uticaj na ovaj pravac u naučnoj fantastici.

Literatura

1. Bodrijar, Žan (1991), *Simulakrumi i simulacije*, Novi Sad: Svetovi.
2. Gibson, Vilijem (2008), *Neuromant*, u prevodu Aleksandra Markovića, Beograd: IPS Media.
3. Klajn, Ivan i Milan Šipka (ur.) (2007), *Veliki rečnik stranih reči i izraza*, Novi Sad: Prometej.
4. Mann, George (2001), *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*, London: Robinson.
5. McCaffery, Larry (1990), *Across the Wounded Galaxies: Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*, Urbana, Chicago: University of Illinois Press.
6. McCaffery, Larry (ur.) (1991), *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science*, Durham: Duke University Press.
7. McHale, Brian (1992), *Constructing Postmodernism*, London, New York: Routledge.
8. Pinčon, Tomas (2007), *Objava broja 49*, u prevodu Davida Albaharija, Beograd: Čarobna knjiga.
9. Pinčon, Tomas (2010), *V.*, u prevodu Nine Ivanović Muždeke, Beograd: Čarobna knjiga.
10. Pynchon, Thomas (2000), *Gravity's Rainbow*, London: Vintage Books.
11. Sim, Stuart. (ur.) (1998), *The Routledge Companion to Postmodernism*, London, New York: Routledge.
12. Sterling, Bruce (ur.) (1988), „Preface“, *Mirrorshades*, Berkley: Ace Books, ix-xvi.
13. Warwick, Kevin. „Project Cyborg 1.0“, internet, dostupno na: <http://www.kevinwarwick.org/Cyborg1.htm>, (pristupljeno 10. maja 2011).

ELEMENTS OF CYBERPANK IN PYNCHON'S NOVELS V., THE CRYING OF LOT 49 AND GRAVITY'S RAINBOW

Summary

Although the fiction of Thomas Pynchon cannot be regarded as cyberpunk, his novels had a great influence on the cyberpunk science fiction written in the 1980s. Pynchon's novels *V.*, *The Crying of Lot 49* and *Gravity's Rainbow* contain the prominent elements of cyberpunk, such as tendency towards mechanization, integration with technology, analogy between the urban city structures and computer matrix and electronic components, dystopian environment with noticeable absence of nature and its devastation, importance of information and loss of identity. All these elements that Pynchon skilfully uses to balance on the thin line between reality and fantasy have become the typical features of cyberpunk.

aenimax@gmail.com