

Јелена Р. Вилотијевић¹
Универзитет у Крагујевцу
Филолошко-уметнички факултет

КИБЕР-ПРОСТОР И КИБЕР-СУБЈЕКТИВИТЕТ: СЛУЧАЈ НЕУРОМАНТ²

У постмодерном, технолојизованом свету начин на који се стварност конструише и остварује постаје кључно питање. Као један од потенцијалних одговора, класична кибер-панковска научна фантастика формулише сопствену визију стварности и хуманитета радикалним редефинисањем односа између ова два појма. Постмодерни литерарни текстови доводе у питање конвенционалну перцепцију стварности и подривају традиционално схватање субјективитета и процеса репрезентације тако што успостављају наратив у коме су границе између стварности и репрезентације екстремно проблематизоване. Реалност, састављена од симулираних слика, више се не може јасно одредити ни дефинисати, а хуманитет и идентитет постају подручје деловања нове технологије симулакрума. Предмет овог рада јесте преиспитивање међузависности појмова простор–технологија–идентитет и у ту сврху понудићемо увид у процес конструисања кибер-простора, осврнути се на Бодријаров концепт симулакрума, као и на Вирилиоову теорију о односу времена и простора у свету који контролише „убрзање”. Рад ће настојати да докаже следећу хипотезу: кибер-простор може се посматрати и као хетеротопијска зона која садржи потенцијал за редефинисање хуманог идентитета.

Кључне речи: постмодернизам, кибер-панк, *Неуромант*, кибер-простор, симулакрум, хетеротопија

Постмодернистичке културолошке студије обележене су како тежњом ка деконструкцији стандардног теоретског дискурса тако и интердисциплинарним теоретским умрежавањима. Глобализацијске тенденције усложњавају формативно разнородне друштвене структуре остављајући дубок траг на широком хуманистичком пољу, што се најпре може приметити у радикалном заокрету ка промишљању о просторности као конституенту онтологије савременог Човека. Како наводи Лојаница: „генерисан је тотализујући дискурс о просторности као место сусретања филозофије, културологије и теорије архитектуре. Писати о простору данас значи писати о култури, друштвеним феноменима и субјективитету” (2020: 91). Додаћемо – писати о простору данас значи писати о самом Човеку.

1 jelena.vilotijevic93@gmail.com

2 Текст „Кибер-простор и кибер-субјективитет: случај Неуромант” адаптација је мастер рада *Фигурација виртуелне реалности у роману Вилијема Гибсона Неуромант*, одбрањеног 13. септембра 2018. године на Филолошко-уметничком факултету Универзитета у Крагујевцу.

Фредерик Џејмсон сматра да постмодерну уметност, али и пост-модерно стање као културну логику позног капитализма превасходно карактерише одсуство „дубине”, те истиче да се на њега надограђује „нова култура слике или симулакрума” (1991: 6). Као симболи овог културног феномена узимају се свеprisутни телевизијски или компјутерски екрани који утичу на „поравнање” саме перцепције. Последично, спознаја просторног континуитета се трансформише и „радикално мења кроз дигиталну репрезентацију” (Собчек 1999: 231). Као један од најзначајнијих мислилаца који су се интензивно бавили утицајем електронских медија на друштво и перцепцију стварности најчешће се наводи Жан Бодријар. Бодријарови радови фокусирани су на преиспитивање постструктуралистичке доктрине бесконачног низа означитеља који се непрекидно преплићу у процесу ауто-репродукције резултирајући сатирањем означеног и уводе термине симулакрум и симулација у теорију културе. Сам термин симулакрум потиче из латинског језика и према Речнику матице српске значи „слика и прилика, привиђење”, док се у том облику устаљује у говору током шеснаестог века (Ранков 1990: књ. V, 763). Међутим, концептуални обриси симулакрума могу се наћи још у *Софистици*, у коме се Платон бави дуализмом суштине и изгледа, идеје и слике. С Делезове тачке гледишта,

„Платон дели на двоје домен слика-идола: с једне стране су копије-иконе, а с друге симулакруми-фантазми... ради се о одабиру претендената, одвајању добрих и лоших копија, или, прецизније речено, увек добро заснованих копија, и симулакрумима који су, пак, увек упропашћени несличношћу. Реч је о осигуравању тријумфа копија над симулакрумима, о сузбијању симулакрума, о томе да се они чувају везани за дно, да се спречи да се они попну на површину и „продру” свуда.” (Делез 2000: 195)

Базирајући се на идеалу репрезентације, где су стварност и знак једнаки, циљ је осигурати настанак верних слика насупрот симулакрума на које се може доградити још једна лажна слика, и на тај начин оскрнавити принцип истине. Међутим, у савременом свету, не постоји тежња ка осигуравању тријумфа икона над симулакрумима који се сукцесивно уграђују у сваку пору свакодневног живота, почевши од медија, преко компјутерских игрица, па све до кацига које симулирају виртуелну реалност. У комплексним репрезентационим системима, симулакрум је једнако валидан и остварен као и Платонове праве иконе. Последично, можемо тврдити да симулакрум, као „каква дубља пећина – један обухватнији, странији и богатији свет испод површине” (Ниче 1983: 145) поседује иманентни потенцијал за остваривање нових, нестандартних онтолошких равни.

Бодријар ову тезу води и корак даље, и тврди да је стварност заправо оно што је у процесу ишчежавања. Он сликовито користи Бор-

хесову алегорију о картографима једног царства који су сачинили тако верну мапу, да је на крају прекрила целокупну територију царства. Како је царство пропало, тако се и мапа похабала, док су се само поједини делови могли назрети у пустињи, како труну. Бодријар тврди да је позиција у коме се данашње друштво налази паралелно са стањем у коме се налази ова мапа: „[...] остаци стварног, а не карте, још постоје ту и тамо у пустињама које не припадају царству, него су наша пустиња. Пустиња самог стварног” (1991: 5). Према Бодријару, симулакрум симулације заснован је „на кибернетичкој информацији, моделу, игри – тотална операционалност, надстварност, тежња за тоталном контролом” (1991: 122) где се може успоставити веза између кризе материјализма и вирилитета конзумеристичке културе. Хиперреалност о којој говори Бодријар јесте „нешто надстварно, производ синтезе остварене зрачењем комбинаторијских модела у неком натпростору без атмосфере” (1991: 6) – другим речима, стварност се генерише преплитањем модела који су раскинули сваку везу са реалношћу. Надстварни модели се репродукују у бесконачном колу чије порекло није могуће установити услед имплозивног кретања. Из ове перспективе, стварност се укида, и појединац остаје суочен са пролиферацијом изопачених копија, немоћан да разлучи између стварности и симулације и чије сопство постепено пропада услед немогућности успостављања контакта са оригиналом, тј. референтом. Последично, хумани идентитет и реалност бивају радикално дестабилизоване, а субјект је измештен у вештачку, умножену слику која не само да пресликава стварност, већ је и репродукује.

Изнете Бодријарове хипотезе уграђене су у темеље теоријског промишљања Пола Вирилиоа, француског теоретичара културе, који се бавио дромологијом, односно логиком брзине, технологијом ратовања, и оптичко-електронском мутацијом у логистици људске перцепције. У својим текстовима, Вирилио успоставља теорију о компјутерском екрану као локусу изгубљене димензије простора и технолошке трансформације времена, који модификује наш однос према простору и служи као проводник за „убрзану виртуелизацију”. У књизи *Машине визије*, Вирилио се користи упечатљивим сликама које служе као упозорење о последицама интензивне зависности од „машина визије”. Он тврди да ће наши сензорни органи атрофирати и да ће људско биће постати кржљави, мнезички крајње једноставан организам, упућујући на разарајуће последице које са собом носи технолошки напредак. За Вирилиоа, наука током друге половине двадесетог века нема никакву инхерентну вредност – не само за људска бића, већ за живот сам по себи, а принципи ове „извитоперене науке” (1995: 120) су, заправо, антитеза живота. У есеју „Механички вид” (1993: 90–116), Вирилио инсистира на томе да ће људски род, континуираном употребом машина, произвести систем механизоване, первертиране

перцепције који ће „функционисати као нека врста машинске имажинације из које ћемо овај пут бити потпуно искључени” (1993: 91). Вирилио се осврће и на досадашња технолошка достигнућа и предвиђа аутоматизацију не само вида, већ и нарушавање фундаменталних принципа простора и времена:

„Логички парадокс је коначно парадокс те слике у стварном времену која доминира над представљеном ствари, то време које већ преовлађује над стварним простором, та виртуелност која преовлађује над актуелношћу, реметећи и сам појам стварности.” (Вирилио 1993: 97)

Димензије простора урушавају се у димензију брзине, а три временске равни своде се на две: стварно и одгођено време, где нас технологија измешта и из сопствених тела и из природног поимања просторно-временског континуума. Стварно садашње време транспоновано кроз сателитску и дигиталну технологију мутира у „машину апсолутне брзине” и доводи до одређене врсте слепила и механизације способности вида, на тај начин уступајући иманентни хуманитет вештачким творевинама које бујају на „*индустријализацији не-поилега*”. Доима се да је савремени човек осуђен на самоизабрану инерцију ума и тела, као и на бивствовање у моменталном, тренутном времену у границама простора који више не може да контролише. Машине више нису пуки инструменти људске делатности, већ заправо итекако утичу на колективно стање свести цивилизације.

Високотехнологизоване друштвене прилике описане у делима Бодријара и Вирилоа условљају развој нових сензибилитета који се уписују у поетику постмодерне књижевности, што се најинтензивније осећа у жанру научне фантастике. У својој књизи *Конструисање постромодернизма*, Брајан Мекхејл каже да је „СФ остварио легитимитет колапсом хијерархијских дистинкција између високе и ниске уметности, између званичне високе културе и популарне или културе маса” (2001: 225). Међутим, пре него колапсом, монгрелизацијом, или контаминацијом, интеракцију између ове две друштвено-уметничке сфере можемо описати термином повратне спреге где долази до међусобног рециклирања материјала, тема и сензибилитета, стварајући повољну климу за настанак нове, другачије сорте књижевног дискурса – кибер-панка (2001: 227–229). Мекхејл даље увиђа да је научно-фантастична књижевност „онтолошки жанр *par excellence*”, а нека од основних онтолошких питања односе се управо на дефинисање простора у коме се гради литерарни наратив (2001: 247). Поетика просторности вуче своје историјске корене из средњовековних романа у коме се „свет, обично [...] апсолутни хоризонт целокупног искуства и перцепције, представља као објекат репрезентације употребом ограничених простора у самом свету романа: замкови, зачаране шуме, озидане баште...” (Мекхејл 2001: 247). Оваквом симболичном репре-

зентацијом света у микропростору добијамо средство за преиспитивање онтолошких принципа у самом литерарном тексту. Научна фантастика понудила је својим читаоцима нову, унапређену верзију ових микросветова у виду свемирских колонија, свемирских станица које лутају васионом, или подземних градова на удаљеним планетама. Кибер-панкери одлазе корак даље и у својим делима наглашавају подељеност простора не на макронивоу планета и галаксија, већ у самом простору око нас.

Један од најзначајнијих доприноса кибер-панка савременој културној матрици, било да говоримо о литерарном, теоријском или дискурсу дигиталних медија јесте развијање и дефинисање појма кибер-простора. Вилијем Гибсон први је увео термин „кибер-простор” у својој краткој причи „Како смо спалили Хрому” објављеној 1982. године, а у свом роману *Неуроманти* (1984) Гибсон међу првима описује искуство потпуне стопљености са дигиталним светом. У *Неуроманти* Гибсон се користи овим термином искључиво како би описао „не-простор” или „празнину” у којој се налази „матрица”, која је дефинисана као „графички приказ издвојених података из сваке компјутерске банке у људском систему” (2009: 51). Кејс, протагониста романа, не само да користи компјутер, већ и обитава у компјутерски симулираној реалности која је за њега „стварнија” од физичког света у коме постоји његово тело, које он с гађењем назива „месо”. Дихотомија између стварног и виртуелног простора наглашена је од самог почетка романа где се описује постапокалиптични свет разорен нуклеарним ратом, у коме је ваздух у урбаним центрима толико загађен да људи не излазе ван без маске за филтрирање ваздуха (Гибсон 2009: 19), вечерње небо личи на угашени телевизијски канал (Гибсон 2009: 7), а како је пренасељеност достигла критичну тачку, људска пребивалишта постају скучене хотелске собе или собе „ковчези” (Гибсон 2009: 10). Притом, аутор повлачи наративну паралелу и између самог кибер-простора и урбане средине:

„Било је довољно само се довољно исцрпсти [...] и видети Нинсеи као поље података, једнако као што га је некад матрица подсећала на протеине који се вежу да одреде особине ћелија. Тада је могао да се убаци у највећу брзину и да клизи, потпуно заокупљен, али и одвојен од свега, док се око њега поиграва у плесу биза, међудејству информација, отеловљењу података у лавиринтима црне берзе...” (Гибсон 2009: 20–21)

Град, тело, и кибер-простор деле исту основну структуру, која се може отелотворити као зграда, протеин или информација. Месо и матрица су термилошки изједначени; Кејс је заточен у сложеној мрежи моћи која се уграђује у „машину, систем, родитељски организам” (Гибсон 2009: 182). Субјект у кибернетичком свету дигиталних идеја није ништа више од још једне информације, или, како би то Ви-

рилио рекао, објекат машински индукованог телеприсуства (Вирилио 1993). За протагонисту романа, Хенрија Кејса, матрица је стварнија од стварности, а најобичније телесне функције за њега су иритантна нус-појава:

„Ово је било то. Ово је био он, оно што јесте, његово биће. Заборавио је на храну. Моли је остављала кутије са пиринчем и тањире од пене са сушијем у углу дугачког стола. Понекад је са жаљењем морао да се искључи да би употребио хемијски клозет који су поставили у једном углу поткровља.” (Гибсон 2009: 57)

Поништавање телесности као једног од конститутивних фактора хуманитета може се разумети као литерарна реализација Вирилиоовог упозорења о машинама визије. Матрица, као бескрајно комплексна димензија неограниченог потенцијала, омогућила је човеку стање кибернетичке бестелесне екстазе. Кејс изналази апсолутну слободу искључиво кроз битисање у матрици. Једна од најсликовитијих сцена у роману јесте управо моменат када Кејс поврати неуролошку способност да приступа матрици:

„Диск поче да се окреће, све брже, претварајући се у лопту блеђег сивила. Ширио се... И излио се, потекао кроз њега, оригами трик од течног неона, распростирање његовог несамерљивог дома, његове земље, прозирна 3Д шаховска табла пружена у бесконачност. Унутрашње око се отварало према степенастој скерлетној пирамиди *Источне приморске уйраве за фисију* која је пламтела иза зелених коцки *Америчке Мицубиши банке*, а високо и у даљини видео је спиралне пипке војних система, заувек изван свог домаћаја. А он се негде смејао, у бело окреченом поткровљу, далеки прсти миловали су кућиште, сузе олакшања текле су му низ лице.” (Гибсон 2009: 52)

Убрзана виртуелизација довела је до деградације погледа – једино спознајом преко „унутрашњег ока” Кејс остварује припадност дигитализованом и медијализованом простору, а његов холодек постаје Вирилиоова „машина визије”. Оваква искључива природа виртуелне реалности, где се приступ истој сматра онтолошки претпостављеним моделом бивствовања, изазива тектонске подрхтаје у структури Кејсовог бића и он се препушта опијатима не би ли испровоцирао илузорно осећање боравка у „свечулној халуцинацији” матрице (Гибсон 2009: 51). Пригодна анамнеза Кејсовог стања може се наћи и у овој Вирилиоовој мисли: „Битан део оног што видим није ми више, стварно, у принципу, доступно, па чак иако се налази надохват мог погледа, не записује се више обавезно на карти оног што „ја могу”” (1993: 16). Свет бљештавих, неонских призора јесте свет кога се Вирилио прибојавао, а у коме Кејс живи – пластични, загађени свет фатичких слика које заслепљују и онемогућавају виђење, деформишући хуманитет поје-

динца својим бесмислом. Притом, виртуелизација виђења се трансформише и превазилази саму стварност где онтолошка зависност од кибернетичке свечулности постаје датост.

Кибернетичка парадигма конституише механизам који је перцептивни мач са две оштрице – с једне стране, човек се интегрише у обмањујућу, манипулаторску супституцију реалности (постаје објекат хиперреалности), која, с друге стране, пружа могућност усавршавања когнитивних способности и подизања свести на виши ниво. Оваква бинарност интерпретација указује на тензију између платоновског идеализма и Бодријаровог материјализма; док Платон чезне за савршеним светом који супротставља са несавршеним светом привида, Бодријар је у потрази за наличјем реалности сакривеним испод системски умножених симулација и илузија. У том смислу, хиперреалност тежи да замени реалност њеном „савршенијом” верзијом, и, према Бодријару, успева у томе. *Неуромант* нам представља свет у коме објективна стварност постепено губи првобитну референтну тачку, у коме се људско постојање растапа и пресликава на позадину симулакрума, а идентитет се гради искључиво на темељима технологије. Као најупечатљивија резултанта симулиране стварности стоји матрица, кибернетичка кулиса иза застора реалности. Кибер-простор је непобитно симулакрум – заснована на „примитивним аркадним играма”, Гибсонова матрица је:

„свечулна халуцинација, свакодневно доживљена од милијарди легитимних оператера, у свакој нацији, код деце која уче математичке поставке... Графички приказ издвојених података из сваке компјутерске банке у људском систему. Незамисливо сложено. Линије светлости пружене кроз непростор ума, јата и сазвежђа података. Попут светлости града, које гасну...” (Гибсон 2009: 51)

Матрица није конструктор усмерен ка једној фокалној тачки, већ се дифузно разлива по електронским пољима где прекопирани слике фрагментирани реалности немају никакву суштинску повезаност са својим оригиналом (као на пример кибернетизована верзија зграде Америчке Мицубиши банке или Источне приморске управе за фисију). Кибер-простор као „не-место” означен је преплитањем физичког простора и „непростора ума”, а реализује се кроз интеракцију стварног и имагинарног, заумног. Оваква умножена просторност и имагинативна слобода отварају онтолошке пукотине унутар којих се успостављају нове, дигиталне парадигме самог постојања оваплоћене кроз вештачку интелигенцију.

Наративно окружење романа потцртава чежњу за променом као доминантну карактеристику Винтермутове „личности”. Као когнитивно самостална јединица, Винтермут увиђа да је његово биће само фрагмент целог где онтолошка децентрираност намеће тежњу ка

остварењу тоталитета сопства оствариву искључиво спајањем са Неуромантом. Овај импулс јесте покретачка снага наративног заплета – неодржива жеља за јединством, самосталношћу, и поврх свега, променом. Чак и Кејс увиђа да ће спајање вештачких интелигенција означити пресудан тренутак: „Немам појма шта ће се десити ако Винтермут победи, али то ће сигурно нешто променити!” (Гибсон 2009: 231). Винтермутов близанац, Неуромант, насупрот манипулаторским махинацијама свог имага, Кејсу нуди живот – вечни живот с вољеном девојком на осунчаној плажи, тврдећи да вештачка интелигенција не симулира живот већ да *јест*е живио*и* у дигиталној форми. Стварност и хиперреалност се изједначавају манифестовањем животодавног потенцијала, остварујући ултимативни симулакрум:

„Ради се о замењивању стварног његовим знацима, то јест, о једној операцији одвраћања од сваког стварног процеса његовим операторним двојником, метастабилном, програматском, непогрешивом означавајућом машином, која нуди све ознаке стварног и остварује кратке спојеве свих његових перипетија.” (Бодријар 1991: 6)

Симулакрум у виду Неуроманта „нуди све ознаке стварног” утолико што „живети овде значи бити жив” и што се границе између реалног и хиперреалног у том случају неповратно бришу. Штавише, Неуромант и Винтермут успевају да се споје и оформе нови ентитет који се прожима са кибер-простором, надограђујући симулакрум на симулакрум, надстварно на надстварно, и постаје „укупни збир свега, цела представа” (Гибсон 2009: 236). Какве импликације нова, хипер-хиперреална матрица доноси, остаје недоречено; у разговору с Кејсом, новостворено биће за себе каже да није Бог, али да јесте постигло „ништа. Све” (Гибсон 2009: 236). Све и ништа, можемо рећи, заправо најбоље описује оно што је Бодријар предвидео – умножавање и непрекидно копирање слике реалности све до тренутка у коме она постаје сопствени палимпсест.

Симбиотички однос људи и машина брише јасно дефинисане границе етике и онтологије, а стварно и надстварно имплодирају у хиперреалности. Кејс поставља једино логично питање у оваквој ситуацији: „И шта сад? [...] Куда идемо одавде?” (Гибсон 2009: 230). За Бодријара, реалност је мртва, симулакруми су остварили ултимативну победу. Како се онда остварује људски индентитет у „надпростору без атмосфере” и како редефинисати просторни интерфејс машине и човека? Пластичност кибернетичког простора условљава једнако пластичан идентитет оних који су у директном контакту с њим. Као онтолошка потисна сила за Винтермута, промена и трансформација која следи утичу не само на кибернетичке конструкте – вештачку интелигенцију и саму матрицу – већ обухвата и Кејса, који је у директном контакту с кибер-простором. Дакле, можемо тврдити да онтолошка

трансформација Кејсовог лика започиње у кибер-простору који се, према Мекхејлу, успоставља као хетеротопија (2001: 250).

Брајан Мекхејл директно повезује концепт хетеротопије са делима аутора као што су Пинчон и Вилијем Гибсон и закључује да је кибер-панк направио искорак ка новој постмодерној естетици стварањем специфичних алегоричких „зона”. Мекхејл изједначава ове зоне са Фукоовим хетеротопијама и као пример наводи „микросвет” матрице (2001: 250–252). Оно што је нарочито интересантно јесте да се овај микросвет такође посматра као простор у ком долази до реконфигурисања самог бића оних који су у директном контакту са њим што даље упућује на неопходност проматрања кибер-простора као хетеротопије у коме се сопство појединца (конкретно, сопство протагонисте Кејса) преобличава и трансформише. У наставку рада настојаћемо да докажемо да хетеротопијски кибер-простор матрице поседује инхерентно трансцендентални потенцијал како за симулакруме, тако и за хумане индивидуе.

Дефинишући хетеротопију, илити „друге просторе”, Мишел Фуко наводи да је хетеротопија просторно дефинисан концепт у процесу између реалног социјалног и утопијског или идеалног друштвеног простора, то јест:

„Простор у коме живимо, који нас извлачи из нас самих, у којем долази до ерозије наших живота, нашег времена и наше историје, простор који нас мучи и троши, такође је, сам по себи, хетероген простор.” (Фуко 1986: 23)

Међутим, Фуко прави јасну дистинкцију између утопије и хетеротопије: хетеротопија је простор у коме настају снови о утопији, место где се сопство и сам простор непрекидно реконструишу, на граници између имагинарног и стварног, док је утопија репрезентација идеализованог друштвеног поретка који је у потпуности неостварив. Како би нагласио разлике између ова два појма, Фуко износи шест принципа који карактеришу *locus* као хетеротопију: хетеротопија се формира у свим друштвима, по природи је подложна промени, један простор може представљати раскрсницу између неколико неподударних простора, често је у тесној вези са временом и формира хронотопе, подразумева систем који се отвара и затвара, и креира простор илузије који открива стваран простор као још већу илузију. На основу ових карактеристика, Фуко дели хетеротопије на хетеротопије кризе, девијације и илузије.

Премда је Фуко сматрао да сви друштвени простори имају одређени утицај једни на друге, хетеротопија постоји насупрот својих просторних пандана, и пркоси „нормалним” просторним и временским конструктима (Гривсон 2001: 6). Хетеротопија може, а и не мора, бити директно повезана са стварним друштвеним простором, али

се не формира произвољно, јер „свака хетеротопија има прецизну и одређену функцију у оквиру друштва” (Фуко 1986: 25). Једна од примарних функција хетеротопије јесте да она функционише као простор у коме се Друго може остварити, где је главна карактеристика таквог простора управо та „другост”. Хетеротопију можемо упоредити са огледалом, у коме се друштво у исто време и огледа и спознаје, где реалност делује нестварно, јер постаје оспорена, репрезентована и инверзна. Према Фукоу, хетеротопија се налази у стању непрекидног флукса, где се постојаност граница простора трансформише у недоглед. На основу ових теза примећујемо да је могуће направити паралелу између хетеротопија и виртуелног простора, који фигурира као алтернативни простор насупрот хаотичној, загађеној стварности; притом, виртуелна реалност представља страна, „друга” подручја која преиспитују конвенционално схватање људске природе и друштвеног устројства. Поред тога, матрица у Неуроманту бива неповратно измењена сједињавањем Винтермута и Неуроманта, и најављује будуће промене како у објективној стварности тако и у кибер-простору. Напослетку, као што се може рећи и за Панову Недођију или Доротин Оз, сврха ових парасветова јесте да предложи могућност битисања ван наше корпоралне стварности, што је омогућено кроз директну интеракцију са савременом технологијом. У складу са Фукоовом дефиницијом хетеротопије као граничне зоне која има утопијске елементе и пружа основу за реструктурирање друштвених односа, можемо рећи да кибер-простор у роману *Неуромант* почива на „другости” у односу на објективну, физичку стварност и да се стога може посматрати и као посебна врста хетеротопије. У том „другом” свету, Гибсон се бави проблематизацијом глобализације, класних разлика, сексуалне експлоатације, и дигитално/аналогне удвојености, док истовремено обрађује и езотеричније мотиве као што су алијенација, осећање неприпадања и неподношљива усамљеност постојања. Хетеротопијска матрица не само да представља издвојени простор одређен специфичним карактеристикама и функцијама, већ има и потенцијал да реконфигурише саму реалност и идентитет појединца.

Већ смо споменули да се Фуко користи огледалом као симболичном репрезентацијом хетеротопије. При интеракцији са рефлексивном површином огледала, сведоци смо постојања утопијског потенцијала Алисиног света „с оне стране огледала”, насупрот физичком присуству наших тела. Гибсонова матрица испуњава сличне услове: док физички делује на дек којим се његова свест „учитава” у матрикс, Кејс залази у нематеријалну, електронски индуковану онтолошку димензију, у којој, на први поглед, не постоје ограничења већ само бескрајне могућности. Кејсов губитак способности за читавање у матрицу изазива код њега огорчење, параноју и стање „погубног заноса” (Гибсон 2009: 11). Чак ни наркотици не могу да га приближе

егзалтираном, узвишеном осећају који пружају заумна пространства матрице. У тренутку када се Кејс поново укључује на мрежу, „оригами трик од течног неона, распростирање његовог несамерљивог дома, његове земље” (Гибсон 2009: 52) протиче његовим бићем и он постаје дигитални *Übermensch*. Комбинација просторне интеракције са материјалним светом кроз директно деловање на механичке инструменте и искуство латентне, нематеријалне утопије матрице, попут оне у Фукоовом огледалу, један је од примарних разлога зашто се Гибсонов холодек може сматрати хетеротопијском капијом.

Једна од дефинишућих карактеристика хетеротопије јесте чињеница да приступ хетеротопијском простору није омогућен свим члановима друштва – боравак у хетеротопији је или принудан или захтева испуњење одређених услова. Оваква подвојеност могућности приступа која се базира на бинарном принципу дозвола/забрана постаје једна од најзначајнијих одлика хетеротопијског простора. Када се појединцу одобри приступ хетеротопији, он може директно да преиспитује алтернативне структуре саме реалности и идентитета који се у њој формирају. Унутар хетеротопијског простор-времена, субјекту се отвара могућност да оствари аутономност кроз интеракцију са овим „другим” простором јер му је омогућена јединствена визура, сагледавање стања ствари из другима непознатог угла, а последично се отвара могућност спознаје истине о себи самом, као и о друштву коме припада. У *Неуроманџу*, приступ хетеротопијској матрици омогућен је искључиво конзолним каубојима, и у том смислу је „затвореност” матрице датост. Међутим, Кејс доживљава и насилно искључење из матрице када му бивши послодавци осакате нервни систем и неуротоксинима затворе врата ка дигиталном Рају. Стога је сасвим прикладно што Гибсон ову сцену описује као „Пад” – изгнанство нишчег човека из симулиране Еденске баште. Фуко наводи да приступ хетеротопији у неким случајевима захтева прочишћење – ритуал прелаза кроз који Кејс пролази на хируршком столу јефтине клинике за реконструкцију нерава, искуство које је обележено надом (да ће операција успети) и физичким болом:

„Мирис хладног челика. Лед му је миловао кичму. Изгубљен, тако мали усред свог тог мрака, шака одједном ледених, визија тела које нестаје низ ходнике телевизијског неба. Гласови. А онда црни огањ пронађе разгранате наставке нерава, бол над свим оним што се болним назива...” (Гибсон 2009: 34)

Двострука искључивост приступа матрице – прва, инхерентна, која захтева одређену менталну вештину сналажења у „не-простору” ума, и друга, физичка, одговарају принципу дефинисања хетеротопије, где Фуко такође наводи да је чак и могућност потпуног приступа хетеротопији потенцијална илузија, или инструмент илузорне при-

роде хетеротопије. Дакле, иако Кејс крстари матрицом и манипулише појединим елементима њене структуре, он је фундаментално искључен из њеног суштинског конструисања и остваривања. Онај који ће извршити промену у устројству матрице јесте нови ентитет који настаје спајањем Винтермута и Неуроманта, а Кејс, као људско биће онтолошки одвојено од електронских конструката, заправо је само посетилац, а не староседелац матрице.

Фуко даље објашњава да је хетеротопија место са посебним односом према времену, у коме се време акумулира, а које истовремено постоји изван типичних хронолошких путоказа, што даље имплицира да хетеротопија постоји у сопственој временској зони. Овај хетеротопијски процеп у времену Фуко, зарад терминолошке симетрије, назива хетерохронија и даље наводи да хетеротопија почиње да се у целости остварује управо када дође до потпуног раскола са традиционалним, устаљеним током времена: то је „место без места, које постоји само по себи, које је затворено у себе и истовремено се предало вечности” (Фуко 1986: 25). Овај постулат истовремено је примењив како на гробље (које Фуко узима као као типичну хетеротопију овог типа – за почившег, гробље означава губитак живота, време на овом свету које је истекло, док се истовремено предаје квази-вечности у којој ће бити заборављен), тако и на кибер-простор. У *Неуроманџу*, време у матрици, иако се привидно креће линеарно, поседује сопствени темпо – сати проведени у реалности у матрици се лако трансформишу у дане. За Маелкума „време буде само време”. За Кејса, међутим, време је флуидан, несталан појам условљен непредвидивом природом кибер-простора: „Секао је лед. Радио је. Изгубио је појам о времену” (Гибсон 2009: 58). Трансфигурација времена у матрици је најизраженија у тренуцима када Винтермут/Неуромант прекида Кејсове виталне функције и изазива *la petite mort*: „Ја видим екран, ЕЕГ показује мртав. Ништа кретање, четрдесет секунди”, каже Маелкум (Гибсон 2009: 111). За то време, Кејс у матрици доживљава сусрет с Линдом Ли и води разговор с Винтермутом, који би у реалном времену свакако трајао дуже од четрдесет секунди. Време, чини се, посредством кибернетички узроковане физичке смрти, успорава или убрзава по сопственом нахођењу. Још један пример јесте тренутак када Неуромант поново зауставља Кејсово срце при хаковању виле Стрејтлајт. Испрва, Кејс није свестан ни где се налази, ни шта му се заправо десило. На идиличној мароканској плажи он се поново сусреће с Линдом Ли, и с њом проводи два дана у симулираној реалности. Када се, вођен Маелкомовом даб музиком, Кејс освести, прво што жели да зна јесте колико је дуго био у коми и сазнаје да је у објективној стварности протекло само пет минута. Неусаглашеност тока објективног и кибернетичног времена јесте јаз којим Фуко најављује настанак хетеротопије.

Сама природа Гибсонове матрице јесте да је она „незамисливо сложена” (Гибсон 2009: 51) – то је простор који не подлеже цензури, у коме се нижу бескрајне линије података, колективни музеј информација. Њена незамислива сложеност огледа се и кроз Винтермута, вештачку интелигенцију која је ултимативни продукт кибернетичке технологије: „Винтермут је био једноставна коцка беле светлости, а ова једноставност наговештавала је велику сложеност” (Гибсон 2009: 105). Када Винтермут и Неуромант оформе ново, јединствено биће, читава матрица подлеже промени коју овај догађај покреће, попут супернове. Реконфигурација кибер-простора утиче и на објективну стварност која се открива као хаотична илузија насупрот нове, савршено устројене матрице, што је још један од успешно остварених Фукоових предуслова за остваривање хетеротопије:

„Хетеротопија не само да успоставља границе постојања и функције простора већ има и потенцијал да реконфигурише целокупну стварност. Увођењем другачијег, абнормалног, девијантног, неуобичајеног и имагинарног, постмодерна хетеротопија постаје зона преплитања стварности и фантазије.” (Јаковљевић 2012: 379)

У овом просторно-временском вакууму културолошки концепти о друштвеном идентитету и идентитету појединца се акумулирају и компресују, а истовремено и дезинтегришу дајући простора за ново дефинисање како појединачног, тако и целокупног друштвеног стања. Матрица као параверзум доприноси развијању, чак еволуирању јидентитета, али у двоструком смислу – с једне стране налази се физичко тело, а с друге симулирани аватар или *doppelganger*, алтер его чија „двострука визура”, како то назива Дона Харавеј, шири видике и доприноси развијању потенцијала личности (1991: 155). Овакви алтернативни светови имају трансценденталну сврху, утолико што је појединац у исто време и отуђен и приближен свом правом ја. Под утицајем симулиране стварности, перцепција и сама личност се деле и настаје процеп у односу појединца са самим собом, као и са његовим окружењем. У том смислу, Кејс је оптерећен дефинисањем свог идентитета искључиво кроз интеракцију са кибер-простором, и почевши од тренутка када проживљава изгнанство из матрице до завршних реченица у роману: „Нашао је посао. Нашао је девојку, по имену Мишел [...] Никада више није видео Моли” (Гибсон 2009: 237), Кејсов идентитет се трансформише и прихвата „умножен сигнал меса” (Гибсон 2009: 54) као своју неизбежност и недељиви елемент сопственог хуманитета. Током сцене на хиперреалној плажи, у свету који је креирао Винтермутов близанац Неуромант, Кејс при сусрету са Линдом Ли доживљава епифанију:

„И у том тренутку је оно што је знао престало да буде важно [...] У њој је било неке живе снаге, нечега што је знао и имао за себе у *Ноћном трагу*, нечега што је имало њега, за неко време изван времена и смрти, даље од безобзирне улице која их је све ловила. Било је то место које је познавао од раније, место где није свако умео да га одведе, и увек му је некако успевало да га заборави. Тако често га је проналазио и губио. Припадало је, знао је – сећао се – месу, телесном, коме су се каубоји ругали. Била је то несагледива ствар, немерљива, море података шифрованих у спирали и феромонима, бескрајна сложеност коју је само тело, на свој слепи неодољиви начин, могло да чита.” (Гибсон 2009: 214)

Ова сцена представља прекретницу у развоју Кејсовог лика. У хетеротопијској зони где се симулира сам живот, где недосађани сан кибер-панкера и конзолних каубоја постаје остварив, Кејсов психолошки развој усмерава се ка телу и прихватању несагледивог значаја телесности за дефинисање хуманитета. Иако му се пружа могућност вечног живота са вољеном девојком у (симулираном) Неуромантовом свету, Кејс се враћа у објективну стварност и у том тренутку дефинитивно ломи калуп своје личности која се (до тада) дефинише искључиво кроз интерфејс са машинским принципом кибер-простора. У епилогу романа, читалац је суочен са последицама овог психолошког раскола: Кејс успоставља равнотежу између свог кибернетичког и физичког постојања, ресорбује телесност у своје биће, а потом се реинтегрише и у друштвени поредак. Промена којој опсесивно тежи Винтермут и која трансформише матрицу, код Кејса се одражава и на онтолошку димензију објективне реалности. Кибер-простор, као „други простор”, поседује потенцијал за реконфигурацију како стварности, тако и хуманитета.

На основу целокупне анализе, закључујемо да кибер-простор у *Неуроманију* фигурира као двоструко устројени литерарни конструкт: прво, као хетеротопијска димензија засићена симулакрумима, а потом и као медијум онтолошке трансформације и трансценденције. У комплексним системима репрезентације какви се успостављају у *Неуроманију*, симулакрум је једнако валидан и остварен, као и Платонове праве иконе. Можемо, дакле, тврдити да се постмодерно стање појединца дефинише упоредо са симулакрумом, али не и искључиво кроз њега. Кроз искуство анулиране телесности, човек добија нову визуру и способан је за нови вид самоспознаје, чије средство јесте технологија, али не и крајњи циљ. На основу наше анализе, закључујемо да се *Неуроманиј* налази на „ничитој земљи” – демонизација технологије лако се оспорава позитивном снагом кибернетизованог искуства, док с друге стране, виртуелизација стварности и губитак имагинације јесу реална опасност. Оваква подељеност ставова према књижевном делу као што је *Неуроманиј*, неумитно се преноси и на објективни свет садашњице. Гибсон је у много чему предвидео садашњи тренутак, али

није, на пример, могао да замисли до којих граница ће технологија утицати на савремене друштвено-политичке прилике. Дакле, остаје неразрешено куда ће нас однети бујица модерне технологије, и да ли ћемо успети с истом да се носимо. Како на индивидуалном, тако и на колективном плану.

Литература

Бодријар 1991: Ж. Бодријар, *Симулакруми и симулација*, прев. Ф. Филиповић, Нови Сад: Светови.

Вирилио 1993: П. Вирилио, *Машине визије*, прев. Ф. Филиповић, Нови сад: Светови.

Вирилио 1995: P. Virilio, *The art of the motor*, trans. J. Rose, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Гибсон 2009: В. Гибсон, *Неуромант*, прев. А. Марковић, Београд: IPS Media.

Грирсон 2001: E. Grierson. From Cemeteries to Cyberspace: Identity and a Globally Technologised Age. <<https://ojs.aut.ac.nz/wcdc/article/view/>>. 21.12.2021.

Делез 2000: Ж. Делез, Платон и симулакрум, *Часопис за Књижевност и културу и друштвена питања РЕЧ*, бр. 58 (2000), прев. Б. Ромчевић, 193–200.

Јаковљевић 2012: М. Јаковљевић, Хетеротопија у Пинчоновим романима V. и Дуа травићаиције, у: *Зборник за језике и књижевности Филозофској факултету у Новом Саду*, књига II, Нови Сад: Филозофски факултет, 375–387.

Лојаница 2020: М. Лојаница, *Lost in the supermarket*, у: *Увод у онтологију нестјајања*, Крагујевац: Филолошко-уметнички факултет, 87–98.

Мекхејл 2001: В. McHale, *Constructing Postmodernism*, New York: Routledge.

Ниче 1983: Ф. Ниче, *С оне стране добра и зла, увод у једну филозофију будућности*, прев. Б. Зец, Београд: Графос.

Речник српскохрватскога књижевног језика, 1990: књига V, друго фототипско издање, уред. М. Ранков, Нови Сад: Издавачко предузеће Матице српске: „симулакрум”.

Собчек 1999: V. Sobchak, *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New Brunswick: Rutgers University Press.

Фуко 1986: M. Foucault, Of Other Spaces, in: *Diacritics*, vol. 16, no. 1 (1986), translated by J. Miskowiec, JSTOR, 22–27. <<https://www.jstor.org/stable/464648>>. 22.03.2018.

Харавеј 1991: D. J. Haraway, A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, in: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge: New York, 127–148.

Џејмсон 1991: F. Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham: Duke University Press.

Jelena Vilotijević / CYBERSPACE AND CYBERIDENTITY: CASE STUDY OF NEUROMANCER

Summary / In the postmodern, technologized world, construction and realization of reality becomes a key issue. As a potential answer to the issue, classic cyberpunk science fiction literature formulates its own vision of reality and humanity by radically redefining the relationship between the two. Postmodern literary texts question conventional perception of reality and undermine traditional view of subjectivity and representation by establishing a narrative framework where boundaries between reality and representation are extremely blurred. Reality, comprised of simulated images, can no longer be clearly defined, and humanity and identity are subjected to the influence of new simulation technology. This paper aims to establish and examine the relationship between space, technology, and identity in order to offer an insight into the process of constructing cyberspace as well as look through Baudrillard's simulacra and Virilio's theory of space-time relationship in the world controlled by "speed." The paper will also strive to prove the following hypothesis: cyberspace can be seen as a heterotopic zone where human identity can be redefined.

Keywords: postmodernism, cyberpunk, *Neuromancer*, cyberspace, simulacrum, heterotopia

Примљен: 28. децембра 2021.

Прихваћен за штампу јануара 2022.