The Cyberpunk Dystopia as a Reflection on Late Capitalism

[Distopia Cyberpunk ca reflecție asupra capitalismului târziu]

Marius FLOREA¹

¹ MA Student, Master of Philosophy, Culture, Communication, Babeș-Bolyai University, Faculty of History and Philosophy, Department of Philosophy, Cluj-Napoca, 1 Mihail Kogălniceanu Street, 400084, Romania. E-mail: marisflorea7777@yahoo.com.

Abstract: *The cyberpunk genre has long been caught in a dystopian view of the future as opposed to the rest of science-fiction which has presented us many utopian scenarios of a future where humanity is saved by technology. This countercultural aspect of it comes from a critique on corporate power, which is thought to use technology in an attempt to reshape the human subject into a more efficient worker and consumer. The growth of digital corporations, the practices of internet surveillance and the ever-increasing presence of technology in our daily lives surely add to the plausibility of this cyberpunk future. In a corporate society, everything from information to human relations will be functioning by the logic of capital, every aspect of human life becoming something to be shared and exchanged for someone to make a profit. Nothing that is not quantifiable and marketable will be of any use, thus making it hard for the human subject to value human experiences outside of this system. The danger that augmentations advocated by transhumanists pose is that in the capitalist system they become consumer goods, that will act in the same way as any other product does, increasing already existing inequalities by giving more advantages to the rich that will afford them. Moreover, human nature itself will be modified when these off-the-shelf augmentations that are supposed to liberate us will contribute to the uniformization of character, our intelligence, charisma or beauty being a serial product that will hold nothing original. The cyberpunk literary genre starting with William Gibson's novel "Neuromancer" can give us some insight into how to live with this dystopian future that seems imminent.*

Keywords: *dystopia; cyberpunk; transhumanism; posthumanism; consumerism; late capitalism;*

How to cite: Florea, M. (2020). The Cyberpunk Dystopia as a Reflection on Late Capitalism [Distopia Cyberpunk ca reflecție asupra capitalismului târziu]. *Journal for Social Media Inquiry*, 2(1), 63-74 <https://doi.org/10.18662/jsmi/2.1/6>

Introducere

William Gibson, prin *Burning Chrome* (Gibson, 2003) și *Neuromancer*, oferă prima descriere a ciber spațiului care stă la baza felului cum înțelegem spațiul virtual până astăzi, ca mediu imersiv ce distorsionează realitatea și ce poate cauza dependență dacă este folosit în mod excesiv. În *Neuromancer*, lumea virtuală este percepută ca o halucinație consensuală, iar deconectarea de la ciber spațiu este însoțită de un sevraj și chiar de o predispoziție pentru suicid, ca în cazul opriri din consumul unui drog. Gibson produce un SF distopic care este mult mai aproape de noi decât utopismul SF căruia i-a urmat, iar în lucrările mai noi, explorează: *science-fiction-ul din societatea contemporană*. (Haar, & McFarlane, 2020, p. 260) Cyberpunk este descrierea unui viitor caracterizat printr-un nivel de trai jos și un nivel tehnologic înalt, fapt ce ne arată accentul pe care acest gen literar îl pune pe situația economică. Componenta punk a genului presupune din start o revoltă împotriva sistemului, ficțiunea SF fiind doar un fel de a ilustra hiperrealitatea vremurilor noastre aflate în stadiul târziu al capitalismului. Teoria simulacrelor a lui Jean Baudrillard este încarnată în acest tip de ficțiune prin estetica bazată pe transparența reclamelor holografice și ciber spațiul ca metaforă a hiperrealității.

În *Simulacre și simulare*, Baudrillard identifică trei ordini ale simulacrelor pe care le corelează cu câte un tip de imaginar. Primul ordin de simulacre este cel al imitației, întâlnit în pictura religioasă de exemplu, și este asociat cu imaginarul utopic prin felul în care ilustrează o lume radical diferită de cea materială. Simulacrele de ordinul doi sunt cele produse în masă în cadrul revoluției industriale, iar imaginarul pe care îl reflectă este acela al science-fiction-ului. Al treilea ordin de simulacre, cel din societatea contemporană post-industrială, conține după Baudrillard *simulacre de simulare, fondate pe informație, pe model, pe jocul cibernetic—operaționalitate totală, hiperrealitate, obiectiv de control total* (Baudrillard, 2008, p. 89). El nu reușește să îi asocieze un tip de imaginar, însă putem spune că genul cyberpunk depășește science-fictionul întocmai pentru a reuși să surprindă simulacrele erei contemporane, care înlocuiesc cu totul realitatea prin 'hiperrealitate', fiind astfel tipul de imaginar pe care Baudrillard îl avea în minte.

1. Cyberpunk, transumanism și postumanism

Rădăcinile acestui gen sunt destul de vechi—punerea în discuție a condiției umane modificate de tehnologie fiind întâlnită prima dată în

literatura gotică odată cu apariția romanului *Frankenstein* al lui Mary Shelley (2019) Disperarea existențială reflectată în estetica întunecată aduce aproape genul cyberpunk de literatura gotică, împreună cu deconstrucția corporală inspirată de la monstrul lui Frankenstein. Romanul lui Shelley (2019), este primul unde vedem o nouă ființă luând naștere din imbinări ale unor diverse părți într-un corp care își pierde coerența și devine dezasamblabil și reasamblabil. Toate acestea sunt însoțite de drama unei ființe non-umane aruncate într-o existență și societate care o refuză, văzând-o ca pe un monstru. Frankenstein este primul tranumanist, el urmărește crearea unui supra-om însă devine înfricoșat atunci când realizează natura inumană a creaturii lui. Deconstrucția corporală din Frankenstein poate servi ca metaforă pentru deconstrucția subiectului uman întâmplată mai târziu în postmodernism, lucru ce îl face pe om înfricoșat mai mult ca niciodată de condiția lui monstruoasă, unitatea subiectului fiind pierdută (Heise-von der Lippe, 2020, p. 264).

În cyberpunk, corpul este modificat prin implaturi și augmentări așa încât definiția omului devine problematică: *categoriile ale identității, naturii și esenței se fărâmă: totul este interdependent, în flux, definit mai mult prin ceea ce face decât prin ceea ce este* (Grillmayr, 2020, p. 273). Personajele din *Neuromantul* nu sunt foarte introspective, ele acționează ca niște subiecți operaționali în logica narațiunii. Personajele cyborg ale lui Gibson întrupează «*pozițiile abstracte*» ale subiecților din cadrul «*relațiilor comerciale dezvoltate*», făcând vizibilă această transformare a simbolicului și în consecință reprimarea interiorității (Brande, 1994). Molly și Case din *Neuromantul* se definesc doar prin abilitățile lor care au o valoare de schimb, sunt obiectificați și utili doar prin prisma augmentărilor ce le permit să acceseze ciberspațiul. Postumanul la Gibson este definit ca reprimarea interiorității, utilizarea virtualului pentru a aduna informație și capital transformând utilizatorii în simpli agenți ai Sistemului, fără motivații omenești. Se renunță astfel la interioritate în favoarea conectivității, cei bogați devenind *produsele—pe toate planurile—ale unui mediu simbolic* (Brande, 1994).

Transumanismul presupune transcenderea condiției umane actuale, înspre aceea post-umană. Principiul libertății pe care îl invocă transumanismul pentru a justifica practicile prin care își alterează corpurile poate duce în mod paradoxal la pierderea acestei libertăți, augmentările ca mărfuri de pe piață fiind nu numai uniformizatoare, ci și produse destinate propagării consumului la infinit. Prin întreteserea realului cu ciberspațiul, lumea înconjurătoare devine inaccesibilă cuiva fără augmentări, lucru pe care îl vedem și astăzi, iar omul nu este liber să apeleze la augmentări, ci mai degrabă obligat să o facă.

În romanul *Company Town* din 2016, Madeline Ashby oferă o perspectivă critică despre cum a deveni postuman s-ar putea să nu aibă nimic de a face cu alegerea individuală, intenția sau chiar consimțământul (Grillmayr, 2020, p. 279). Sistemul cibernetic care va deveni scheletul desfășurării urbane de tip *sprawl* va necesita un subiect augmentat, viața urbană fiind imposibilă fără o interacțiune de tip tehnologic deoarece nevoile de bază vor putea fi asigurate doar prin aceste mijloace. Nu putem vorbi deci despre o libertate, ci mai degrabă despre un progres tehnologic luat ca regulă, care nu pune întrebări, ci doar se instaurează încetul cu încetul. Nu înseamnă că trebuie să vedem tehnologizarea ca pe un proces autoconștient, însă transformarea naturii în situare disponibilă, în termeni heideggerieni, ne transformă și pe noi înșine în situare disponibilă, în sens de material uman.

În loc să ne imaginăm ciberspațiul ca pe un loc unde putem să intrăm, lăsându-ne corpul înafară, vedem cum ciberspațiul colonizează cotidianul împreună cu corpul (Grillmayr, 2020, p. 279) .

Dacă umanul și inumanul se contopesc, ele dau naștere unui ceva ce nu este nici post-tehnologic, nici post-uman, ci ar putea fi chiar virtualul, ciberspațiul, ca un al treilea ce urmează după umanul biologic sau hardware-ul tehnologic.

Un alt aspect îngrijorător pentru cineva care dorește conservarea ființei umane și a libertății acesteia este încercarea transumanistilor de a atinge nemurirea. Frica de moarte reprezintă principalul motor al ființei umane, care în măsura în care încheie existența, îi dă un sens. Limita existenței trasată de moarte este cea care îi oferă existenței o formă și o substanță. Este greu de spus cum ar arăta viața dacă nu ar fi amenințată de moarte. Dacă privim în genul cyberpunk, cei bogați și puternici care au acces la acest privilegiu (metusalemicii din *Altered Carbon*, serial din 2018 în regia lui Laeta Kalogridis), trăiesc într-un hedonism perpetuu, într-o încercare de satisfacere care devine din ce în ce mai extremă, pentru că trebuie să combată plictisul. Este greu ca vreun ideal de umanitate să mai fie susținut atunci când existența se dilată și acoperă lumea imaterială, care era singura ce putea găzdui vreun astfel de ideal. Credința în viața de apoi nu este o certitudine, dar este o necesitate din punct de vedere kantian, deoarece ne face să respectăm principiile morale. Dumnezeu fiind mort, pe pământ rămâne doar puterea și violența brută care mediază relațiile între oameni.

Postumanismul critic este diferit de transumanism și pune problemele gândiri dualiste înrădăcinate într-o ierarhie inerentă: *categoriile om, bărbat, cultură, subiect sau minte sunt favorizate și stabilesc norma, în timp ce animalul, femeia, natura, obiectul sau corpul sunt diferite de normă*

(Grillmayr, 2020, p. 275). Dintr-un punct de vedere postuman, suntem deja în postumanism, în sensul în care omul și-a pierdut poziția centrală în lume, antropocentrismul fiind înlocuit de o teorie a relațiilor egale între om, animal și mașinărie. În cyberpunk, această teorie este explorată mult, *Autonom*, de Annalee Newitz fiind un roman recent care șterge poate cel mai mult granițele între oameni și roboți, în sensul în care chiar relațiile de iubire sunt posibile între aceste două “specii” (Newitz, 2019). Totuși romanul nu ne duce neapărat în postuman, ci mai degrabă personalizează niște roboți foarte avansați pentru a ne trezi niște sentimente de empatie, ca mai apoi să considerăm relațiile lor ca fiind unele autentice. Rămânem totuși blocați în materialism, loc în care nici măcar relațiile romantice între oameni nu mai pot fi văzute ca autentice, deoarece sunt reduse la fenomene chimice, atent detaliate de către Newitz în romanul ei, tocmai în încercarea de a aduce umanul mai aproape de tehnologic și tehnologicul mai aproape de uman (Newitz, 2019).

2. Consumerismul în cyberpunk

Consumerismul intervine în această problematică a relațiilor romantice cu o rezolvare pe aceeași filieră materialistă, astfel că în narațiunile cyberpunk se prezintă mereu o industrie sexuală foarte avansată. Hiperbolizarea revoluției sexuale care ajunge în viitor la apogeu face din întreaga lume un fel de *Red Light District* în care sexul ne cheamă din vitrină sau se apropie de noi sub formă de hologramă în modul cel mai fantasmatic. Fie că este vorba de femei în carne și oase, care se prostituează sub luminile neoanelor, imagine ultra-prezentă în romane sau filme SF, fie că vorbim de femei virtuale, care sunt varianta comodă de a avea o relație sexuală fără a avea și o legătură autentică cu o persoană, genul cyberpunk încearcă să ne transmită ceva: dragostea între doi oameni devine imposibilă, ea se mai poate simula doar, prin intermediul unui schimb economic ca în cazul prostituției sau prin simulare virtuală.

În filmul *Blade Runner 2049*—din 2017, în regia lui Denis Villeneuve—Joi este doar un produs de consum ce satisface fantasma masculină și mimează o dragoste loială pentru K, fapt ce ne face să ne întrebăm ce înseamnă o relație romantică autentică. Fiecare aspect din viața personajului principal se dezvăluie ca fiind un simulacru, totul de la casa animată de hologramele lui Joi până amintirile acestuia, singurele care îi solidificau identitatea.

Blade Runner 2049 evocă disperarea unui individ care știe că realitatea lui este un simulacru dar continuă să funcționeze printr-un optimism crud, acesta fiind singura apărare împotriva căderii într-un nihilism solipsist (Haar & McFarlane, 2020, p. 261).

K știe că nu este om, că emoțiile lui nu sunt reale ci cauzate de o virtualitate, însă fantezia îl face să aspire la ceva mai mult. Faptul că noi, cei care vizionăm filmul, ne putem identifica atât de ușor cu un personaj care nu este decât un robot arată cât de mult suferim de fapt de o dezumanizare. Identitatea simulată, obținută prin validarea online, este mai importantă decât o autenticitate care ar presupune confruntarea cu crudul adevăr, acela că nu suntem ceea ce credem că suntem.

Legătura pe care o găsește Hayles între simplificarea exagerată a transumanismului și ideologia capitalistă este o conexiune importantă deoarece estetica transumanismului maschează interesele comerciale pe care acesta le are (Grillmayr, 2020, p. 278)

Gânditori ca Max More sau Terry Grossman încep deja să trateze această ideologie ca pe un bun de consum, iar More pe lângă a fi un susținător al transumanismului și extropianismului, este și CEO la ALCOR, o companie care se ocupă cu criogenizarea oamenilor pentru a putea fi tratați de bolile bătrâneții în viitor și a li se prelungi viața. Transumanismul este deci direct dependent de capitalism, deoarece se folosește de strategii de marketing pentru a-și răspândi mesajul, ipotezele filosofice din transumanism fiind imediat traduse în produse de consum. Transumanismul nu-și pune nicio întrebare despre inegalitățile pe care distribuirea tehnologiilor respective le va crea, ci pare mai interesat în a oferi orice serviciu care ar avea succes pe piață. *Cyberpunk-ul face imposibile de ignorat inegalitățile sociale care ar putea să fie reînscrise prin augmentarea umană. În alte cuvine, dacă cyberpunk-ul portretizează niște câștigători care trăiesc într-un viitor schițat de Bostrom, Kurzweil sau alți avocați ai transumanismului, pierzătorii sunt în același timp constant prezenți* (Grillmayr, 2020, p. 278).

În *Neuromantul*, societatea este împărțită în subculturi care apar pe criterii de stil și dispar peste noapte odată cu trecerea modei. Una dintre acestea sunt Panterele Moderne, descriși ca o nouă generație de *tehnofetiști nihiști*, pentru care gadgetul și îmbunătățirile pe care acesta le aduce reprezintă o valoare în sine. Baudrillard consideră că gadgeturile sunt obiecte tehnologice ce trebuie gândite dincolo de distincția dintre util și inutil, ele nu sînt decît variațiuni asupra formei și tehnologiei (Baudrillard, 2008, p. 129). Astfel, cădem într-un hedonism fără limite, unde transgresiunea este mereu posibilă cu ajutorul tehnologiei care nu încetează niciodată să avanseze. Progresul tehnologic a devenit doar unealta pentru depășirea limitei la infinit, fiind antonim cu descoperirea profunzimii omului.

Gibson, în spiritul cyberpunk, este un critic al capitalismului, exprimându-se în acest sens într-un interviu din 2003 pentru *The Economist* unde spune că viitorul este deja aici doar că nu este distribuit în mod egal.

A ignora realitățile economice care stau la baza tehnologiei și ideologiei augmentării umane aduce riscul persistenței și întăririi acestor inegalități structurale (Grillmayr, 2020, p. 278).

Din păcate, de la originile critice, cyberpunk a evoluat în a fi doar un stil printre altele, lipsit de mesajul de protest și apropiat de capitalismul târziu ca estetică pe care acesta o îmbracă. După Gibson, ciberspațiul este modelat de interesele corporațiilor, ideea că internetul este un spațiu liber fiind deci cel puțin înșelătoare. Internetul ca spațiu virtual brut, așa cum este experimentat de un hacker cu cunoștințe în programare, poate reprezenta un spațiu de joc liber deoarece acesta îl poate modela după bunul plac pentru a-i servi propriilor interese. Pentru utilizatorii de rând însă, uneltele oferite de corporațiile digitale sunt indispensabile (sisteme de operare, browsere, platforme de socializare), astfel că în navigarea internetului, noi suntem condiționați să mergem doar pe anumite căi. Toate aceste limitări arată de fapt cât de dirijați și monitorizați suntem la cel mai fundamental nivel atunci când stăm pe internet.

Pare că cu cât mai larg răspândită este o tehnologie, cu atât mai bazată este aceasta pe o interfață primitoare pentru utilizatorii lipsiți de experiență, interfață care ascunde limbajul digital și în același timp structurează experiența utilizatorului. Ca rezultat, puterea de codificare și de controlare a unor rețele virtuale rămâne inegal distribuită; chiar și la începuturile tehnologiei VR, cyberpunk acționează ca un loc de discurs pentru meditatea asupra acestor probleme (Haar, & McFarlane, 2020, p. 259).

Controlul se realizează la un nivel subtil și experiența noastră virtuală este total determinată de munca programatorilor care au făcut posibilă navigarea online. Programatorii devin o elită conducătoare, ei fac regula atunci când construiesc virtualul, de la rețelele de socializare care ne mențin conectați, unde acționează ca mediatori, până la platformele bancare care reformează sisteme economice întregi. Nu este de mirare că joburile în IT sunt printre cele mai bine plătite din lume, elita care controlează mediul virtual ocupă un loc crucial atunci când fiecare aspect al vieții se mută în online, în numele accesibilității și eficientizării. Această ierarhizare se vede deja în orașe puternic tehnologizate, în care o elită IT câștigă mai mult ca oricine. Corporațiile digitale sunt menite să devină cele mai puternice entități de pe glob în condițiile în care societatea se bazează din ce în ce mai mult pe ele, fiind inclusă în procesul de digitalizare impus chiar de către aceste companii,

încă de la începutul inventării computerului și folosirea IBM pe Wall Street și până azi, când suntem dependenți de PC și smartphone.

3. Critica marxistă a cyberpunk-ului

Circularea informației a devenit sinonimă cu circulația capitalului, care nu numai că ia forma informației și se mută în virtual, ci devine virtual în sine. Conținutul creat în spațiul virtual este monetizat, astfel că el se traduce în putere financiară, care rămâne totuși virtuală, nu se materializează, pentru că rămâne în circuitul capitalului virtual. Chiar dacă știm că moneda a fost de la început o convenție, ea devine acum și un simulacru de ordinul trei, pentru că ajunge să conteze doar în virtual, unde este obținută și cheltuită. Așa ajunge puterea monetară fie definită doar prin valoarea ei simbolică sau de semn. În realitate, rămâne necesară munca fizică pentru a asigura nevoile de bază ale oamenilor, care este totuși dependentă de virtual pentru a fi răsplătită.

După unii marxiști, *Neuromantul* nu este decât un conservatorism lipsit de forță critică, care se resemnează în capitalismul târziu din care nu găsește scăpare și cu care are o relație de complicitate. (O'Connell, 2020, p. 283). Freedman se întreabă în legătură cu relația acestui gen cu capitalismul: *este cyberpunk-ul diagnosticianul sau parazitul acestei boli?* (O'Connell, 2020, p. 283) El sugerează chiar că ar trebui să încetăm a mai vorbi despre cyberpunk deoarece această etichetă este doar o tactică de PR menită să grupeze mai multe produse disparate sub un singur nume. Moylan spune că cyberpunk-ul ar fi recuperarea de către capitalism a opoziției radicale. (O'Connell, 2020, p. 284)

Tendința anti-utopică din textul lui Gibson poate fi înțeleasă că un exemplu de [...] « negativitate artificială » care susține status quo-ul și reinclude sursele de opoziție potențială prin reificarea și comoditizare—eliminând astfel puterea lor negativă și reambalându-le ca pe o altă marfă de schimb (O'Connell, 2020, p. 285).

Marxiștii critică cyberpunk-ul pentru că nu oferă nicio posibilitate de utopie, caracterul distopic transformându-l într-o critică nihilistă a societății care nu mai are nicio speranță pentru că este deja pierdută în virtualitate, în simulacrul care a înlocuit realul. După Baudrillard, orice nouă critică va fi apropiată de sistem, fapt ce se aplică și la teoria lui pe care o opune unui marxism angajat de tip sartrian: *Teoria «angajată» este, întotdeauna, o încercare disperată de a reconstrui ceva aflat pe cale de dispariție.* (Baudrillard, 2001, p. 22)

În cyberpunk se arată cum capitalismul devine invaziv chiar și asupra corpului omenesc, nici măcar acesta nu mai este “proprietatea” omului, ci

devine doar un bun ce odată upgradat, intră în logica produsului de consum. Modificarea ce se produce este deci mult mai profundă, omul cu toate caracteristicile lui devine ceva de măsurat, nu mai pot exista activități, preocupări sau gânduri umane fără ca acestea să poată fi transformabile în informație, ca mai apoi să fie monetizate și să devină profit. Distopia cyberpunk care pare iminentă va necesita din partea omului transformări din ce în ce mai mari pentru a se acorda cu lumea tehnologizată ce îl va înconjura. Sub pretextul că este mai ușor să trăiești într-un mediu digitalizat, unde totul este accesibil și debirocratizat, omul va trebui de fapt să facă sacrificii pentru a rămâne la zi cu evoluția rapidă a tehnologiei, pentru a-și păstra contactele sociale și statul economic. Din această cauză putem spune că augmentările nu vor fi o alegere, ci o obligație obținută prin contrângere economică. Singura cale alternativă reprezintă exilul din societate și supraviețuirea prin mijloace primitive la marginea Sprawl-ului urban.

Bould ne amintește: *noțiunea de Singularitate din cyberpunk este poate cea mai mare fantezie a capitalului: aceasta pretinde că munca umană nu a existat niciodată* (O'Connell, 2020, p. 286). Hiperrealitatea face ca munca umană să fie văzută doar ca un simulacru de muncă, iar visul transumanist al singularității tehnologice presupune o mutare cu totul în virtual care ignoră cu totul fundamentul material pe care aceasta s-ar baza și munca pe care ar presupune-o. *Singularitatea s-a întâmplat deja, și se întâmplă constant, în timp ce oamenii, deja non-umani, sunt sfâșiați de capital, fiind reduși la acele abstracții precum putere de muncă sau putere de consum de care acesta are nevoie pentru a se perpetua* (O'Connell, 2020, p. 286).

Singularitatea în cyberpunk poate fi văzută deci ca o metaforă pentru Capital, care ca un *singleton* din futurologie, formează o ordine mondială în care o singură entitate ia toate deciziile. Din această cauză, marxiștii au dreptate când spun că acest tip de transcendență este compromisă din start, deoarece ea urmărește doar logica Capitalului care a inspirat-o.

Utilizatorul care folosește platformele digitale oferite de corporații prestează pentru acestea o muncă virtuală neplătită, el fiind totodată creator de conținut și contribuind la funcționarea platformei. *Aici, telefonul mobil devine obiectul cheie al subsumării reale a cyberpunk-ului ca un appendice al organismului, păstrându-l în permanență legat la sfera de date, precum și acționând ca o conductă prin care furnizăm conținut și forță de muncă gratuită atâtor site-uri (YouTube, Facebook, Instagram)* (O'Connell, 2020, p. 288). Această producere de conținut acaparează tot timpul liber al omului care se vede nevoit să posteze pentru a-și personaliza și uniciza prezența online. Dacă profilul de pe internet nu este susținut prin muncă creativă, acesta

rămâne la un stadiu inferior de produs de serie. Platforma digitală, prin avatarul comun pe care îl oferă și îl suprapune peste cel real până la a-l înlocui ca importanță, face omul nevoit să epateze și să lupte pentru a-și recăpăta unicitatea.

4. Implicații ideologice ale ciberspațiului

În *Neuromantul*, subcultura nihilistă a Panterelor Moderne se află într-o perpetuă stare de negare a valorilor vechi și arată cât de mult pot crește diferențele între oameni de la o generație la alta. *Panterele Moderne din Neuromantul, de exemplu, îi produc o anxietate lui Case deoarece acesta nu este familiar cu tehnologiile lor sofisticate de apariție și dispariție; cu costumele lor de « policarbon mimetic » și cu versiunile extreme ale chirurgiei plastice, care simbolizează atât revoluționarea producției cât și perturbarea condițiilor sociale* (Brande, 1994). Pentru ei, schimbarea aspectului uman era făcută pentru simplul scop al transgresiunii, al depășirii condiției umane și înlocuirea acesteia cu o radicalitate diferită. Nu sunt o grupare politizată, pentru ei acest aspect este neimportant, în schimb se comportă după legile pieței de a inova stilistic, *întruchipează manifestarea culturală a legilor pieței—în special accelerarea tot mai rapidă a circulației mărfurilor*. (Brande, 1994)

Această revoluționare continuă a produselor care se succede pe piață într-un ritm tot mai alert are după David Brande efectul psihologic de a face timpul să se prăbușească peste sine. (Brande, 1994) Rapiditatea cu care cultura evoluează face ca aceasta să dea destul de rapid peste un vid, ajungând să imite vechile stiluri “retrofuturistice” care revin sub formă de “hypnagogic pop”, o cultură pop nostalgică pentru un timp trăit (sau nu), dar în același timp ratat, care n-a fost trăit destul fiind aglomerat de viitorul cu care a coexistat în calitate de prezent. *Viitorul retro este o invenție a propriei noastre epoci. Acesta este fără precedent în literatura anterioară deoarece viitorul nu s-a mai aglomerat niciodată în prezent la fel de mult* (Brande, 1994). Această evoluție rapidă este efectul haosului creat în mediul capitalismului inovativ și competitiv, motivat însă doar de legi materiale, descris perfect în *Neuromantul: Orașul Noptii seamăna cu un experiment dereglat în darwinismul social, proiectat de un cercetător scârbit, apăsând permanent pe butonul « repedeînainte »* (Gibson, 1994, p. 14). Forțele pieței nu încurajează doar progresul tehnologic, ci îl cer neapărat, iar asta duce la o dezvoltare nereflectată, care nu își pune întrebări despre propria responsabilitate.

Ciberspațiul poate reprezenta locul în care piața, care a rămas fără spațiu de desfășurare în lumea reală, își poate continua extinderea prin comoditizare

infinită. În acest sens, ciberspațiul modelat de Gibson este folosit de internet pentru a permite capitalismului să-și continue evoluția. Case este numit “cowboy de consolă” pentru un motiv, SUA capitalistă a profitat în același fel de expansiunea liberă în vestul sălbatic pentru a oferi oamenilor șanse de îmbogățire. Acest tip de mediu este lăudat de unii ca fiind unul al liberii circulații a ideilor, însă în context capitalist, devine doar un loc de extindere al pieței libere. *Frecvența « schimbului de date », desigur, nu se referă la schimbul liber de idei; mai degrabă, are de a face cu circulația capitalului, cu schimbul de commodități* (Brande, 1994).

Concluzii

Genul cyberpunk este expresia cea mai autentică a capitalismului târziu, prin evocarea teoriei simulacrelor a lui Baudrillard și prin critica la adresa sistemului făcută într-un imaginar distopic. Problema definirii relației omului cu tehnologia este cel mai bine tratată în cyberpunk, care este mai interesat să pună întrebări despre tehnologia SF de care deja dispunem. Acesta renunță la descrierea tehnologiilor super avansate din SF-ul tradițional care erau menite să ne faciliteze călătoria în spațiul cosmic și se concentrează pe tehnologia virtuală mai apropiată nouă, care ne facilitează călătoria în ciberspațiu. Nu există nicio metaforă mai bună pentru *hiperrealitate* decât cea a ciberspațiului în care se pare că s-a mutat fiecare aspect al vieților noastre, întocmai cum a prezis Baudrillard în descrierea lui a simulacrelor.

Felul cum tehnologia este pusă în slujba capitalismului nu este lăsat la o parte în cyberpunk, acesta fiind critic prin felul cum tratează problemele cauzate în viitor de augmentări sau de acumulările de capital în mâna corporațiilor digitale. Ca stil estetic și ca gen literar, acesta nu reușește totuși să scape de capcana capitalismului și să devină un bun de consum vândut ca marfă. Cu toate acestea, cyberpunk-ul rămâne o critică de valoare, acesta furnizând un mod valoros de a privi hiperrealitatea nu doar ca pe o construcție teoretică, ci ca pe ceva foarte apropiat de noi. (*Ciberspațiul este geografia fantastică a lui Gibson a capitalismului postnațional*), această geografie fiind pentru noi o hartă folositoare pentru a naviga în această nouă lume simulată și a reuși să-i dăm un sens. (Brande, 1994)

Referințe

Baudrillard, J. (2001) *Paroxistul indiferent*. Traducere de Ghiu, Bogdan. Cluj-Napoca: IDEA Design & Print.

- Baudrillard, J. (2008) *Simulacre și simulare*. Traducere de Big, Sebastian. Cluj-Napoca: IDEA Design & Print.
- Baudrillard, J. (2008). *Societatea de consum. Mituri și structuri*. București: Comunicare.ro.
- Brande, D. (1994). The Business of Cyberpunk: Symbolic Economy and Ideology in William Gibson. *Configurations* 2(3), 509-536. Retrieved from : <https://muse.jhu.edu/article/8060>
- Gibson, W. (1994). *Neuromantul*. Traducere de Mihai-Dan Pavelescu, Craiova: Cristian Plus.
- Gibson, W. (2003). *Burning chrome*. New York: HarperCollins.
- Grillmayr, J. (2020). Posthumanism(s). In McFarlane, A., Murphy, Graham J., Schmeink, L. (Eds.). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. (pp. 273-281). New York: Routledge.
- Haar, R., & McFarlane, A. (2020). *Simulation and simulacra*. In McFarlane, A., Murphy, Graham J., Schmeink, L. (Eds.). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. (pp. 255-263). New York: Routledge.
- Heise-von der Lippe, A. (2020). Gothicism. In McFarlane, A., Murphy, Graham J., Schmeink, L. (Eds.). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. (pp. 264-272). New York: Routledge.
- Newitz, A. (2019). *Autonom*. București: Nemira.
- O'Connell, H. C. (2020). "Marxism". In McFarlane, A., Murphy, Graham J., Schmeink, L. (Eds.). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. (pp. 282-290). New York: Routledge.
- Shelley, M. (2019). *Frankenstein sau Prometeul modern*. București: Art.