

SÓS DÓRA

Cyberpunk 101

High tech & low life

1 Kánai András a science fiction irodalom történetét olvasmányosan összefoglalja, amelyből itt sokat meríttek. KÁNAI András, *A science fiction irodalom legendás évei= No Kredit Szabadegyetem: A KÖNYV*, Attention Alkotóműhely, Budapest, 2014, 9–22.

Cyberpunk: a kezdetek

A cyberpunk művészeti irányzat a science fiction irodalmából indult világhódító turnéjára a nyolcvanas évek elején. A technológiába ágyazott emberi lét mikro- és makroszintű jelenségeit tematizálja. A társadalomnak és az egyénnek a mélyrétegekig visszavezethető diszfunkcióit, a mesterséges, hamis, elidegenedett, élehetlenné vált gépezetet. De kezdjük az elejéről.

A tudományos-fantasztikus irodalom szervezett megjelenését egy kreatív üzletember, a luxemburgi születésű Hugo Gernsback kezdeményezte, aki megalapította az *Amazing Stories* folyóiratot 1926-ban.¹ Az ő nyelvújítása volt először a 'scientification' majd a 'science fiction' terminus. Lapjának törzsszerzője volt Edgar Ellen Poe, Jules Verne és H. G. Wells is. Az irodalmi művek közös nevezője a technofil érdeklődés volt, olyan húzó tematikákkal, mint az idegenek inváziója, a harmadik típusú találkozás és a hihetetlen, új találmány.

A science fiction esszenciális eszköze az extrapoláció ('eltolás'). Ezen eljárás során az alkotó a jelen tendenciáit és jellemzőit kivetíti a jövőre, így világunk egy sajátos leképeződését figyelhetjük meg fantasztikus környezetben.

H. G. Wells 1895 és 1901 között hat olyan fontos regényt írt meg, amelyek máig a science fiction irodalom klasszikusai között szerepelnek, ezek a következők: *Az időgép*, *A láthatatlan ember*, *Világok harca*, *The Sleeper Awakes*, *Doctor Moreau szigete*, *Emberek a Holdban*.

A sci-fi irodalom aranykorába John W. Campbell, az *Astounding* magazin szerkesztője vezetett át. Megelégette a hosszas felvezetéseket és a háttérmagyarázatokat. Arra kérte íróit, írjanak a jövő olvasójának, elhagyva az ilyen sallangot. (A mai írástechnika egyik alapelve a „Show Don't Tell”, aminek lényege az, hogy nem elmondani kell a dolgokat, hanem cselekménybe és dialógusba ágyazva megmutatni.) Szemléletének köszönhetően megugrott az írárok minősége, növekedett az olvasótábor. A kitalált világoknak rajongói lettek.

Az első SF Conventiónt 1939-ben, New Yorkban tartották, ahol körülbelül kétszáz ember gyűlt össze, a vakmerőbbek már jelmezben. Mint az várható volt, az eseményt botrányosnak bélyegezték.

A campbelli vérfrissítésnek köszönhetően a negyvenes években berobbant Robert Heinlein író (egykori haditengerész), aki a science fiction nagyágyúja lett. Egyik leghíresebb munkája az 1961-es *Angyali üdvözet* (angolul *Stranger in a Strange Land*). Sok hippi egyenesen



Bibliaként forgatta. A földi és a marsi kultúra ellentétéről szól, és szókimondó volt vallási és szexuális téren is. Heinlein a negyvenes évektől alkotott, és vele párhuzamosan volt még pár kiemelkedő alkotó (például a zseniális Isaac Asimov), de ideje lett a selejtezésnek, a fiatalításnak, a megújulásnak, nyelvezet és tartalom terén is.

Az Új Hullám a hatvanas, hetvenes évekre tehető. Kísérletezés kezdődött, miképp növeljék az irodalmi szenzibilitást, és hogyan balanszírozzák a tudományos tartalmakat, hogy kegyelmezzenek meg a tudományos háttérismeretekben szűkölködő közönségnek (soft science vs. hard science). Az új műveket már nem hatotta át az a gyomorforgató hurráoptimizmus, és a szerzők bátrabban mutattak be olyan szcenáriót, ahol a jobb sorsra nem érdemes emberiség megkapta méltó büntetését.

Csak egy példát említek. J. G. Ballard 1973-as *Crash* c. regényében a férfi főhős szimforofiliában szenved, tehát az a szexuális fétise, hogy megtervez egy katasztrófát, megvalósítja, majd jól kiélvezi. Tehát attól indul be, ha autóbalesetet okozhat. Vaughan álmainak netovábbja, hogy egy frontális ütközésben lelje halálát, Elizabeth Taylorral a másik volán mögött. A narrátor így fogalmaz: „egy újfajta szexualitás született egy perverz technológiából”.²

*

Egyes művészek tudományos-fantasztikus történetei már a mozgókép médiumában születtek.

Az *Utazás a Holdba* (*Le Voyage dans la lune*) 1902-ben készült – akkoriban óriási pénznek számító – 10 000 frankos költségvetésből. Ez a tizennégy perces, fekete-fehér némafilm két népszerű regényből merített: Jules Verne: *Utazás a Holdba* és H. G. Wells: *Emberek a holdban*. A filmet Georges Méliès írta és rendezte.

A másik úttörő filmes alkotás a *Metropolis*, rendezője a német expresszionista iskolához tartozó Fritz Lang volt. Az 1927-es fekete-fehér némafilm egy jövőbe helyezett, science fiction környezetben világított rá a társadalmi osztályok (a munkásosztály és a vezetők) között feszülő óriási különbségekre. A Weimari Köztársaság akkori legköltségesebb filmje volt, ötmillió birodalmi márkába került.

Több olyan varázslatos film is született, amelyből később vált kultuszfilm, ilyen például a *2001: Űrodüsszeia* és a *THX-1138*.

A *THX-1138* 1971-ben készült, ez volt George Lucas rendezői debütfilmje (producer: Francis Ford Coppola, főszereplő Robert Duvall). Egy disztópikus jövőben játszódik, ahol a totalitáriánus és agy mosó rendszert android rendőrökkel tartatják fenn. A társadalom tagjai teljes kontrol alatt, mesterséges szeparáltságban végzik monoton, lélekölő munkájukat egy mesterséges, automatizált környezetben. A törvényileg kötelezővé tett drogfogyasztással nyomják el az emberekben érzelmi és érzéki ingereiket. Egy „dolgozó hangya felébred a bolyban”, és lázadni kezd ellene. Ez a film már teljes mértékben illeszkedik a cyberpunk tematikába, s méltatlanul alulreprezentált műfajon belül és általánosságban is.

2 J. G. BALLARD,
Crash, United
States, Farrar,
Strauss and Giroux,
1973.
Online:
http://www.reading-everyday.com/262/index_split_000.html

A science fiction egész történelmében 1977. május 25-e bizonyult sorsfordítónak. Ekkor mutatták be George Lucas opuszát, a *Csillagok Háborúját*, és a globális nézőtér felrobbant. Innentől vette kezdetét a science fiction nemzetközi szárnyalása. A nagyközönség sokkal befogadóbbá vált ezután a tudományos-fantasztikumra, elsősorban a filmekre. Így elindult egy átrendeződés is a műfajok dominanciájában, átalakítva az irodalmi művek és a filmek pozícióját egymáshoz képest és az elosztást a science fiction élvezői között.

Cyberpunk: a bébibumm

A hetvenes évek hozta el a Boeing-747-et („jumbo jet”), a floppy-lemezt, a Xeroxot, a mikroprocesszort, a videójátékokat, az Altair 8000-et (Bill Gates és Paul Allen fejlesztette első személyi számítógép), a tintasugaras és a lézernyomtatót, a digitális kamerát, a videokazettát, a walkmant és a műholdakat. A nyolcvanas évek vívmánya volt a személyi számítógép és az op-rendszerek, a kézikamera, a mobiltelefon, a 3D-s videójáték, a szintetikus bőr és a kontaktlencse.

A *cutting edge* az utca szintjén, az undergroundban és a popkultúrában is dívott. A zene az elektronikus gitár után technikailag is megújult a poptól a trashig, új zenei stílusok robbantak be és szabták át az ízlést. A hatvanas években kialakult a progresszív, a garage rock és a pszichedelikus rock. A hetvenes években indult a hard rock és a heavy metal, a new wave és a punk rock, pop rock, reggae és az R&B és a glam rock. A nyolcvanas években a glam metal és az alternatív rock, a hip-hop és az elektronikus zene, a post punk és a szintipop.

A punk zenei irányzat, szubkultúra, divat és egyáltalán az életérzés ragadós volt. A hatalommal szembeni düh, a társadalmi elidegenedés, a határokat és végleteket feszegető provokáció, a hierarchia megvetése, a nihilista szemlélet, a „Csináld magad” szemlélet energiájától nehéz volt távol maradni. Amíg a fiatalok rázták a ketrecet, a science fiction új kérdéskört nyitott. Mit nekünk úrkutatás, mikor itt van a számítógép?

A fiatal írói generáció fantáziáját már nem a világűr izgatta, hanem a technológia erőszakos behatolása életterünkbe. Ez a tendencia olyan erős volt, hogy méltán hordozott magában feszültséget.

A technológia képessé tehet bennünket arra, hogy meghaladjuk korábbi határainkat, a gépek segíthetnek megtermelni, amire szükségünk van, s egyáltalán, életünk bármelyik területén érzékeink és képességeink kiterjesztéseivé válhatnak. Igen ám, de hol a határ? Idővel az élet felgyorsul, az ember elkorcsosul, a test módosíthatóvá válik, éppúgy, mint a tudatunk. Függővé válunk a gépektől, elveszítjük a kapcsolatot a valósággal, a természettel, elmosódnak határaink és elveszítjük a kontrollt saját életünk irányítása felett. Egyszóval: beköszönt a technológia rémuralma.

A jelen tendenciáinak eltolása a jövőbe: ez a science fiction asztala. Megvizsgálni, hová fajul az, ha a kisember körébe is leszivárognak a tudományos, technikai vívmányok, hogyan harcolhatunk az imma-

terializálódó hatalmi rendszerek ellen, és mi lesz akkor, ha mi is beléphetünk a virtuális harcmezőre? Ilyen és ehhez hasonló kérdések váltak relevánssá. Az új generáció már a garage rock zenei szemléletével, a punk lázadásával és a hacker tekintélyfeszégető pókhendiségével feszült neki az irodalmi válaszádnak.

Korábban említettem az Új Hullám íróit, akik alkotói módszereikben voltak olyan kísérletezők, hogy a fiatal SF írók már nem meghaladni akarták őket, hanem tisztelettel folytatva kezdeményezéseiket új irányba lökni az érdeklődés centrumát, és beoltani azt az új kor-szellemmel.

1968-ban jelent meg Philip K. Dick zseniális alkotása, az *Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokkal?* (*Do Androids Dream of Electric Sheeps?*).

A poszt-apokaliptikus cselekmény a harmadik világháborút követően játszódik, a szinte élehetetlen Földön. A nukleáris telet átvészelt emberiség egy része a Mars-kolónián küzd a túléléseért, a többiek itt a Földön. Az elhagyatott felhőkarcolók omladoznak, a radioaktivitás pedig kiirtotta az állatok többségét, így az élő házikedvencek státuszszimbólummá váltak.

A történet két szálon fut. Rick Deckard fejvadász megbízása hat Nexus-6 típusú android kiiktatása, akik a Marsról a Földre szöktek. Mivel ezek az androidok ránézésre már megkülönböztethetetlenek az emberektől, Deckard elsősorban empátiaesztjére tud hagyatkozni, hogy kiszűrje a rejtőzködőket az emberek közül.

A másik cselekményszál John Isidore-t követi, akit lenéznek értelmi fogyatéka miatt. Szakmáját tekintve művi háziállatok szállításával foglalkozik, és kis híján az állásába kerül, mikor egy nap egy valódi macskát belez ki, hogy kikapcsolja a nyivákoló állatot. Számára a nála megbújó androidok nem különböztethetők meg az emberektől, és a könyv végére már az olvasó is elbizonytalanodik, hol a határ a tudatos androidok és az emberek között.

Ezt az opust olyan könyvek és novellák sora követi, amelyek már a cyberpunk áramába tartoznak.

K. W. Jeter: *Dr. Adder* (1972), Thomas Pynchon: *Súlyszivárvány* (*Gravity's Rainbow*, 1973), James Tiptree: *A lány, aki be volt dugva* (*The Girl Who Was Plugged In*, 1973), John Brunner: *Shockwave Rider* (1975), William Gibson: *Fragments of a Hologram Rose* (1975), John Varley: *The Ophiuchi Hotline* (1977), John Shirley: *City Come A-Walkin'* (1980), Bruce Sterling: *The Artificial Kid* (1980), Gibson: *Johnny Mnemonic* és a *The Gernsback Continuum* (1981), Rudy Rucker: *Spacetime Donuts* (1981), Vernor Vinge: *True Names* (1981), Gibson: *Burning Chrome* (1982), Rucker: *Software* (1982).

Időrendet követve a filmeket is megtermékenyítette a számítógép, a hálózatba vagy virtuális térbe kötött ember koncepciója, a mesterséges intelligencia és a kiborgok, androidok világa. Két nagyszerű filmet avattak 1982-ben: *Tron* (írta és rendezte Steven Lisberger) és a *Szárnyas fejvadász* (*Blade Runner*, Philip K. Dick könyve nyomán, rendezte: Ridley Scott).

3 <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>

4 Gardner Dozois egyike volt azoknak, aki népszerűsítette a cyberpunk megnevezést, konkrétan ezzel a szóhasználatlall. Dozois az *Asimov's Science Fiction Magazine* szerkesztőjeként dolgozott a '80-as évek elején, és az „1983 Legjobb SF-jének” volt szerkesztője akkor, amikor Bethke novellája megjelent az *Amazing*ben. Mégis, mikor megkérdezték, miért épp a cyberpunk szót használja, és honnan vette, azt mondta, csupán „valahol hallotta az utcán”.

5 Bruce STERLING, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, ed. Bruce Sterling, Ace Books, New York, 1988, 4.

1983 novemberében közölte az *Amazing Science Fiction Stories* magazin Bruce Bethke híressé vált novelláját. A címe *Cyberpunk*, amely végül rátapadt és rajta maradt az egész mozgalmon. Bethke egy karaktertípust jellemzett a kifejezéssel: tinédzser lázadók egy gangjét, akik a számítógép megszállottjai (ebből született a *Hackers* című film, 1995). „Hogyan alkottam meg a kifejezést? A módszerrel, amivel minden új szó létrejön: szintézissel. Vettem jópár alapszót (cyber, techno stb.) és összepárosítottam olyan szavakkal, amiket a társadalmilag félrehajlott fiatalokra használnak, és addig kísérleteztem, amíg az egyik egyszerűen csak stimmel. FONTOS! Én soha nem állítottam, hogy megalkottam a cyberpunk irodalmat! Ez az érdem elsődlegesen William Gibsoné, akinek az 1984-es regénye, a *Neurománc* vált a 'Mozgalom' alapművévé.”³

Ebben az idézetben Bethke két fontos szempontot is említ. Először is, milyen Mozgalomra utal? Gardner Dozois,⁴ az *Isaac Asimov Science Fiction Magazin* szerkesztője úgy említi a cyberpunkot, mint írók egy csoportja egy meghatározott stílussal. Ők voltak a „Mozgalom” avagy a „Mirrorshades Group”, fő ideológusuk pedig Bruce Sterling (akinek szamizdatja, a *Cheap Truth* volt az egyik publikációs terük. Ő szerkesztette a *Mirrorshades* cyberpunk antológiát, s szerzői teszik ki a csoportot: William Gibson, Tom Maddox, Pat Cadigan, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, James Patrick Kelly, Greg Bear, Lewis Shiner, John Shirley, Paul Di Filippo.

„A new movement in science fiction ... was quickly recognised and given many labels: Radical Hard SF, the Outlaw Technologists, the Eighties Wave, the Neuromantics, the Mirrorshades Group. But of all the labels pasted on and peeled throughout the early Eighties, one has stuck: cyberpunk.”⁵ Igen, a Mirrorshades Csoport írói alkották a cyberpunk gerincét, de maga Sterling is hangsúlyozza, hogy ez a kulturális reform, „kulturális energia” a levegőben volt, ezért is tudott globális szinten karriert befutni a műfaj. Nem választás, hanem korhangulat révén áramlott az emberekben, és így az új irodalmi tendenciában az elkülönböződések mellett rokon vonások is felmutathatóak voltak. Mindenekelőtt a magas fokú technológia, és a modern pop-rock underground. Úgy mondja: a kornak két tipikus alakja van: „a hacker és a rocker”, a lecsúszott simlisek és zseniális lázadók sajátos ötvözete.

A másik fontos tényező, amit Bethke is hangsúlyozott, hogy a Mozgalom alapját és a széles körben népszerűvé vált cyberpunkot a *Neurománc* tette, formálta azzá, ami. És valóban: Gibson *Neurománca* 100% cyberpunk, a paradigmaalkotó mű, s így megvan az origónk, amelyhez sokan közelítettek, hozzátettek és sokféleképp elmozdultak tőle.

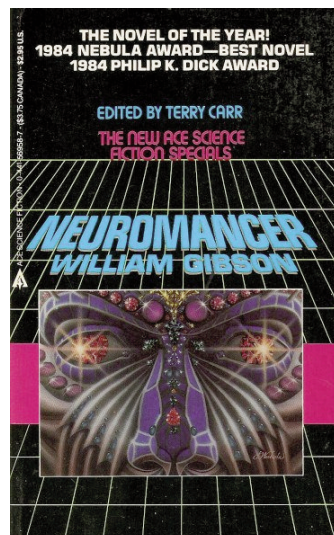
William Gibson: Neuromancer

A *Johnny Mnemonic*, és a *Burning Chrome* után a *Neuromanc* volt a valódi jackpot: a Nebula-, Hugo- és Philip K. Dick-díjat is bezsebelte (azaz megnyerte a hármas koronát: Triple Crown). Regénye 1984-ben jelent meg a *Sprawl*-trilógia első darabjaként.⁶

Gibson már azelőtt eladta a sztorit, hogy kitalálhatta volna. Hogyan? Terry Carr, az Ace Books szerkesztője megbízást kapott, hogy jelentessen meg színvonalas regényeket első kötetesektől. Carr stratégiája az volt, hogy megkörmökezzék tehetséges sci-fi írókat, lenne-e kedvük ehhez, és Gibson rábólintott, még azelőtt, hogy lett volna cselekménye, címe vagy egyáltalán ötlete, miről szóljon a könyv. Mivel nem volt sok ideje, hogy megírja, úgy döntött, korábbi novelláiból merít majd (a *Sprawl* szerepelt a *Burning Chrome*-ban, Molly Millions pedig a *Johnny Mnemonic*-ben). Még abban sem volt biztos, hány oldalra löje be a terjedelmet, s mikor egy barátja azt mondta neki, kb. 300, kiverte a veríték. Azzal próbálta blokkolni a stresszt és gyorsítani az írást, hogy csak valami „közülhetőt” próbált írni, nem az egekbe hágni. A maximalizmusa mégse hagyta nyugodni, és ezért a legenda szerint a könyv kétharmadát tizenkétszer újrírta. Megérte. Legendás nyitómondata: „*The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.*” Ajkay Örkény fordításában: „*A kikötő felett úgy szürkéllett az ég, mint a televízió képernyője műsorszünet idején.*” Ezek a szavak sokszor hangzottak el a cyberpunk ikonikus idézeteként.

Henry Dorsett Case kisstílusú bűnözővé vedlett a japán Chiba City disztópikus alvilágában. Egykor zseniális hacker volt, aki azonban elkövette a hibát: lopott a megbízóitól, úgyhogy büntetése az lett, hogy egy idegrendszerre ható mérge blokkolja őt attól, hogy felcsatlakozzon arra az interfészre, ami összeköti agyát a számítógéppel. Miként Ádám az Édenkertből, ő kivettetett a kibertérből. Drogfüggő, szuicid, pénztelen. Molly Millions, egy utcai zsoldos samuráj ajánlatot tesz neki. Ha Case dolgozni kezd Millions főnökének, Armitage-nak, Case visszakaphatja konzol cowboy életét. Ezzel a fausztival lendül mozgásba a gépezet.

Minden benne van: egy detektívstori, ami fényt derít egy hackertámadásra, a hősök kibernetikus implantátumokkal és komplex műtétekkel válnak upgrade-eltharcosokká, kiszabadítanak egy mesterséges intelligenciát, és Case-nek sikerül módosítania a kibertér⁷ mátrixát is. Gibson hallucinogén képi világa, rothadt jövője, és kompjúter-központú sztorialapja megváltoztatta a science fiction hagyományát, és megteremtette a cyberpunkét. Meglepő, de Gibson valójában még nem is látott számítógépet, mikor írta a regényét. A kézirat is egy írógépen született. Mikor Gibson először jutott gépközelbe, letargikus lett, milyen hétköznapi kütyü is ez. Talán épp az járul



6 William GIBSON, *Neuromancer*, New Ace Science Fiction Special, 1984.

Magyar nyelven: *Neuromanc*, Valhalla Páholy Kft.,

Budapest, 1992, ford.: AJKAY Örkény.

A *Sprawl*-trilógia másik két könyve: *Count Zero* (1986), *Mona Lisa Overdrive* (1988).

Kép forrása: <https://en.wikipedia.org/wiki/Neuromancer>

7 A kibertér (cyberspace) kifejezés a *Burning Chrome*-ban született.

8 11 *Interesting Facts About Neuromancer.*
<http://nigelgmitchell.blogspot.hu/2014/01/11-interesting-facts-about-neuromancer.html>

9 William BLAKE, *A tapasztalás dalai*, ford. WEÖRES Sándor. Online a Magyar Elektronikus Könyvtárban:
<http://mek.oszk.hu/00300/00331/00331.htm>

hatott hozzá könyve sikeréhez, hogy képes volt a fantázia erejével romantizálni ezt a csodás eszközt.⁸

Kevesen tudják, hogy a *Mátrix* című film alkotói, a Wachowski testvérek a *Neuromán*c-ból vették át a „mátrix” kifejezést. De a hatás-történet messzire vezetne, ezért evezünk át a könyv más műfajba, médiumba történt adaptációira.

A képregény-változatot az Epic Comics jelentette meg 1989-ben. Ez egy 48 oldalas képregény volt, amit Tom de Haven és Bruce Jensen készített az első két fejezet alapján (Chiba City Blues és Shopping Expedition). A Voyager Company 1990-ben készített belőle hypertextet. A *Neuromancer* című videójátékot 1988-ban dobta piacra az Interplay. Készítői: Bruce J. Balfour, Brian Fargo, Troy A. Miles és Michael A. Stackpole. Helyszínben és témáiban sokat merít a könyvből, de főszereplője és cselekménye eltér. A BBC World Service Drama két darab, egy-egy órás változatban állított össze hangjátékot. A hangoskönyv változatot a Time Warner Audio Books adta ki 1994-ben, majd 2011-ben a Penguin Audiobooks is elkészítette a maga változatát.

Szárnyas fejdadász

Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheeps?* című regényéből készült az a filmadaptáció, ami a közönség széles körében ovációt kapott, és beszivárogtatta a cyberpunkot a nagyérdemű tudatába. A filmet Ridley Scott rendezte, Harrison Ford alakítja a főhóst, Rick Deckardot. A film két Oscar-díjelölést, egy BAFTA-díjat és számos szakmai elismerést kapott. Kanonikus művé vált, és szinte mindenki hallott a műről. Ha a *Neuromán*c megváltoztatta a jövőképet, ez a film megmutatta, hogyan kell filmet csinálni belőle. A jövőbeli városkép, a technológiai fejlődés, az androidok (replikánsok) jelenléte, a geopolitikai változások bemutatása nagyszerű összképet ad.

Mégis, gondoltuk volna, hogy a címnek köze nincs az eredeti műhöz? Eredetileg Alan E. Nourse írt regényt *The Blade Runner* címmel (1974), amiből William S. Burroughs írt kisregényt lehetséges megfilmesítésre. Ennek címe: *Blade Runner (a movie)*. Ennek a címnek a jogát vásárolták meg Ridley Scott filmjéhez. A filmnek rengeteg viszontagságon kellett átmennie, kezdve azzal, hogy a rendező először el sem vállalta, de utána sem olvasta az eredetit, a forgatókönyvet többször át kellett írni, a főszereplők nem jöttek ki a rendezővel, a színészek sztrájkoltak, a film meghaladta a büdzsét. Végül azonban – köszönhetően a túlhajsolt szövegíróknak, a zseniális képi világot megálmodó és az utómunkát végző stábtagnak, a *Szárnyas fejdadász* kultuszfilmmé avanszált. Legtöbbet idézett része William Blake *Amerika: Jövendölés* c. versének egy részlete: „És fölkelték az Angyalok tüzesen, partjukon / Dörgés görgött, miben az Orc égő lángja dohog” („Fiery the angels rose, and as they rose deep thunder roll'd. Around their shores: indignant burning with the fires of Orc”).⁹

A cyberpunk alapelvek

A cyberpunk a jövő fikciója: pesszimista és provokatív szemléletében egy kilátástalan, sötét jövő víziója bomlik ki. Kaleidoszkópszerűen vetülnek ki elének az emberiség destruktív természetét bemutató gondolatkísérletek. A természetes környezetet felszámolta az urbanizáció és az iparosodás. A szegény és gazdag között óriási a távolság. Az állami fenntarthatóság elválaszthatatlan az óriásvállalatoktól, akiknek fő érdeke a profit maximalizálása. A tárgyi világ immaterializálódik (tőzsde, internet, pénz, virtuális valóságok). A mentális jólét felülírja az anyagi jólét. Minden mesterséges, zavaros és elidegenedett: a globalizálódott világot romba döntötte a kommercializmus. Az identitást bebonyolította a keveredő kultúrák és ideológiát dömpingje. A bűnözés és erőszak az egekbe hág, és a legtöbb ember érdektelenségbe és tettetett vakságba burkolózik, némán engedelmessé válik a világrendnek. Ez csak néhány scenárió a rengeteg cyberpunk disztópiából. Mark Downham ezzel a meghatározással ragadta meg a cyberpunk lényegét: „A cyberpunk egy ipari mitológiája a nem túl távoli jövőnek, egy új techno-szürrealis szépirodalom.”¹⁰

Mivel a cyberpunk általában értékválságot tematizál, ezért a főszereplők sem klasszikus értelemben vett heroikus hősök. Általában a társadalom peremén, a szürkezónában – alvilágban, mélyszegénységben – megbűvó nonkonformista alakok, akik a hatalommal szemben kritikusak vagy ellenségesek. Ha alapjáraton nem lázadók, hát azzá teszi őket az emberellenes rendszer. Sokszor kriminalitásba szorult cinikusok, az ellenkultúra szimbólumai, akinek nem csak egyetlen ellensége van, hanem az egész természetellenes fellegvár ellen kell harcolniuk. A mindennapi viselkedést kell felülírniuk. Alulról kell feltörniük. Nem szépelegnek, és nem álmodoznak, gyakorlatias, cselekvő emberek, akik a technicizált és urbanizált végvilágban küzdenek valami végső emberiért.

A Time Magazine viszonylag hamar reagált az új irányzatra, és 1993-ban így jellemezte a cyberpunkot: „A virtuális szexszel, a nootropikus drogokkal és a szintetikus rock'n'rollal egy új ellenkultúra szörföl a kompjüterkor határsávjain.”¹¹ A cyberpunk a technofília és az önpusztítás zónája, és vonzódik az abszurdhoz és szürrealishoz, a végletekhez és az össze nem illő dolgok egymás mellé rendeléséhez. A lázadás és a dekadencia technomán verziója, beoltva a futurizmus „gép-szeretétével”. Csicsery-Ronay is az ambivalenciát hangsúlyozza. „A cyberpunk egy ambíciózus oximoron, amelyben globális rugalmassággal fuzionál a magas és az alacsony, a komplex és a szimpla, a vezér és a vadember, a techno-fenség és a rock'n'roll dagonyája.”¹²



10 „Cyber-Punk is an industrial myth of the near future, a new techno-surreal fiction”. DOWNHAM, Mark, *Cyber-Punk: The Final Solution*, http://project.cyberpunk.ru/idb/final_solution.html

11 „With virtual sex, smart drugs and synthetic rock'n'roll, a new counterculture is surfing the dark edges of the computer age.” Forrás: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyber_punk.html, Eredeti: Time Magazin, February 8, 1993/Vol. 141 No. 6. Kép forrása: <http://visions-of-the-internet.tumblr.com/post/62408355456/the-new-subculture-1990s-cyberpunk-cover-of>

12 Istvan CSICSERY-Ronay, *Cyberpunk and neuromanticism* = Larry McCaffery, ed., *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*. London, Duke University Press, 1992., 182–193. (182) „The oxymoronic conceit in 'cyberpunk' is so slick and global it fuses the high and the low, the complex and the simple, the governor and the savage, the techno-sublime and rock and roll slime.”

13 Bruce BETHKE,
*Cyber + Punk =
Cyberpunk*.
http://project.cyberpunk.ru/idb/cyber_punk.html

14 A teljes szöveg olvasható itt:
<http://project.cyberpunk.ru/idb/world-view.html>

15 Neal STEPHENSON,
Snow Crash, USA,
Bantam Books,
1992.

Ezt a kettőséget a leghíresebb, és méltán praktikus cyberpunk szlogen fogja egybe: „high tech és low life”.¹³ Hasonlóan az avantgárd tendenciákhoz, a cyberpunk is szívesen körvonalazta lényegét kiáltványokban. Az egyik ilyen Gareth Branwyné, aki a *MONDO 2000* cyberkulturális magazinban széles körben elfogadott összegzését adta a cyberpunk világszemléletnek.¹⁴ Nézzük meg ezt példák mentén.

A) *A jövő felrobbant a jelenben. Nem volt nukleáris Armageddon. Ahhoz túl sok tárgyi vagyoni forog kockán. Az új harctér az emberek elméje.*

→ A *Transzcendens* című filmben (*Transcendence*, 2014, rendezte Wally Pfister, főszerepben Johnny Depp és Rebecca Hall) Dr. Will Hyman a tudat és a halál okát kereső mesterséges intelligencia-kutató. Feltevése: ha létrejönne egy tudatos AI, az olyan szingularitást hozna létre, amit nem lehetne másképpen megnevezni, csak „Transzcendenciaként”. A tudós halála után tudatát feltöltik a gépbe, és ő meglelkesíti a gépet. Az internetre rákapcsolódva mérhetetlen információ birtokába kerül, amit feldolgoz és hasznosít saját céljaira. Az emberi létet érzékelő léptékei emberen-túlivá válnak, míg motiváció végzetesen esendők és emberiek maradnak. Tetteivel világszintű áramszünetet okozott, ami megrengette a teljes emberiséget.

Más oldalról igazolja Branwynt a *Gamer* című film (*Gamer – Játék a végsőkig*, 2009, rendezte: Mark Neveldine és Bryan Taylor, főszereplő: Gerard Butler). Itt fegyintézeti rabokból csinálnak FPS (First Person Shooter) játékost, akit egy civil irányít, annak tudatában, hogy karaktere hús-vér létező. Vagy a másik eklatáns példa a filmben Angie, a főhős felesége, aki kénytelen volt áruba bocsátani testét, és azért kapja a fizetését, hogy avatarával azt tehetnek névtelen felhasználók, amit csak szeretnének. Mindeközben e kegyetlen játékok mögött egyetlen nagyvállalat tulajdonosa áll, akinek örökösi célja, hogy átvegye a hatalmat az emberek tudata felett azáltal, hogy függővé teszi őket programjaival, és nanitokat ültet az agyukba.

B) *A megavállalatok az új kormányok.*

→ Neal Stephenson *Snow Crash* című regényében (1992)¹⁵ a 21. századi Los Angelesben járunk, ami már nem része az Egyesült Államoknak. A világ egyetlen nagy globalizált test, ami üzleti érdekek mentén szabdalt övezetekre van osztva. A földrajzi határok már csak mutatóban léteznek, a népesség eloszlását és migrációját nem ez befolyásolja. A sztrádákat nagyvállalatok üzemeltetik, összekötve bolt-hálózataikkal, a maffia jelentős piaci szereplő, csakúgy, mint a hidrogénbombával rendelkező egyház.

C) *Az Amerikai Egyesült Államok egy nagy szájhős elenyésző gazdasági hatalommal.*

→ A *Snow Crash* Amerikája már csak egy erőtlen, bürokratikus, látszathatalommal bíró, fakó terület, ami kiárusította többi részét magánszervezeteknek és vállalkozásoknak.

D) *A világ szétszilánkosodik kismillió szubkultúrára és szektákra saját nyelvvél, kulturális kódokkal és életstílusokkal.*

→ Maradva a *Snow Crash*nél. A regényben szerepel a Metaverzum, egy virtuális tér, amiben az emberek avatarokként jelennek meg (innen ered a kifejezés: avatar). A programozók kidolgozott avatarjaitól elkülönülnek az olcsó, béna avatarok, akik faarcú barbie babákként korzóznak a Metaverzumban. A maffia tagjai éppúgy szubkultúrát alkotnak, mint az alkalmazásukban álló felfegyverzett pizzafutárok. A közlekedést blokkolják a gördeszkás kurírok, a miszterionáriusok pedig elsődleges drogfelhasználókká váltak, így alakítva ki érdekközösséget a radioaktívan sugárzó telepek dzsankijaival.

E) A következő határ a számítógép-generált információs birodalom.

→ A *Zéró-elmélet* (2014, rendező: Terry Gilliam, főszereplő Christopher Waltz)¹⁶ főhőse Qohen Leth, egy autista kompjüterzeni, aki egy olyan formulán dolgozik, amely elvben megválaszolhatja a kérdést, van-e az életnek bármilyen értelme. Ő viszont egy titokzatos telefonhívástól várna a megoldást az élet értelmére. Munkaadói egy Dr Shrink-ROM-hoz, egy mesterséges intelligencia terapeutához küldik. A szerelmet igazán csak virtuális valóságban sikerült megélnie, ám a Neural Net se hoz megváltást súlyosbodó egzisztenciális rettegésére.

F) A kémia felturbózza az életet.

→ *Különvélemény* (*Minority Report*, 2002) – Neuroin. *Robotzsaru 2* (*Robocop 2*, 1990) – Nuke. *Logan futása* (*Logan's Run*, 1976) – Muscle. *Palmer Eldritch három stigmája* (*The Three Stigmata Of Palmer Eldritch*, Philip K. Dick regénye) – Can D. *Screamers* (*Screamers*, az *elhagyott bolygó*, 1995) – Reds. *Kamera által homályosan* (*A Scanner Darkly*, 2006) – Substance D. A cyberpunk (és tágabban: a science fiction történetek) hemzsegnek a fiktív drogoktól. Csak Philip K. Dick kitalált szereiből újra lehetne építeni a piacot. És a listát még hosszan folytathatnánk.

G) Szólóban vagy kiscsoportokban működő konzol cowboyok óriási hatalommal bírhatnak a kormányokkal és óriásvállalatokkal szemben.

→ A *Mr. Robot* című 2015-ben elindított tévésorozatban Elliott, a pszichésen instabil, de hackelésben zseniális főhős, édesapjával és testvérével megalakít egy anarchista hackercsoportot, az FSocietyt, és céljuk az E(vil) Corp. bedöntése, amellyel elérnék, hogy az emberek megszabaduljanak az összes adósságuktól. Videóüzeneteket sugároznak a világnak az interneten keresztül, és hamarosan *social media* jelenséggé válnak, olyasféle hatást elérve, mint a *V mint Vendettában*. A sorozat nagyszerűen vezeti végig, hányféle csápjá van egy ilyen megavállalatnak, hányszoros védelmi hálóval vette körbe magát, és miféle trükkös utakon kell beszivárogni a rendszerükbe ahhoz, hogy az akár csak percekre is meginogjon.

H) A kompjüter kultúra összeolvadása már megmutatkozik az elektronikus zenében és más művészetekben, a virtuális közösségekben, a hacker és utcai tech-szubkultúrákban. Már nem csak a kockák hisznek a számítógép erejében. A számítógép egy remek eszköz, egy barát, fontos erőforrása az emberiségnek.

I) Kiborgokká válunk. A technológiai eszközök egyre zsugorodnak, egyre elérhetőbb közelségbe kerülnek, és hamarosan egyesülnek velünk.

16 Többben „a Brazil-trilógia” záródarabjának tartják a filmet, ami a *Brazil* (1985) és a *12 Monkeys* (1995) mellett a harmadik erősen orwelliánus filmje Gilliamnek.

→ A *Végrehajtók (Repo Men, 2010, rendezte Miguel Sapochnik, főszereplő Jude Law, könyvalapját Eric Garcia *The Repossession Mambo* című 2009-es regénye alapján)* arra remek példa, ahogy emberi életek teljes egészében vállalati érdeké válnak, s ha úgy adódik, beszámított veszteséggé. Ugyanis a nem túl távoli jövő Torontójában már létezik az a technológia, amivel mesterséges szerveket tudnak csinálni. A mérgezdruaga szolgáltatás életeket menthet, azonban ha a bérlő fizetéseképtelenné válik, a cég egyszerűen visszaveszi a szerveket. Erre vannak a végrehajtók, akik ha kell, kitépik az ember szívét – nem csak képletesen. A film bemutatja, miként lesz a végrehajtó Remyből adós, ép emberből segítségre szoruló, kivételetből üldözött, milyen az élet a páriák oldalán, és hogyan fedezhető fel az érték és a szépség egy majdnem teljesen művivé mütött nőben.

J) Más hasonló attitűdök is vannak:¹⁷

Az információ szabad akar lenni.

Mindennek, ami ahhoz járul hozzá, hogy tanuljunk valamit a világról, széles körben, korlátlanul hozzáférhetőnek kellene lennie.

Saját kezünkben kell tartanunk az irányítást.

Ne bízzunk a tekintélyben.

Támogassuk a decentralizációt.

Csináld magad!

Harcoldj a hatalom ellen.

Zavard össze a rendszert.

Döngesd a határokat.

És ami a legfontosabb:

K) A CYBERPUNKNAK SOKKAL TÖBB KÖZE VAN A GONDOLKODÁSHOZ, MINT BÁRMILYEN BIBLIÁHOZ!

Branwynnak ezzel a zárómondatával zárul a cyberpunk általános alapelveinek a felsorolása, rámutatva arra, hogy a nyolcvanas–kilencvenes évek érdeklődése nem merülhet ki egy manifesztum tétéleiben. Mikor ezt megírta, ő is tudta, hogy még bőven a felfedezés elején járnak. A kilencvenes évek cyberpunk irodalma, filmográfiája, videójátékai, mangái, animéi, tábla- és kártyajátékai, zenéje és divatja szubkultúrát teremtett, és számos további alműfajra töredeztve folytatta a küldetést: a vizsgálat centrumába emelni a technológia radikális potenciálját, igazodva a jelen újító tendenciáihoz és vívmányaihoz, és újabb dimenziókkal bővítve folytatni tudományos-fantasztikus álmait.