

Novák Anikó*
Újvidéki Egyetem, Bölcsészettudományi Kar
Beke Ottó
Samu János
Újvidéki Egyetem,
Magyar Tannyelvű Tanítóképző Kar, Szabadka

UDC 821.111(73)-311.9
DOI: 10.19090/gff.2018.2.63-76
Eredeti tudományos munka

A CYBERPUNK TÉRHÓDÍTÁSA (POÉTIKÁK ÉS DISKURZUSOK)

A dolgozat célja egyrészt bizonyítani, hogy a cyberpunk történetek megközelíthetőek a cybertér, illetve az egyéb alternatív technikai térkonstrukciók narrativizációiként, másrészt meghatározni azt a narratológiai és poétikai interpretációs keretet, amely révén a cyberpunk körébe tartozó alkotások elemezhetőek. A belső technikai terek ábrázolása, narrativizációja, valamint az írásbeliség utáni mozgóképek bemutatása a cyberpunk műfajának szorosan összefüggő, egymás nélkül elképzelhetetlen jegye. Ez a (társ)művészeti egymásrautaltság méltán tart számot kitüntetett figyelemre, továbbá a cyberpunk térhódításának alapjául is szolgál. A munka megkísérli a science fictionből kitermelődő cyberpunk meghatározását, külön figyelmet szentelve az irodalmi és filmtörténeti előzményeknek, a *Neurománc* című, műfajteremtő William Gibson-regénynek, Philip K. Dick és Dan Simmons szövegeinek, illetve ezek filmadaptációinak is a legfrissebb vonatkozó alkotások vizsgálatá mellett.

Kulcsszavak: tudományos-fantasztikum, cyberpunk, cybertér, interiorizáció, képiség, *Neurománc*, Philip K. Dick, Dan Simmons

BEVEZETŐ GONDOLATOK

Az elmúlt években egyre több olyan film(sorozat) és irodalmi alkotás jelenik meg, illetve kerül a figyelem homlokterébe, amely alternatív, technikai kontextusban megalkotott térkonstrukciókat mutat be. Ezek a fősodratú, vagyis a szélesebb nézőközönséget is megszólító kultúra részévé váló alkotások olyan, immár klasszikusnak számító cyberpunk kérdésköröket járnak körül, mint például a cybertérben mint (számítás)technikai környezetben megteremtett mesterséges térkonstrukcióban megképződő egyéni és kollektív identitás, a posztmodern törzsiség, az emberi szubjektumok gépek és rendszereik általi helyettesíthetősége, az emlékezőskultúrának az új technikai közeg fejlődése és eszkalációja

* aniko.novak@ff.uns.ac.rs

következtében jelentkező válsága, a virtuális valóság, az immaterializáció, a poszt- és transzhumanizmus, a digitális alapú mediatizáció, a digitális kommunikáció és lét(ezés), jelhagyás.

A *Fekete tükör* (Black Mirror) című sorozat 2011-ben indult útjára. A *Real Humans – Az új generációt* (Äkta människor) 2012-ben kezdték vetíteni. A sorozat folytatásaként is felfogható *Humans* 2015-ben jelent meg a képernyőkön. A *Westworld* első évadát 2016-ban sugározták. A *Philip K. Dick's Electric Dreams* című sorozat 2017-ben debütált. A *Szárnyas fejedelmű 2049* (Blade Runner 2049) és a *Páncélba zárt szellem* (Ghost in the Shell) egyaránt 2017-ben került a mozikba. Az *Altered Carbon* című sorozat 2018-ban indult útjára. Eklatáns példa a Steven Spielberg rendezte *Ready Player One* című 2018-as film is, aminek az alapjául szolgáló regény, Ernest Cline azonos címet viselő műve – Will Lavendert idézve – „az új generáció Neurománca” (Cline, 2015: 1).

A fentebb hivatkozott filmeknél és sorozatoknál korábban, 1999-ben jelent meg az *eXistenZ – Az élet játék* (eXistenZ) című, David Cronenberg rendezte film. Cronenberg „egyéni disztópiá[ja]” (Varró, 2016: 215) cselekményszövése által hasonlóképpen a virtuális valóságra, illetve annak egy specifikus, bioinformatikai változatára irányítja a figyelmet. A filmben bemutatott közeg jellegzetességeinek és narratív relevanciájának megfelelően az *eXistenZ* cyberpunk, illetve még pontosabban fogalmazva biopunk (Bene, 2014) alkotás. A műfaj alakulástörténetére pedig művészfilm jellegének köszönhetően is legalább olyan mértékben gyakorolt hatást, mint az 1982-es *Szárnyas fejedelmű* (Blade Runner) című, Ridley Scott-alkotás.

Ez a tematikus meghatározottságokra összpontosító, a filmtörténeti és esztétikai jellemvonásoktól függetlenül összeállított felsorolás természetesen nem a teljesség igényével készült. Ennek megfelelően csupán a cybertér és az egyéb alternatív – többnyire, ám nem minden esetben digitális – térkonstrukciók filmbeli reprezentációinak előretörését hivatott szemléltetni.

A felsorolt filmek és sorozatok leginkább a tudományos-fantasztikum stílári és tematikus jegyeit hordozzák magukon, továbbá történeti meghatározottságuk, beágyazottságuk és előképek tekintetében is hasonló műfaji körbe tartoznak. Klasszikus értelemben véve nem mind cyberpunk alkotások, viszont történetvezetésük domináns mintázatai, a kulturális jelenségek széles körét érintő digitalizálódást leginkább tematikus formákban kifejezésre juttató digitális jellegük (Landon, 2001: 29), az általuk vizionált világok – reprezentációs módjai –, az azokban megnyilvánuló technikai-mediatizációs ismérvek és alapstruktúrák konvergenciája kivétel nélkül a cyberpunkra (is) jellemző időszerű kérdésköröket

állítják az érdeklődés homlokterébe. Ez utóbbiak a diskurzus rendjének (Foucault, 1991) megkerülhetetlen fontosságú útjelzőivé, építőköveivé és egyben mementóivá váltak.

Az alábbiakban arra teszünk kísérletet, hogy bizonyítsuk, ahogyan a digitális narratívák Brooks Landonnál (Landon, 2001: 29), úgy a cyberpunk történetek is megközelíthetők tágabb értelemben, úgy, mint a cybertér, illetve az egyéb alternatív technikai térkonstrukciók narrativizációi, illetve az elbeszélések tereiként való működtetési. Ez irodalmi és filmalkotásokban egyre gyakoribb jelenség.

A CYBERPUNK MEGHATÁROZÁSA

A cyberpunk a tudományos fantasztikumból alakult ki (Rétfalvi, 2012). H. Nagy Péter értékelése szerint megjelenése paradigmaváltást jelentett (H. Nagy, 2005: 97), s a cyberpunk a sci-finek „pillanatnyilag talán legelőképesebb fajtája” (H. Nagy, 2001: 5). Csicsery-Ronay immár sajtósági esztétikát és művészeti stílust lát benne (Csicsery-Ronay, 1988: 269). George Slusser a cyberpunkot kitermelő science fiction irodalomban meghatározó szerepű tudományos szemléletmód túlsúlyát hangsúlyozza. (Slusser, 2005: 28)

Az említett filmek és még inkább a sorozatok epizódjainak jelentős hányada az ábrázolt világokon belül nagyobbára (számítás)technikai kontextusban megalkotott, a cselekmények egy meghatározó részének háttérül és egyben közegül szolgáló alternatív és nem ritkán hibrid térkonstrukciókat mutat be. Ezen alternatív térkonstrukciók irodalmi és konceptuális előképei a '80-as években megjelent cyberpunkban, illetve a korábbi, '60-as évekbeli proto-cyberpunkban, jelesül William Gibson és Philip K. Dick műveiben gyökereznek. Ebben a gazdag irodalom- és filmtörténeti összefüggésrendszerben fontos megfelelő hangsúllyal ellátni az utóbb említett szerző szövegei alapján készült, a televízióban 2017 óta futó, képi világa és rendezési stílusa szempontjából a *Black Mirror*val átfedéseket mutató sorozatot.

A szóban forgó filmalkotások beágyazottságát számos műfaj-történeti mozzanat teszi még hangsúlyosabbá. A fentebb már említett, *Szárnyas fejedelemség* (*Blade Runner*) című, Ridley Scott rendezte 1982-es film nagyban meghatározta a cyberpunk esztétikájának alakulástörténetét. Ennek megfelelően minősül pre-kiberpunk (Rétfalvi, 2012: 87) alkotásnak, alapjául pedig Dick *Álmodnak-e az androidok elektronikus báránnyokkal?* (Dick, 2013) című 1968-as regénye szolgált. Ez volt a szerző első filmadaptációja (Sárközy, 2010). Csicsery-Ronay értékelése szerint Dick 1963 és 1969 között írta legjelentősebb regényeit (Csicsery-Ronay,

2008: 70–71), és egyben akkor született említett műve is. Steven Shaviro erre a filmre vezeti vissza a kortárs tudományos-fantasztikus filmek meghatározó képi világát, stílusát (Shaviro, 2002). A film *Szárnyas fejedelemség 2049* című, 2017-ben megjelent folytatása mindennek megfelelően egy megközelítőleg öt évtizedes cyberpunk tradíció folytatása. Az ugyanabban az évben bemutatott *Páncélba zárt szellem* című mozi kompozíciója, képi világa, narratív struktúrája szempontjából Gibson műfajteremtő jelentőségű, 1984-es *Neurománcával* (Gibson, 1992) mutat átfedéseket. Szűts Zoltán a film alapjául szolgáló japán animét, a *Ghost in the Shell* pedig éppen a *Szárnyas fejedelemséggel* (Szűts, 2003: 31), továbbá Gibson *Neurománcával* és Philip K. Dick műveivel értelmezi közös keretben (Szűts, 2013: 132–133). Ez utóbbi alkotásközi vonatkozások intertextuális és motivikus mozgások eredményei.

A 2016 óta sugárzott *Westworld* sorozat Dan Simmons poszt-cyberpunk regényeivel, különösképpen a *Hyperion*-sorozattal (Simmons, 2010; 2011; 2012; 2013), ezáltal pedig közvetve a regényciklus pretextusaként szolgáló *Neurománc* folytat, főleg az ábrázolásmódok szintjén megnyilvánuló dialógust. A filmsorozatnak „a szórakoztatóipart és a média jövőjét is borúsán” (Kárpáti, 2016: 30) láttató, főleg rendezési, dramaturgiai szempontból gyakran éles hangú, sőt, időnként szinte megsemmisítő kritikával illetett (Mészáros, 1988; Matos, 1987) eredetije 1973-ban jelent meg, Michael Crichton rendezésében. Magyar nyelvű címe: *Feltámad a Vadnyugat*.

A William Gibson- és Dan Simmons-szövegekben olvasható cybertér-, illetve alternatívter-leírásokat – a megnevezések szintjén megmutatózó, továbbá méretaránybeli eltérések ellenére – azonos tulajdonságok jellemzik. Ilyen az addikció veszélyeivel együtt járó mágia, misztifikáció, mitologizáció (Esterbauer, 2003), az illúzió, illetve a szemfényvesztés (Mersch, 2004: 177; Csepeli–Prazsák, 2010: 17–18), a kommunikációs azonnaliság és sebesség (Aczél, 2012: 115) eksztatikus élményével kecsegtető, továbbá a poszt-alfabetizmus (Flusser, 2011; Stephens, 1998; Mitchell, 2007, Kroker, 2004) illetve a neoanalfabetizmus egymással szorosan összefüggő vonása. Ugyanez mondható el a kortárs tudományos-fantasztikus és cyberpunk filmekben és sorozatokban technikai kontextusban megjelenített alternatív térkonstrukciókról. Veronica Hollinger éppen a cyberpunk alkotások, többek között a *Neurománc* kapcsán jegyzi meg, hogy ezekben a művekben a technológiai közvetítettség képzeletbeli ábrázolásainak pontossága, illetve hitelessége figyelhető meg (Hollinger, 2005: 236). Ennek megfelelően válhatott „a számítógépes hálózatok által létrehozott cybertérbe

áthelyezett élet” (Szűts, 2013: 134) az irányzaton belüli meghatározó erejű és funkciójú motívummá (Huber, 2016: 120).

TECHNIKAI TEREK

A valós fizikai, medializálatlan térben feltűnő jelenségek, természeti és társadalmi „csodák” helyett egyre inkább a (számítás)technikailag megkonstruáltakra, illetve a medializáltakra irányul a figyelem. Az irodalmi és filmes cybertér-ábrázolásmódokban az analógiák alapján működő retorikai alakzatoknak jut meghatározó szerep. Ily módon lesz például Dan Simmons *Hyperion*-regényciklusában az internethez hasonlítható (Simmons 2013: 404) megaszféra „végtelen fény-, hang- és kapcsolatóceán” (Simmons, 2011: 340), illetve „rejtélyes, csillagközi médium[...]” (Simmons, 2013: 59). Az analógiák hangsúlyozása biztosítja a cybertér-ábrázolások befogadhatóságát.

A külső környezet megjelenítése esetében ettől eltérő retorikai stratégiák alkalmazása figyelhető meg. Gyakran ugyanis a technológiai világ elemei kerülnek jelölő pozíciókba, aminek következtében az ábrázolt világok futurisztikussá válnak. Az új, nagyobbára digitális technológiák természetes, szinte primer környezetként való elfogadásával párhuzamosan azok kezdenek a hasonlító szerepében működni (Szabó, 2013). Mindójuk közül pedig a számítógépeknek jut központi szerep. Ruth Curl a cyberpunk metaforáiról értekezve, éppen Gibson műfajteremtő szövege, vagyis a *Neurománc* kapcsán hívja fel a figyelmet a számítógép „univerzális hordozóeszközként” (Curl, 2001: 56) való működésére.

A cyberpunk alkotások nézői/olvasói egy olyan ábrázolásmódbeli kereszteződésnek lehetnek tanúi, amely a cyber-, illetve alternatív tér és a valós fizikai, medializálatlan tér kontaminációja következtében előálló hibriditást juttatja kifejezésre. Ez a kiazmus a műfaj jellegzetességei közé tartozik. A külső és a belső tér, illetve a valós események/cselekmények és az emlékezés, valamint a képzelgés terének egymásra vetítése és az őket elválasztó határvonalak – a narratíva idejének de-, illetve multilinearizációjával párhuzamosan zajló – elbizonytalanítása természetesen más műfajokra és korábbi irodalomtörténeti korszakokra szintén jellemző volt. Ami a cyberpunk esetben új(nak számított), az kimondottan a technikailag megkonstruált, illetve közvetített és a valós fizikai tér kapcsolódási pontjainak, felületeinek és relációinak felfedezése, valamint az előbbiek exponálása.

INTERIORIZÁCIÓ

A radikális Mással/mássággal, illetve a nagybetűs Idegennel való, a tudományos-fantasztikumban meghatározó szerepű (Živković, 1985) találkozás természetes közegül szolgáló intergalaktikus tér válik belsővé, (számítás)technikailag megkonstruálttá a cyberpunkban. Ami a sci-fiben s főleg a műfaj klasszikus alkotásaiban a cselekmény szempontjából meghatározó volt, az a valós fizikai térben játszódott le, még azokban az esetekben is, amikor az irodalmi (regény)világok alapstruktúráját a technikai újítások alapjaiban határozták meg. A cyberpunk a tudományos-fantasztikum (narratív) tereit interiorizálja. Ami a cyberpunk történetekben jelentős, az a cybertérhez kötődik. Ez – Csepeli György és Prazsák Gergő szerzőpáros nyelvi leleményét idézve – a „bitbeesés” (Csepeli–Prazsák, 2010: 14) irodalmi és filmes reprezentációit eredményezi.

A fentieknek megfelelően mutatja be Dan Simmon 2003-ban megjelent *Ílion* (Simmons, 2015) és az annak folytatását képező 2005-ös *Olümposz* (Simmons, 2017) című műve Homérosz Iliászatát, az eposz cselekményét és szereplőit is egyfajta virtuális valóságban. A műben megjelenő istenségek pedig transzhuman lények. A szerző korábbi, 1989 és 1997 publikált, *Hyperion*-ciklusbeli regényvilágának grandiózus méreteket öltő csillagközi terei a világhálóéhoz hasonló hipertextuális linkstruktúrák alapján szerveződnek (Simmons, 2010: 219). A *Hyperion*-ciklus ennek megfelelően űropera (Sánta, 2011; Reynolds, 2012: 18–19), illetve a mű által ábrázolt, a regényvilág felépülésében meghatározó szerepet játszó mediális vonatkozások dominanciáját figyelembe véve – digitális űropera. Externális terei lényegükben internálisak, de legalábbis technikailag-digitálisan megkonstruáltak, hibrid jellegűek, így adnak módot a regény szereplőinek élményszerű aktív részvételére.

A cyberpunkban a valós, fizikai és medializálatlan tér válik másodlagossá. Ebből a szempontból érdemes a *Mátrix* trilógiát kiemelni (Király, 2010: 487), ami mind a mai napig meghatározza a cybertérnek és a gépi létnek a fősodratú filmiparban megfigyelhető képi ábrázolásait és az azokkal elválaszthatatlanul összefüggő közkeletű technikai fantáziavilágot.

A cyberpunk és az egyéb hivatkozott alkotások által bemutatott virtuális világokban a dominánsan technikai médiaformák és kommunikációs platformok a szubjektumok konsituálódási folyamatában a külső, vagyis centripetális erők (Pléh, 2001a; 2001b) túlsúlyát eredményezik. Az emberközpontú centrifugális erők pedig még inkább veszítenek jelentőségükből, hiszen az ábrázolt világokban az alapjukat biztosító emberi szubjektumok relevancia-csökkenése figyelhető meg. Elég a poszt-és transzhumanizmusra, továbbá a cyborg-esztétikára utalni. Részben ez okozza az

irodalmi és filmes karakterek narratív képlékenységét. Ami meghatározó marad, az a gépek és legfeljebb a gépek emberhez fűződő ambivalens viszonya. A humán dimenzió mindinkább eltölpül ebben a technicista perspektívában (Harari, 2017). Ez a maga történetiségében kibomló elképzelés szolgál a baljóslatú jövővíziók koncepcionális alapjául.

Az elbeszélések science fiction- és kalandregénybeli roppant tereinek interiorizációjával párhuzamosan nem csökken azok mérete, ily módon a továbbiakban is lehetővé válik a kalandos cselekményszövés és a különböző narratív fordulatok alkalmazása. A narratív dinamizmus változatlanul az alkotások potenciális jellemvonása marad. A disztópiákban is legfeljebb a valós „külső” terekben rekedő, illetve oda száműzött emberi testek kárhóztatnak mozdulatlanságra és tétlenségre, ez a passzivitás azonban kompozicionális és koncepcionális jellegűvé válik. Ebből a szempontból érdemel kitüntetett figyelmet a *Mátrix*-trilógia (Gillis, 2005; Botz-Bornstein, 2008) és a *Hasonmás (Surrogates)* című 2009-es film.

A narratív terek történetileg megnyilvánuló interiorizációja ellensúlyozza az esetenként alapvetőnek bizonyuló tematikus innovativitást, illetve a fikcionális világok tárgyi és strukturális újszerűségét. Az az irodalom-, film- és főleg műfaj történeti átalakulási folyamat, amely a science fictionból kitermelte a cyberpunkot, a gigantikus méreteket öltő csillagközi terekről a cyber- és egyéb alternatív terekre irányítva a figyelmet, a maga folyamatszerűségében mutatkozik meg. Ily módon találkozunk a fikcionális világok tematikus és szerkezeti újszerűsége egy több évtizedes hagyomány befelé tartó, dinamikus erejével.

Ez a befelé irányuló, a pszichologizálástól azonban eltérő mozgás nem csupán régi, illetve mára már klasszikusnak mondható, „örök” etikai kérdések újbóli megfogalmazására, esetleg a megváltozott körülményeknek megfelelő rekontextualizációjára nyújt lehetőséget, hanem egészen új, „technicista” felvetéseket is kifejezésre juttat. Ez utóbbiak pedig nem is mindig helyezhetők el a humán jelenségek dimenzióján belül; elég a poszthumanizmusra, a gépek fokozódó szerepének a már a klasszikus tudományos-fantasztikus irodalom által is tematizált kérdéskörére, illetve a kortárs populáris kultúrában egyre nagyobb népszerűsége szert tevő cyborg-reprezentációkra utalni.

Ez a befelé tartó mozgás termelte ki a science fictionból a cyberpunkot, újfajta esztétikát, fikcionális világokat és egyben új kérdésfelvetéseket hozva magával. Mindennek tükrében válik értelmezhetővé a cybertér műfajon belüli relevanciája. Az alternatív és leginkább a hibrid térkonstrukciók, virtuális valóságok ugyanis narratív tereket jelentenek, és egyúttal az alkotások által bemutatott fikcionális világok alapszerkezetét is biztosítják. Az alternatív térkonstrukciók

összetettsége, hibriditása, linkszerű (hipertextuális) struktúrája, gyakran szinte átláthatatlan szövevényessége alapozza meg a metalepszis és az oximoron retorikai alakzatának a műfajon belüli meghatározó szerepét (Bene, 2010: 236; Rabkin, 2001: 51).

KÉPISÉG

A jellegzetesen cyberpunk témákat narratív formákban feldolgozó irodalmi és filmalkotások között mindig különböző kölcsönhatások voltak megfigyelhetők. Ennek ékes példája, hogy a *Neurománccal* tematikus és kompozicionális átfedéseket mutató *Páncélba zárt szellem* szintűgy képregény, illetve anime alapján készült, mint a *Hasonmás*, vagy hogy a cyberpunk műfaj, illetve stílus (Csicsery-Ronay, 1988: 269) esztétikájára történetileg a *Szárnyas fejdáosz* mellett a *Videodrome* című 1983-as David Cronenberg-filmalkotás gyakorolt erőteljes hatást (Grace, 2003; Csicsery-Ronay, 1992), amely filmben a közvetített multimediális tartalmak, a „hús-vér televízió[...]"(Csöngé, 2011: 188) kel önálló életre, és erőszakos módon a valóság helyébe lép. Ezek nem véletlen történeti egybeesések, hanem a számítógépes kultúra és a cybertér meghatározó posztalfabetikus, illetve vizuális jellegének (Orlovsky, 2003: 23–24) restrukturáló hatású megnyilvánulási módjai.

Posztalfabetikus mozgóképek szállják és teremtik meg a cyberteret és egyben annak különböző művészetekben, műfajokban és stílusokban jelentkező reprezentációit. Saját képükre és hasonlatosságukra formálják azokat. Nem díszítő-, hanem konstitutív elemek módjára vannak jelen; időnként emberi alakot öltenek, és megszólalnak, beszélnek. A cybertérben ők maguk az emberi és egyéb lények – avatarjai –, testi valójuktól és ily módon tér- és részben időbeli korlátaiktól megszabadított virtuális avagy digitális szubjektumok (Esterbauer, 2003). Amikor pedig az ábrázolt virtuális valóságokban szűkebb értelemben vett szövegeket, grafematikus struktúrákat tesznek láthatóvá a digitális kódok, azok mediálisan különböznek a nyomtatott, hard copy dokumentumokban megjelenőktől (Hayles, 2004: 154). Ily módon az írásbeliség utáni képek esetében a dinamikus-kinetikus jellemvonások és a multimediális kiterjeszetheőség nem opcionális, hanem strukturális-mediális jellemvonássá válik.

A cyberpunk esetében a belső technikai terek ábrázolása, illetve narrativizációja, továbbá az írásbeliség utáni mozgóképek bemutatása egymással szorosan összefüggő műfaji jegyeket alkotnak. Elképzelhetetlenek egymás nélkül. Napjaink digitális-online, illetve számítógépes kulturális környezetében a tárgyalat

(társ)művészeti egymásrautaltság méltán tart számot kitüntetett figyelemre, miközben a cyberpunk térhódításának alapjául szolgál.

ÖSSZEGZÉS

A különböző tudományterületek ismereteit egyaránt hasznosító szöveg- és filmértelmezések lehetővé teszik a cyberpunk műfajának, illetve irányzatának a preskriptív helyett a deskriptív módon történő meghatározását, ezáltal pedig a majdan megszülető alkotások integrálását. A művek közös, dinamikusan változó értelmezési kerete tematikus és narratív elemeket, illetve jellemvonásokat egyaránt magába foglal. Mindezek összefoglalva az interiorizált, posztalfabetikus mozgóképek által meghatározott alternatív, technikai tereknek, hibrid térkonstrukcióknak, virtuális valóságoknak a cselekményszövés közegeként való megjelenítését eredményezik. A cyberpunk oly módon működteti ezeket a belsővé tett, narratív tereket, hogy közben különböző poétikákat és diskurzusokat, illetve (narratív) művészeti ágakat egyaránt érint.

A multidiszciplináris, az imént említett konstitutív vonásokat figyelembe vevő értelmezési mód lehetővé teszi többek között a műfaj előtörténeteként számontartott, vonatkozó Philip K. Dick-i szöveghagyomány, William Gibson paradigmikus jelentőségű *Neurománcán*ak, továbbá számos, a nyolcvanas, a kilencvenes és a kétezres évekből és a kortárs populáris filmkultúrából származó alkotás közös nevezőre hozását, de egyúttal megőrzi nyitottságát, a konstitutív elemeket illető bővíthetőségét, módosíthatóságát. A kidolgozott interpretációs mód narratológiai és poétikai elemzéseknek egyaránt teret ad, hiszen figyelmét főleg az elbeszélések tereire és azok megalkotottságára, textuális és képi ábrázolására, továbbá az azokból következő jellemvonásokra irányítja.

A műfaj népszerűségét, frekvenciáját és egyben történeti meghatározottságait figyelembe véve a közeljövőben újabb cyberpunk irodalmi és filmalkotások megjelenése várható. A mostani kutatás folytatása magában foglalná ezen alkotások értelmezését, de módszertani kiterjesztés formájában fontos volna a mindenkor művek megszületési idejének technika- és főleg médiatörténeti kontextusait is bevonni az értelmezésekbe. Ily módon anélkül, hogy a történeti diszciplínából származó referenciális vonatkozások stabilizálnák a művek jelentését, epochális jellemvonásokra is fény derülne.

Anikó Novák, Ottó Beke, János Samu

THE EXPANSION OF CYBERPUNK (POETICS AND DISCOURSES)

Summary

In science fiction, intergalactic space serves as a natural medium for the major, decisive encounter with the Alien. In cyberpunk, which is produced by the genre, this space becomes internal and (computation) technically constructed. With the interiorization in science fiction, the tremendous size of these is not reduced, so adventurous plots and various narrative turns remain possible. Alternative space constructions depicted in the novels are characterized by post-alphabetical motion pictures. This study aims to show that cyberpunk stories can be understood as narrativizations of cyberspace and other alternative technical space constructions. The interpretation includes the genre's classic works: *Neuromancer* by William Gibson, the works of Philip K. Dick and Dan Simmons, as well as the latest creations of relevant film productions.

Keywords: science fiction, cyberpunk, cyberspace, interiorization, iconicity, *Neuromancer*, Philip K. Dick, Dan Simmons

Aniko Novak, Oto Beke, Janoš Šamu

EKSPANZIJA KIBERPANKA (POETIKE I DISKURSI)

Sažetak

U naučnoj fantastici susretanje sa Stranim se uvek događa u intergalaktičnom prostoru. U žanru kiberpanka ovaj prostor postaje unutrašnji i (kompjuterizovano) konstruiran. Interiorizacijom ogromnih prostora priča avanturističkog romana u naučnoj fantastici ovi prostori ne gube dimenzije i time ostaje moguć širok spektar narativnih zahvata. Prikazane alternativne konstrukcije prostora karakterišu postalfabetičke pokretne slike. Studija ukazuje na moguć pristup kiberpanku u kome je svojstvo žanra upravo narativizacija kiber- i drugih alternativnih konstrukcija prostora. Pri tome se vrši interpretacija klasika kao što su *Neuromanser* Vilijema Gibsona, tekstovi Filipa K. Dika i Dena Simonsa kao i relevantne novije filmske adaptacije.

Ključne reči: naučna fantastika, kiberpank, kiberprostor, interiorizacija, ikonika, *Neuromanser*, Filip K. Dik, Den Simons

FILMJEGYZÉK

Altered Carbon, 2018–, rendező: Laeta Kalogridis

eXistenZ – Az élet játék (*eXistenZ*), 1999, rendező: David Cronenberg

Fekete tükör (*Black Mirror*), 2011–, rendező: Charlie Brooker

Feltámad a Vadnyugat (*Westworld*), 1973, rendező: Michael Crichton

- Hasonmás* (Surrogates), 2009, rendező: Jonathan Mostow
- Humans*, 2015–, rendező: Sam Vincent, Jonathan Brackley
- Mátrix* (The Matrix), 1999, rendező: Andy Wachowski, Larry Wachowski
- Mátrix – Forradalmak* (The Matrix Revolutions), 2003, rendező: Andy Wachowski, Larry Wachowski
- Mátrix – Újratöltve* (The Matrix Reloaded), 2003, rendező: Andy Wachowski, Larry Wachowski
- Páncélba zárt szellem* (Ghost in the Shell), 2017, rendező: Rupert Sanders
- Philip K. Dick's Electric Dreams*, 2017–, rendező: Ronald D. Moore, Michael Dinner
- Ready Player One*, 2018, rendező: Steven Spielberg
- Real Humans – Az új generáció* (Äkta människor), 2012–2014, rendező: Harald Hamrell, Levan Akin
- Szárnyas fejedelmű* (*Blade Runner*), 1982, rendező: Ridley Scott
- Szárnyas fejedelmű 2049* (*Blade Runner 2049*), 2017, rendező: Denis Villeneuve
- Videodrome*, 1983, rendező: David Cronenberg
- Westworld*, 2016–, rendező: Jonathan Nolan, Lisa Joy

IRODALOM

- Aczél P. (2012). *Médiaretorika*. Budapest: Magyar Mercurius.
- Bene A. (2010). Az ítélet felfüggesztve. Dick metalepszisei. In: Szilárdi Réka (szerk.) (2010). *Ütköző világok: Tanulmányok Philip K. Dick műveiről*. Dunaszerdahely: Lilium Aurum. 235–262.
- Bene A. (2014). Irodalmi emberkísérletek – A naturalizmustól a biopunkig. *Létiünk*, virtuális szám, 22–32.
- Botz-Bornstein, T. (2008). Style and Substance in The Matrix. *Film-Philosophy*, ápril, 12 (1), 107–116.
- Cline, E. (2015). *Ready Player One*. Budapest: Agave.
- Curl, R. (2001). A cyberpunk metaforái: ontológia, episztemológia és science fiction. *Prae*, 1–2, 53–63.
- Csepeli Gy.–Prazsák G. (2010). *Örök visszatérés? Társadalom az információs korban*. Budapest: József Műhely.
- Csicsery-Ronay, I. (1988). Cyberpunk and Neuromanticism. *Mississippi Review*, 47–48 (Summer), 266–278.
- Csicsery-Ronay, Jr., I. (1992). Futuristic Flu, or The Revenge of the Future. In: Slusser, George–Shippey, Tom (eds.) (1992). *Fiction 2000: Cyberpunk and*

- the Future of Narrative*. Athens, London: The University of Georgia Press. 39–44.
- Csicsery-Ronay, Jr., I. (2008). *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Csőnge T. (2011). Szörnyű látványok. A horrortestek változásai a filmművészetben. *Filológiai Közöny*, 2, 175–193.
- Dick, P. K. (2013). *Álmodnak-e az androidok elektronikus báránnyokkal?*. Budapest: Agave.
- Esterbauer, R. (2003). Isten a cybertérben. *Vigilia*, 1, 2–11.
- Flusser, V. (2011). Képeink. In: Peternák Miklós–Szegedy-Maszák Zoltán (szerk.) (2011). *Médiatörténeti szöveggyűjtemény*. Budapest: Magyar Képzőművészeti Egyetem, Intermédia Tanszék. 124–125.
- Foucault, M. (1991). *A diskurzus rendje*. *Holmi*, 7, 868–889.
- Gibson, W. (1992). *Neurománc*. Budapest: Valhalla Páholy.
- Grace, D. M. (2003). From Videodrome to Virtual Light. David Cronenberg and William Gibson. *Extrapolation*, 44 (3), 344–355.
- Hayles, N. K. (2004). A nyomtatvány sík, a kód mély: a médiaspecifikus kutatások jelentősége. *Filológiai Közöny*, 3–4, 151–170.
- H. Nagy P. (2001). Imaginárium III.: Gibson. *Prae*, 1–2, 5–11.
- H. Nagy P. (2005). Dick és a paratér. In: = H. Nagy Péter (2005). *Féregjáratok*. Dunaszerdahely: NAP. 97–107.
- Hollinger, V. (2005). Science Fiction and Postmodernism. In: Seed, David (ed.) (2005). *A Companion to Science Fiction*. Oxford: Blackwell. 232–247.
- Huber Z. (2016). Társadalmi kérdések a cyberpunkban. In: Kárpáti György–Schreiber András (szerk.) (2016). *A sci-fi: Válogatott tanulmányok*. Budapest: Filmanatómia. 113–139.
- Gillis, S. (ed.) (2005). *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*. London–New York: Wallflower Press.
- Harari, Y. N. (2017). *Homo deus*. Budapest: Animus.
- Kárpáti Gy. (2016). A sci-fi filmek társadalomtörténete. In: Kárpáti György–Schreiber András (szerk.) (2016). *A sci-fi: Válogatott tanulmányok*. Budapest: Filmanatómia. 9–38.
- Király J. (2010). *A film szimbolikája. Második kötet. A fantasztikus film formái. 2. rész*. Kaposvár–Budapest: Kaposvári Egyetem, Művészeti Kar Mozgóképkultúra Tanszék–Magyar Televízió.
- Kroker, A. (2004). A posztalfabetikus jövő. *DNS Médium*, 1–2, 11.

- Landon, B. (2001). Nem az, ami volt: memóriátúlcsordulás a digitális narratívákban. *Prae*, 1–2, 29–38.
- Matos L. (1987). Vigyázat! Jön a habverő! *Filmvilág*, 4, 22–24.
- Mersch, D. (2004). Medialitás és ábrázolhatatlanság. Bevezetés egy „negatív” médiaelméletbe (részlet). *Filológiai Közlöny*, 3–4, 171–186.
- Mészáros I. (1988). Feltámad a Vadnyugat. *Filmvilág*, 2, 57.
- Mitchell, W. J. T. (2007). A képi fordulat. *Balkon*, 11–12, 2–6.
- Orlovsky G. (2003). Túl a szövegen? *Vigilia*, 1, 23–28.
- Pléh Cs. (2001a). A kognitív architektúra módosulásai és a mai információtechnológia. In: Nyíri Kristóf (szerk.) (2001). *Mobil információs társadalom*. Budapest: MTA Filozófiai Kutatóintézete. 63–74.
- Pléh Cs. (2001b). Új kommunikáció – új gondolkodás?. *Iskolakultúra*, 3, 65–68.
- Rabkin, E. S. (2001). Eldönthetetlenség és oxymoronizmus. *Prae*, 1–2, 39–52.
- Reynolds, A. (2012). Space Opera. This Galaxy Ain't Big Enough for the Both of Us. In: Brooke, K. (ed.) (2012). *Strange Divisions and Alien Territories: the Sub-genres of Science Fiction*. New York: Palgrave Macmillan. 12–25.
- Rétfalvi Gy. (2012). Kiberpunk értelmezések. Az irodalmi és filmes kiberpunk elméleti kontextusa: science fiction, populáris kultúra és posztmodern. *Kultúra és Közösség*, I–II, 73–91.
- Sánta Sz. (2011). Új üropera. *Prae*, 3, 15–20.
- Sárközy Cs. (2010). Újraírt jövő. PKD a moziban. In: Szilárdi Réka (szerk.) (2010). *Ütköző világok: Tanulmányok Philip K. Dick műveiről*. Dunaszerdahely: Lilium Aurum. 179–204.
- Shaviro, S. (2002). The Erotic Life of Machines. *Parallax*, 8 (4), 21–31.
- Simmons, D. (2010). *Hyperion*. Budapest: Agave.
- Simmons, D. (2011). *Hyperion bukása*. Budapest: Agave.
- Simmons, D. (2012). *Endymion*. Budapest: Agave.
- Simmons, D. (2013). *Endymion felemelkedése*. Budapest: Agave.
- Simmons, D. (2015). *Ílion*. Budapest: Agave.
- Simmons, D. (2017). *Olümposz I-II*. Budapest: Agave.
- Slusser, G. (2005). The Origins of Science Fiction. In: Seed, David (ed.) (2005). *A Companion to Science Fiction*. Oxford: Blackwell. 27–42.
- Stephens, M. (1998). *The Rise of the Image and the Fall of the Word*. New York: Oxford University Press.
- Szabó István Z. (Steve) (2013). Szürke égbolt alatt – dekonstruktív szövegműködések William Gibson Neurománc című regényében. *Szövegek között*, 17, 140–156.
- Szűts Z. (2003). Bytokba zárva lenni. *Vigilia*, 1, 29–34.

- Szűts Z. (2013). *A világháló metaforái. Bevezetés az új média művészetébe.* Budapest: Osiris.
- Varró A. (2016). Science fiction és szerzőiség. In: Kárpáti György–Schreiber András (szerk.) (2016). *A sci-fi: Válogatott tanulmányok.* Budapest: Filmanatómia. 193–223.
- Živković, Z. (1985). Motiv prvog kontakta u SF delima Artura Klarka. In: Klark, A. (1985). *Prvi kontakt.* Beograd: NIRO „Književne novine”. 81–138.