

VITALITA POSTMODERNÉHO TEXTU V ROVINE JAZYKA V KYBERPUNKOVOM ROMÁNE WILLIAMA GIBSONA *NEUROMANCER*

Eva Faithová

Univerzita Komenského v Bratislave

Abstract: In the study based on “reading” the multi-levelled semantics of William Gibson’ postmodern, cyberpunk novel *Neuromancer* we analyse and demonstrate the vitality and also the relevance of Gibson’ language, built-up by eclecticism and juxtaposition of conventional narrative techniques, mostly conveyed via a strong plot, detailed characteristics of the scene and protagonists, their simplified vocabulary, metaphorization of technological realia and technologization of nature.

Key words: William Gibson, *Neuromancer*, postmodernism, cyberpunk, juxtaposition, eclecticism, narrative techniques, metaphorization of technological realia, technologization of nature

Vitalitu postmoderného textu v rovine jazyka demonštruje aj kyberpunkový román Williama Gibsona *Neuromancer* (1984). Text indikuje nasýtenosť na úrovni transparentných i skrytých referencií, textové znaky systémového charakteru (nevyžadujúce od čitateľa znalosť pretextov, ale iba oboznámenosť s určitými konvenciami písania) sú evidentné. Kontext, do ktorého sú pôvodné prvky zasadené, aktivizuje konotačné potenciály jednotlivých častí spojenia a tie sa v procese čítania podieľajú na budovaní novej reality v rovine literárnej mimesis.

Z termínu kyberpunkový je zrejmé, že Gibsonov román *Neuromancer* sa inšpiruje kybernetikou a punkom; pochopenie ich fúzie ako juxtapozície je kľúčom k pochopeniu kyberpunku. Prvá časť slova, ktorá poukazuje na spojenie s kybernetikou, sa v kyberpunkových dielach prvoplánovo prezentuje cez kyborgov – technologicky dotvorené organizmy. Druhá časť slova punk nás odkazuje do kontrakultúry, do undergroundového umeleckého hnutia mestskej subkultúry, teda reprezentuje antiautoritatívnu časť. Kyberpunk tak možno charakterizovať ako konštrukciu špecifického fiktívneho sveta, v ktorom sa stretáva technológia ovládania (kyber) s odporom voči ovládaniu (punk) (podrobnejšie Faithová, 2011, s. 175 – 176). Technologický aspekt je na úrovni jazyka výraznejší. Lexika využívaná v dielach kyberpunku súvisí (v porovnaní s lexikou v iných subžánroch science fiction) s viscerálnou ultratechnológiou, ktorá reflektuje obrat k mikrorovine (mikroelektronika, mikrobiológia) vo vedeckom výskume. V ľudských telách sa pomocou mozgových implantátov, protéz, klonovaných orgánov, čipov, ume-

lých pamätí a simulovaných skúseností rozťahuje (udomáčaňuje) technológia. Preniká do ľudského vnútra s cieľom zlúčiť sa s človekom. Ako bytosť žijúca na rozhraní konštruovaného a biologicky determinovaného, kyborg neustále rozširuje hranice „prirodzenosti“, či skôr ruší kategorizujúci pohľad ako relevantný. Punk sa výrazne prejavuje nielen v motivickej báze kyberpunku (život na okraji spoločnosti, život na doraz, drogy, protest proti spoločnosti prostredníctvom vlastného tela), ale aj v jeho eklektickom, hybridnom štýle a jazyku: miešanie vysokej a nízkej kultúry, výpožičky z filmu, počítačových systémov, prelínanie prózy s textami rockových piesní a so sloganmi televíznych reklám, pastiš využívajúci prvky science fiction, komiksu, (chandlerovskej) detektívky, romance, akčného príbehu, špionážneho príbehu, westernu, erotickej literatúry, rozvíjanie známych mýtických štruktúr a i., z ktorých technikou brikoláže vznikajú nové spojenia. V súvislosti s jazykom punku nemožno opomenúť ani slang mladistvých, ktorý patrí nielen k účinným prostriedkom familiarizácie textov, ale súčasne je výrazným sociálno-charakterizačným prvkom, ktorý korešponduje s neustálymi odkazmi na životné realie tínedžera. Tie sa najvýraznejšie prejavujú v móde, ktorá slúži na manifestáciu odlišnosti (zrkadlové okuliare, džínsy, tenisky, žuvačky, diskmany a i.), a v prezentácii filozofie rýchleho, okamžitého uspokojenia: „*Myslím, že ses narodil, abys jel na plný pecky*“ (Gibson, 2001, s. 187).

Práve všetko prestupujúca eklektická povaha kyberpunku, spájajúca kybernetiku s punkom, tradíciu s novátorstvom, utópiu s antiutópiou, fantáziu so skutočnosťou, umenie s brakom, korešponduje so všeobecnými charakteristikami postmoderny. Eklekticismus kyberpunku reflektuje úzkosť moderného človeka z desivej mnohoznačnej reality, z neistoty poznania a z nespoľahlivosti ľudskej logiky. Zároveň spochybňuje samo postavenie človeka vo svete, jeho vzťah ku skutočnosti (hrozí strata samotnej reality neschopnosťou človeka odlíšiť ju od reality virtuálnej). Svet kyberpunku akoby vzdoroval racionálnemu vysvetleniu. Tvári sa ako nekonečný súbor nekonečne premenlivých údajov uložených v pamäti počítača. Priestor, čas, vlastné telo a zmysly prestávajú byť vonkajšími súradnicami ľudského vedomia. Tak sa ilúzia vytvorená kyberpunkom stáva miestom, v ktorom sa stráca realita. Virtuálna realita zároveň umožňuje prijatie ľubovoľnej sociálnej roly, znásobovania identít, pri ktorom za istou hranicou už nezáleží na totožnosti pôvodného vedomia. Človek sa stáva súčasne každým i nikým.

Kyberpunk je výrazovými prostriedkami rekurzívne zakotvený aj v populárnej literatúre, predovšetkým však autoreferenčne nadväzuje na science fiction. Z rekurzívnosti vyplýva aluzívnosť a eliptickosť textu, ktorý sa pomocou narážok a skratiek dynamizuje, zrýchľuje sa jeho tempo. Prejav je redukovaný na kosť jazyka. Holé vety, nezriedka skladajúce sa z jedného slova, zobrazujú podstatu ako náhodné nahromadenie predmetov bez súvislosti a zmyslu. Na druhej strane sa zas využíva výrazná detailizácia vytvárajúca obraz akejsi postreality, ktorá sa v zmysle jazyka prejavuje predovšetkým metaforizáciou autentických detailov na spôsob poetickej transpozície vizuálnych techník. Autori vytvárajú opis krajne plastický, takmer hmatateľný, presýtený informáciami. Povedané slovami O. Herca, kyberpunk je „*štýl dravej básne v próze, plný ostrých zubov a krvavých prekvapení ako čeluste aligátora, hypnotizuje intenzitou*

imaginácie, klinicky chladnou objektivnosťou analýzy, neľútostnou dedukciou do detailu domyslenej koncentrovanej vízie. Rýchlo sa striedajúce výbuchy informácie ponárajú čitateľa do studeného kúpeľa literárnych vnemov, podobných senzorickeému preťaženiu hard-rocku, presycujú ho hustotou faktických informácií. Hyperrealisticky presvedčivé scény a opisy sú takmer hmatateľné. Detail v detaile skrýva ďalšie detaily ako v barokovom umení. Rovnaké tvary a vlastnosti sa opakujú na všetkých úrovniach ako v útvaroch fraktálnej geometrie. Záplava faktov sugestívne opakuje rovnaké základné témy, štruktúry a rytmus. Autori cyberpunku sú majstri hodnovernosti.“ (Herec, 2001, s. 140)

Román *Neuromancer* tak obsahuje diskurzy rozličnej proveniencie, z ktorých si ani jeden nenárokujú na nadradenosť, všetky tvoria textovú realitu, vytvárajúc súčasne nové, kontextom vytvorené významy, často protichodné s ich primárnym významom (Žilka, 1990, s. 7). Aj takýmto spôsobom Gibsonov román *Neuromancer* nadobúda postmoderný charakter a produkuje niekoľko nových textových významov. Autor sa síce pridrižava určitých štýlových, tematických, motivických a jazykových konvencií, avšak súčasne mení, alternuje, deformuje jednotlivé zložky, ktoré sa v intertextuálnom čítaní stávajú dekonštruovanými variantmi svojich prototypov, a to pri zachovaní určitej organickosti, ucelenosti, koherentnosti (dosahovanej predovšetkým dominantným rozprávačom). Význam sa rodí zo stretnutia rôznych kontextov, z ich uvedenia do nových, osobitých súvislostí; „význam je viazaný kontextom – je funkciou vzťahov vnútri textu alebo medzi textami. Samotný kontext je však bez hraníc: vždy budú nové kontextové možnosti.“ (Culler, 1995, s. 118)

Takýmto významovo viacvrstvovým prvkom je nepochybne už názov románu *Neuromancer*. Názov (titul) je prvým „slovom“, ktorým sa nám text prihovára a ponúka. Je to takpovediac vývesný štít (mnohé tituly slúžia ako reklamné názvy) – má prilákať našu pozornosť a orientovať nás na problémovosť, ktorú autor v texte preferuje, či už vážne alebo mystifikujúco. V postmodernej literatúre sa však k pôvodným indexovonáznakovým titulom primkávajú názvy, ktoré nás upozorňujú na problematizáciu autorskej kompetencie s ohľadom na ťažko uchopiteľnú tému a definitívnosť výpovede. Názov aktívne participuje na obnažovaní nejednoznačnosti slova či výpovede. Nejde však len o túto subjektom intendovanú dvojnásobnosť, ale o hľadanie dôkazov, že slovo je priestorom, kde sa stretávajú protikladné výpovedné tendencie, ktoré z pozície autora nikdy nemožno úplne kontrolovať. V takomto ustavične sa meniacom intertextuálnom prostredí už preto nie je možné fixovať dominantný význam slova či výpovede. V úsilí zaznamenať túto diskurzívnosť používajú autori intertextuálne či palimpsestové tituly, do ktorých sa usilujú navrstviť čo najviac významov, pritom aj protichodných. Tieto významové vrstvy sú neraz také prepletené, že ich nemožno jednoducho prečítať, ale môžeme ich postupne „odčítať“ (Marčok, 1997a, s. 21, 23).

V prípade názvu románu *Neuromancer* sa nám najprv ponúka význam, ktorý môžeme interpretovať ako *neu* (nový) a *romancer* (autor) romance, čím nás názov odkazuje do žánrovej roviny romance (v zmysle európskej literárnej tradície), ten sa však v procese čítania ukáže ako zavádzajúci. (Je pochopiteľné, že „odčítanie“ významových vrstiev je možné len v konfrontácii s celým textom.) V anglickej terminológii (so zreteľom na americkú populárnu literatúru) za romancu považujú aj „prozaickú fikciu

sentimentálneho či naivného typu“ (Peterka, 2004, s. 586), no aj tento odkaz sa ukáže ako zavádzajúci. V anglickom jazyku navyše slovo *romance* znamená nielen ľúbostný vzťah, dobrodružstvo, lásky, ale aj preháňanie, zveličenie, na základe čoho môžeme slovo *romancer* chápať aj ako fantastický klamár (Hais – Hodek, 1997, s. 1950), čo je v porovnaní s predchádzajúcimi významami mystifikujúce. Popritom nám autor v texte ponúka ešte ďalšiu možnú interpretáciu slova *neuromancer*: „*Neuromancer (...) Ulička do země mrtvých. (...) Neuro jako nervy, stříbrné stezky. Romancer. Necromancer. Vyvolávám mrtvé. Ale ne, příteli můj (...) já jsem smrt a její země.*“ (Gibson, 2001, s. 252 – 253). Táto interpretácia v porovnaní so všetkými predchádzajúcimi vyznieva kontroverzne. Ponúka totiž kompozitný neologizmus *neuro – romancer*, či *necro – romancer*, ktorý by mohol korešpondovať s eklektickým zlúčením s vedou a technikou a možným predznamenáním negatívnych dôsledkov. Názov *Neuromancer* tak spolu vytvára priestor, kde sa stretajú protikladné výpovedné tendencie.

Už zo spomínanej ukotvenosti v žánroch populárnej literatúry (najmä v špionážnom románe, westerne, akčnom príbehu, detektívnom príbehu, science fiction) a z aluzívnosti a eliptickosti textu, ktoré s ňou súvisia, vyplýva presýtenie textu výraznou dejovosťou s dôrazom na permanentnú akciu, zvyrazňovanú časovými údajmi v implantovanom optickom nerve jednej z hlavných postáv – Molly: „*V jejím optickém nervu plál údaj 12:01:20.*“ (Gibson, 2001, s. 67), ktorá prináša v rapid montáži pôžitok z rýchlosti rovnako ako počítačové hry či akčné filmy: „*Můžete se vrhnout do ultrarychlé jízdy a slalomu (...) Běž do toho, Casei. (...) Říznul to doprava a vrhl se k nenatřeným dřevotřískovým schodům. Jedny dveře byly otevřené. Pak běžel chodbou. (...) Rána, na opačném konci chodby. Mužský hlas, křičel něco japonsky. Jekot, čistá hrůza. Další rána. A kroky, nespěchavé, stále bližší. Přešly kolem zavřených dveří. Trvalo jim to tři údery jeho srdce. A zpět. Jeden, dva, tři.*“ (tamtiež, s. 21 – 22) Autor navyše tieto scény umocňuje opismi samotnej rýchlosti, odpočítavanej akoby digitálnym rytmom nanosekundy.

Text sa mení na šou, predstavenie, preháňanie, ktoré čitateľa naplňa očividnosťou rolí. Všetky hraničné fyzické a duševné stavy sú predvádzané mimoriadne teatrálné, ako akési gesto eskamotéra, ktorý ukazuje svoje karty tak, aby ich bolo dobre vidieť. Toto gesto je pre pochopenie podstatné, pretože napr. bolesť, ktorá by sa objavila bez zrozumiteľnej príčiny, by nebolo možné pochopiť; bola by gestom parazitným. Čitateľ však netúži po opise skutočnej bolesti, vychutnáva si dokonalosť určitej ikonografie: „*Agonie zlomené kosti. Molly se opírala o matně šedou stěnu dlouhé chodby, dýchala vztekle a nepravidelně. (...) Učinila jediný krok, snažila se přenést váhu na stěnu chodby. Při druhém kroku si pomohla nataženou rukou. Rukáv stejnokroje zářil čerstvou krví. (...) Prohrabávala se obsahem klokaní kapsy obleku a vytáhla plastickou kartu pobitou dermadisky všech barev duhy. Vybrala si tři a prudce si je přirazila k teplotám na levém zápěstí. Šest tisíc mikrogramů endorfinového analogu dopadlo na bolest jako kladivo a rozdrtilo ji. Stehnem se jí rozlily růžové vlny tepla. Vzdechla a pomalu okřávala.*“ (tamtiež, s. 70 – 71)

Výrazná dynamizácia narácie, rýchle zmeny prostredia, prekvapivé obraty deja korešpondujú viac s filmovými technikami, v ktorých je prúd zmien taký rýchly, že

prekračuje hranice ľudskej schopnosti vnímať, takže prestáva záležať na tom, čo sa vlastne mení, a zostáva iba samotná šou.

Gibsonovi sa tak cez fenomén šou podarilo vyjadriť senzibilitu postmodernej doby nových informačných technológií, v ktorej sa percipient informácie stáva pasívnou obeťou manipulácie a deformácie skutočnosti a v ktorej sa za štylizovanou povrchnosťou ukrýva nemožnosť preniknutia do podstaty a pod povrch javov, teda nemožnosť určitej „objektívnej“ prezentácie skutočnosti, nemožnosť nájsť ich ucelený, hlbší zmysel, čím rezignuje na možnosť objektívnej projekcie alebo výkladu sveta. Ten autor navyše umocňuje existenciou sveta virtuálnej reality (kyberpriestoru, matrixu), ktorý je vybudovaný tak, aby čoraz väčšmi stieral rozdiel medzi virtuálnou a našou zmyslovou realitou, a za hraničnú hodnotu je v ňom považovaná neodlíšiteľnosť oboch pólů. (Nedá sa povedať, že by v kyberpriestore realita zanikala, len informácie sú podané tak, že o realite strácame prehľad.)

Šou, akciu v zmysle deja Gibson retarduje metaforizovanou opisnosťou na spôsob chandlerovskej detektívky. To spôsobuje, že aj postindustriálny svet sa stáva objektom poetizácie a už spomínaná šou, akcia má v Gibsonovom románe *Neuromancer* aj „romanticko-lyrický“ výraz. (Holé vety, nezriedka jednoslovné, narážky, skratky, ktoré text dynamizujú, kontrastujú s rozkošatými obrazmi detailných opisov.)

Metaforizáciu detailov Gibson najčastejšie využíva v úvodných pasážach jednotlivých textových segmentov, kde rozvíja iluzívnosť zobrazenia v detailných opisoch predovšetkým prostredia: „*Ve dne byly bary dole v Ninsei zatažené a beztvárné, neóny mrtvé, hologramy nehybné, vyčkávané pod otrávenou stříbrnou oblohou.*“ (Gibson, 2001, s. 11) alebo „*Ulice z letiště byla nelítostně přímá, jako čistý řez, který město otevíral.*“ (tamtiež, s. 91), „*Přímo vpředu, podél osy pohroužené do noci, holografické nebe zářilo fantastickými souhvězdími ve tvaru hracích karet a kostek, culindrů, sklenek na Martini.*“ (tamtiež, s. 157), „*Byl tam šedý prostor, prelud jemných pohyblivých zástěn, moaré, škála polotónů generovaných velmi jednoduchým grafickým programem. Byl tam dlouhý stop – pohled na řetěz bójí, rackové strnulí nad temnou vodou. Byly tam hlasy. Byla tam pláň černých zrcadel, jakoby dlážděná, a byla tam rtuť, celá ložiska rtuti, jež se rozplývala, narážela na kouty neviditelného labyrintu, tříštila se a zase se spojovala, aby opět odplývala.*“ (tamtiež, s. 253)

Výrazná emotívnosť slúži na vyvolávanie pocitů úzkosti, desu a pod. V románe *Neuromancer* je topos inovovaný, situovaný do moderného sveta budúcnosti. Bludiská z kovu, skla, elektroniky, a predovšetkým bludiská virtuálnej reality, odzrkadľujú povrchové štruktúry elektronického veku – príbehy postáv blúdiacich v kaleidoskopicky vnímaných mestách s holografickou reklamou, chirurgickými butikmi, halami s hracími automatmi, hotelmi so spacími kontajnermi, v uliciach zapáchajúcich smogom a odpadkami, plných strokotancov života. Šero, hniloba a špina, opotrebovanie a rozklad, celé mesto je jediný slum bez lesku a slávy: „*Zavedla ho do pachu špíny. Ocitli se v průchodu, hustá změť smetí po obou stranách vzlínala k policím plným zpráchnivělých paperbacků. Smetí vypadalo jako cosi, co zde vyrostlo, jako mech propleteného kovu a plastiku. Mohl zvednout jednotlivé předměty, ale asi by se nechaly do té masy vtáhnout nazpět: vnitřnosti televizorů tak staré, že na nich byly patrné střepey vakuových*

obrazovek, zmačkaná parabolická anténa, hnědý laminátový kanystr plný korodovaných listů slitinových monitorů. Obrovský štos starých magazinů se kaskádovitě sesul do otevřeného prostoru, maso ztracených letních měsíců slepě zářilo, když jí kráčel v patách úzkým kaňonem v rozmetaném haraburdí.“ (tamtiež, s. 54)

Práve so zreteľom na výraznú detailizáciu a intenzitu imaginácie text vytvára dojem hodnovernosti, poskytuje čitateľovi ilúziu, že napriek zreteľnej nerealistickosti je tento literárny svet reálny. Mimetickosť je teda interpretovaná v kategóriách techník vytvárania efektu skutočnosti. V súvislosti s ňou možno potom hovoriť až o akomsi novom postrealizme.

Nie je to inak ani v prípade vonkajších opisov či charakteristík postáv. Viaceré postavy sa stávajú totemami hrôzy: „*O jeho šerednosti šly legendy. V téhle době si krásu mohl dovolit každý, a kdo se jí vzdal, měl to ve znaku (...) Sahal pro další džbán a starobylá protéza zakvílila. Byla to ruská vojenská protéza, sedmifunkční manipulátor s fídkovým posilovačem, vložený do plastiku růžového jak žížala. Poškrábal si růžovým klepetem převislé břicho zakryté bílou košilí.*“ (tamtiež, s. 7) Tým punková zložka kyberpunku slúži nielen ako sarkastická reflexia sociálno-inžinierskeho sna o perfektnosti, ale aj ako reflexia ikon populárnej kultúry.

Charakteristiky hlavného protagonistu románu kyberpriestorového kovboja Casa participujú v intenciách žánrových kliše populárnej literatúry na vytváraní idealizovaného hrdinu: „*Caseovi bylo čtyřadvacet. Ve dvaadvaceti byl kovbojem. Byl to fakt ranař, jeden z nejlepších na Sprawlu. Vycvičili ho ti nejlepší, McCoy Pauley a Bobby Quine, legendy v tomhle kšeftu. Jel takřka permanentně na adrenalinové špici. (...) Pronikal za zářivé hradby systémů korporací a otvíral okna do bohatých polí dat.*“ (tamtiež, s. 9) Autor ich zvyrazňuje typickými, až schematickými obrazmi rytierskych dobyvateľov (použitím výrazu *prenikať za hradby*). Tento obraz však zároveň komplikuje využitím minulého času, čo má evokovať stratu naznačeného: „*Case už nebyl chlap od konzole, už nebyl kovboj kyberprostoru. Jenom obyčejný šibr, který dělá, co se dá. Ale sny se mu za těch japonských nocí vracely jako zacyklené voodoo, plakal kvůli nim, plakal ve spánku a probouzel se sám do tmy, zkroucený ve své kapsli v mizerném rakvovém hotelu.*“ (tamtiež, s. 8 – 9); celý obraz je navyše umocnený obrazom plačúceho „hrdinu“. Takáto výrazná sentimentalizácia nekorešponduje s charakteristikami mužnosti v populárnych žánroch, v rámci ktorej sa, naopak, sentimentalizácia zvyčajne spája so ženskými postavami.

Najvýraznejšou ženskou dejotvornou postavou je v románe Neuromancer Molly. Práve cez ňu však Gibson dekonštruuje fenomén ženskosti. Ženskosť redukuje na fyzický výzor s neodmysliteľnými atribútmi mediálnej vizuálnej ikony (vysoké podpätky, prsia, jemná koža, červené nechty a i.). Fyzický výzor autor navyše v intenciách novodobých komiksových a televíznych mýtov (spomeniem napr. Xenu z rovnomenného amerického televízneho seriálu či Laru Croft z videohier a filmu Tomb Raider) spája s obrazom krvavého zabijaka, ktorého vražedné zbrane sú (v duchu kybernetických implantátov) jeho bezprostrednou telesnou súčasťou: „*Napřáhla ruce dlaněmi vzhůru, bílé prsty mírně rozvěvené a se sotva slyšitelným klapnutím deset čtyřcentimetrových skalpelů s oboustranným ostrím vyjelo z lůžek za šarlatovými nehty. Usmála se. Čepele*

zvolna zajely.“ (tamtiež, s. 31) Fyzické vlastnosti Molly sú pre príbeh dôležité. Cez ne sa predstavuje ako vraždiaci stroj, alebo v prípade Casa ako platený ochranca. Stroj na zabíjanie však nepotrebuje dušu (knihá neposkytuje žiadnu charakteristiku Mollinej osobnosti), čo je symbolicky naznačené tým, že Molly nemá oči – v tradičných schémach často interpretované ako zrkadlo duše – má iba chirurgicky implantované zrkadlové okuliare; charakteristické pre ne je jednak to, že zrkadlia iba okolitý svet, ako aj to, že sú neodmysliteľnou súčasťou imidžu tínedžera. Navyše obraz „plačúcej“ Molly je zvláštneou paródiou sentimentálnej literatúry par excellence:

„ – *Můžeš plakat, Molly? Jak vidím, máš zabeđené oči.*

– *Já moc nepláču.*

– *Ale jak bys plakala, kdyby tě někdo rozplakal?*

– *Plivala bych, – řekla. – Kanálky mám vyvedené do pusy.*“ (tamtiež, s. 192)

Vráťme sa však k postave Casa, ktorý je v románe *Neuromancer* centrálnou, dejotvornou postavou. Ako sme už naznačili, autor jeho obraz neprestajne komplikuje. Na jednej strane obraz zidealizovaného hrdinu naštrbuje sentimentalizáciou, drogovou závislosťou a redukovaným slovníkom, na druhej strane mu dáva možnosť prejavovať sa hrdinsky, nie však prejavovaním fyzickej sily (tú autor prenáša na Molly), ale v jej inovovanej podobe, predstavovanej rýchlosťou hackera (hrdinstvom nie je dobyť hrad, ale softvér). Celkový obraz Casa ako hrdinu umocňuje aj jeho dešpektom pred smrťou a zvyrazňovaním spoločenského statusu outsidera – je zlodejom dát, žije na okraji *Sprawl*u, teda na samom okraji spoločnosti budúcnosti, a na okraj spoločnosti patria aj drogy (ďalší z odkazov na subkultúru tínedžerov). Tieto charakteristiky odkazujú na populárne žánre ako western, čiastočne aj na špionážny román. V zmysle konvencií westernového žánru sa symboly sily a udatnosti spájajú s protagonistom žijúcim na pomedzí civilizácie a divočiny – s kovbojom, ktorý sa presadzuje individuálnou násilnou akciou (Janáček, 2004, s. 687). V intenciách naznačeného potom môžeme Casa považovať za zredukovaný obraz hrdinu-kovboja (špióna), skomplikovaný tým, že postava je súčasne aktérom (rozumej zločincem) aj obeťou v systéme bez morálnych hraníc, kde sa rozdiel medzi zločinom a spravodlivosťou stáva rozdielom medzi úspechom a neúspechom, medzi ziskom a stratou. Túto dvojpólosť víťaziaceho a porazeného sa niektorí autori odbornej literatúry o kyberpriestorových postavách snažia zachytiť termínom antihrdina, resp. neúspešný hrdina (bližšie pozri Herec, 2001, s. 185 – 186). Podľa nášho názoru pojem neúspešný hrdina nevystihuje mýtus hrdinstva kyberpriestorového kovboja (Case svoj hackerský boj v závere vyhráva), aj keď autor mýtus hrdinstva cieľavedome dekonštruuje.

Nazdávame sa, že proces desentimentalizácie Gibsonových hrdinov dosahuje vrchol v ich redukovanom slovníku (vulgarizmy, banálny výraz, exaltovaná naivita, nezájum). Ten sa však zároveň stáva prostriedkom charakterizácie postavy a jej videnia sveta: „*Od té doby jsem nenašla nikoho, kdo by nestál za hovno*“ (Gibson, 2001, s. 186) alebo „*Pokud jde o mě, nejraději bych ho sejmula, hned jak jsem ho shlídlá. Viděla jsem jeho profil. Je to typ odporného Jidáše. (...) Budu si muset na toho křiváka obstarat nějakou zvláštní pojistku.*“ (tamtiež, s. 100 – 101) Autor najčastejšie využíva nízky, nevážny jazyk pri pertraktovaní vážnej témy, v súvislosti s ktorou môžeme hovoriť o travestizácii

textu. Dosiahnutý komický efekt mu slúži nielen na zvýraznenie smiešnosti idealizácií, napr. hrdinstva, ale aj na podstatne závažnejšiu demonštráciu falošnosti jazyka (vytvárajúceho ilúzie o reálnej skutočnosti).

Gibsonove rozprávačské postupy napriek zdanlivej objektivite vševediaceho rozprávača zároveň vyvracajú jeho štatút tým, že rezignujú na možnosť vcítania sa do konania postáv, možnosť vysvetlenia psychologickéj motivácie ich konania. Stávajú sa iba záznamom „reality“. Pokiaľ sa náznak postojovej angažovanosti vyskytne, nadobúda ironicko-pastišový charakter. Autor využíva stratégiu priameho výrazu ochudobneného o psychologický ponor do myslenia protagonistov. Takýto jednoduchý, ba až primitívny výraz korešponduje s charakterom hlavných protagonistov a s dôrazom na uspokojovanie ich základných životných potrieb, ktorými sú iba drogy, alkohol, peniaze a sex. Autor takýmto spôsobom protagonistov banalizuje. Takéto techniky súčasne poukazujú na to, že pod vplyvom masovokomunikačných prostriedkov dochádza k spĺvaniu rozličných jazykových prehovorov fungujúcich v neadekvátnych kontextoch, ktoré problematizujú schopnosť jazyka adekvátne sprostredkovať mimojazykovú skutočnosť. Jazyk sa tak v Gibsonovom stvárnení stáva akýmsi „odpadom“, recyklovateľnou kolážou rozličných jazykových prehovorov.

Zaujímavá kontaminácia opisu so šou nastáva pri zobrazovaní násilia, brutality, ako aj pri opisoch sexu. V diele nachádzame hyperbolizáciu hedonistického kultu tela, frivolnosti, sexu, alkoholu a drog; v oblasti zobrazenia priameho vzťahu subjekt – objekt je namiesto lásky zobrazená metatéma sexu. Autor sa téme lásky systematicky vyhýba, a ak ju spomenie, tak iba okrajovo, ako sen o láske vo virtuálnej realite v záverečnej kapitole knihy. Lásku a milovanie nahrádza hyperbolizácia odtabuizovaného sexu, do roviny ktorého sú zredukované vzťahy muža a ženy: „*Přehodila přes něho nohu a on jí sáhl na tvář. Ted' už na něm zase seděla, vzala mu ruku a položila ji za sebe, palec do rozsedliny zadku, prsty rozložené po okraji jejího přirození. (...) Sklouzla až dolů. Prohnul záda. Tak na něm jezdila, napichovala se, znovu a znovu, až byli oba hotoví.*“ (tamtiež, s. 38).

Je dôležité zdôrazniť, že autorov opis sexuálneho aktu obsahuje klišéovité zobrazovanie správania mužov a žien, resp. predsudkov o nich, ako ich poznáme zo súčasných médií. Takéto obrazy odtabuizovaného sexu sú neodmysliteľnou súčasťou klišé (Gibson však v závere románu aj toto klišé sparoduje v obraze sexuálneho splynutia s počítačom).

S obrazmi odtabuizovaného sexu, ale aj novej predstavy o človeku (leitmotív dehumanizácie) súvisí hyperbolizácia kultu tela, na ktorú autor využíva skomercializované ideály vizuálnych ikon. Kult tela je dotváraný akousi ornamentalizáciou výzoru – protagonisti manifestujú svoju odlišnosť módou (s výzorom obyvateľov Sprawlu – society outsiderov – jednoznačne odkazuje na tínedžerskú subkultúru). Gibson opisuje Sprawl ako nádrž a jeho obyvateľov ako náhradné súčiastky „*implantací, nervového nastavování a mikrobioniky*“ (tamtiež, s. 10), čo priam prvoplánovo reflektuje proces dehumanizácie, ktorý je pre autora leitmotívom diela. V opisoch obyvateľov Sprawlu vrcholí Gibsonova parodická dekonštrukcia skomercializovaného kultu tela tým, že proti mediálne proklamovanej kráse stavia škaredosť, ohyzdnosť, telo ako mäso: „*Lidé obdivovali mistrovství, s jakým byl zmrzačen.*“ (tamtiež, s. 10), „*Tělo bylo maso. Case ted' upadl do žaláře svého vlastního masa.*“ (tamtiež, s. 11)

Nadužívanie aktov násilia a krutosti vedie, rovnako ako v prípade nadužívania sexu, k ich banalizácii, trivilizácii a ritualizácii, vyvoláva pocity opakovania, neautenticnosti, povrchnosti, imitácie a stereotypu; vedie k anestetizácii, k znecitliveniu, k otupeniu.

Priama dejová akcia je v niektorých prípadoch negovaná groteskným komentárom, ktorý spochybňuje a relativizuje dianie v texte. Parodická verzia kovbojského správania je navyše umocnená využitím vulgárneho jazyka a chandlerovskými wisecrackmi: „*To by bylo prima, člověče, kdybys nebyl dneska tak veselej. Ten tvůj smích mi nedělá dobře na páteři.*“ (tamtiež, s. 176), „*Bude to těžší než vlízt úhořovi do prdele, můžeš mi věřit.*“ (tamtiež, s. 57)

V súvislosti s jazykovou rovinou sa vitalita tohto textu výraznejšie prejavuje okrem už spomínaných prvkov aj v poetizácii informaticko-technologických reálií postindustriálneho dneška a technologizácii prírodných motívov.

Po tom, čo Gibson desentimentalizoval, deromantizoval a depoetizoval tradičné literárne schémy sentimentalizácie, romantizácie a poetizácie človeka a jeho sveta, podarilo sa mu vytvoriť jedinečnú juxtapozíciu poetizácie informaticko-technologických reálií: „*Servisní vozík plakal. Betafenetylamin mu dodal hlas.*“ (tamtiež, s. 255), „... *dálkově řízený ultralehký letoun, který půvabně ustrnul nad zeleným okrajem umělé tabulové hory, na několik vteřin ozářen rozptýleným světlem neviditelného kasina. Byl to typ bezpilotního dvouplošníku z polymerové pavučiny, s křídly tak potaženými, aby vypadal jako velký motýl.*“ (tamtiež, s. 157), „*Malý remorkér se tulil k hrudi štíhlé, pětkrát delší lodi, která připomínala hmyz. Paže záchytných háků kontrastovaly s chatrným trupem Garveye.*“ (tamtiež, s. 172) Jedným z frekventovaných tróпов sú metafory založené na vzťahu medzi informaticko-technologickými reáliami a javmi z ľudského kontextu. Majú teda antropomorfizačný náboj. Táto stratégia je blízka elementárnym spôsobom budovania obrazu (v tradičných schémach najmä človek – príroda) a vytvára veľmi intenzívne, pritom ľahko dešifrovateľné sémantické puto. Kým odborný jazyk informaticko-technologických reálií je zvyčajne považovaný za náprotivok poetickosti básnického jazyka, vytvorenie ich jedinečnej juxtapozície považujeme za odkaz na problém civilizačno-kultúrnej identity. Pod pojmom poetickosť, resp. romantickosť rozumieme sentiment vysokej ideality, kontext vysokých ideálov: ušľachtilého, vznešeného, duchovne, citovo, esteticky a eticky vysokého. Poetickosť je konfrontovaná s kontextom komerčno-technokratickej postindustriálnej súčasnosti, ktorá je metonymicky vystihnutá prostredníctvom jej typických „výstavných“ atribútov (lietadlo, zbrane a pod.). V súvislosti s tým sa však vynára otázka hodnotového poriadku spomínanej oxymoricky poňatej poetizácie informaticko-technologického sveta. Čo reprezentuje? (Či autor vníma aktuálny civilizačno-kultúrny stav negatívne, ako profanizovaný, bezduchý komerčno-technokratický svet, alebo pozitívne, ako progresívny, asanačný proces, prostredníctvom ktorého sa v istom zmysle prekonáva rozpadávajúci sa svetový poriadok.) Z preskúmaného širšieho kontextu románu *Neuromancer* vyplýva, že Gibsonova poetizácia informaticko-technologického sveta má sociálno-kritickú dimenziu a je jednou z množstva postmoderných reakcií na jednostranne technologicky orientovaný civilizačný vývin spojený s odcudzením a dezintegráciou osobnosti.

Ďalšiu aktualizovanú metaforizáciu tradičných schém predstavuje dekonštrukcia prírodných motívov. V súvislosti s ňou môžeme v intenciách denaturovaného prostredia

románu hovoriť o technologizácii prírody: „*Stromy byly malé, sukovité, neslýchaně staré, výsledek genového inženýrství a chemické manipulace.*“ (tamtiež, s. 134) Typické prvky určitého motivického okruhu, v tomto prípade známou topiku prírodnej lyriky, Gibson implantoval do informatickotechnologického kontextu; tradičný lyrický diskurz, miestami až vo vypuklo exemplárnych znakoch, skrížil s terminológiou informaticko-technologických reálií. Mohli by sme hovoriť o vytváraní „technologických metafor“ prírodnej lyriky: „*Umělý úsvit se kradl podél Lado-Achesonova systému, růžový a děsivý.*“ (tamtiež, s. 162)

Gibsonovo sústredenie na prírodu nie je náhodné. Zobrazovanie idealizovanej, romantickej či deistickej prírody predstavuje významnú súčasť americkej literárnej tradície (R. W. Emerson, H. D. Thoreau, W. Irving, J. F. Cooper, H. Melville a i.), ktorá ovplyvnila vývin americkej literatúry 20. storočia (W. Faulkner) a stala sa mýtom – rezonujúcim aj v typických amerických žánroch populárnej literatúry, ako western či country. Pôvodná príroda (ako určitý common sense postavený proti všetko presahujúcej technológii) sa stáva sekundárnou (vstupuje do deja aj psychiky postáv iba sprostredkovane), prestáva existovať ako referens, na ktorý možno odkazovať, a na jej opis sa používa terminológia modernej techniky, ako to signalizuje prvá veta z románu *Neuromancer*: „*Nebe nad přístavem bylo šedé jako mrtvý kanál televize.*“ (tamtiež, s. 7) Kým príroda sa tradične vníma ako náprotivok technického (mestského) sveta, Gibson aj tento vzťah dekonštruuje a vytvára jedinečnú juxtapozíciu technologických prírodných metafor. Nazdávame sa, že aj za nomenklatúrou prírodného sveta založenou na umelom životnom prostredí stojí fenomén dehumanizácie, v centre ktorého je človek narodený v denaturovanom svete veľkomiest.

Gibsonova metaforizácia neslúži ako dekoratívny prostriedok, nie je to len obrazné vyjadrenie, ale aj vymedzenie sveta, predstavuje istý spôsob nazerania na skutočnosť, spoluvytvára ilúziu o novom svete. Má teda nielen emočnú, ale aj deskriptívnu a poznávaciu hodnotu (podrobnejšie Krupa, 1990, Pavelka, 1982). Kontext, do ktorého je pôvodný prvok zasadený, aktivizuje konotačné potenciály jednotlivých elementov spojenia. „*Pojmenování básnické není tedy určeno v první řadě svým vztahem k miněné skutečnosti, ale způsobem svého zasazení do kontextu.*“ (Mukařovský, 1948, s. 158) Pri takejto modifikácii dochádza ku generovaniu nových, jedinečných významov.

Na záver by sme radi zdôraznili, že v románe *Neuromancer* sa Gibsonovi podarilo predviesť slovami V. Marčoka akési násilie na jazyku, teda otvorený a permanentný nápor na ontológiu jazyka, na jeho kompetenciu vypovedať. Za všetkou povrchovou svojvôľou, výrazovým barbarstvom a chaosom, ktoré vznikajú pri pokuse o tvarovanie reči, sa totiž skrývajú vážne výrazové zámery, ktoré sú v mnohých ohľadoch rafinovanejšie ako v predchádzajúcich spôsoboch písania (Marčok, 1997b, s. 18).

Poznámka

Z dôvodu zjednodušenia percepcie neuvádzame citácie z Gibsonovho románu *Neuromancer* v angličtine, ale vo výbornom českom preklade Ondřeja Neffa.

Literatúra

- CULLER, J.: Na obranu nadinterpretácie. In: ECO, U. et al.: Interpretácia a nadinterpretácia. Bratislava : Archa, 1995. 146 s.
- FAITHOVÁ, E.: Využitie konvencionalizovaných žánrových invariantov a ich deštruovaných konfigurácií ako konštrukčný princíp Gibsonovho kyberpunkového románu Neuromancer. In: Philologia 21. Bratislava : Univerzita Komenského, 2011, s. 175 – 187.
- GIBSON, W.: Neuromancer. Plzeň : Laser-Books, 2001. 280 s. (Prel. O. Neff).
- HAIŠ, K., HODEK, B.: Velký anglicko-český slovník I, II. 3. vyd. (vo vydavateľstve LEDA prvé). Praha : LEDA, 1997. 2920 s.
- HEREC, O. Cyberpunk. Vstupenka do tretieho tisícročia. 1. vyd. Bratislava : Vydavateľstvo Spolku slovenských spisovateľov, 2001. 280 s.
- JANÁČEK, P.: Western (heslo). In: MOCNÁ, D., PETERKA, J. et. al. Encyklopedie literárních žánrů. 1. vyd. Praha : Paseka, 2004, s. 687 – 692.
- KRUPA, V.: Metafora na rozhraní vedeckých disciplín. Bratislava : Tatran, 1990, 180 s.
- MARČOK, V. Čriepky postmodernej textuality 2. In: Slovenské pohľady, 1997a, roč. 4+113, č. 3, s. 21 – 24.
- MARČOK, V. Čriepky postmodernej textuality 8. In: Slovenské pohľady, 1997b, roč. 4+113, č. 10, s. 7 – 18.
- MUKAŘOVSKÝ, J.: Kapitoly z české poetiky I. Praha : Nakladatelství Svoboda, 1948. 350 s.
- PAVELKA, J. Anatomie metafory. Brno : Blok, 1982. 198 s.
- PETERKA, J.: Romance (heslo). In: MOCNÁ, D., PETERKA, J. et. al. Encyklopedie literárních žánrů. 1. vyd. Praha : Paseka, 2004, s. 586 – 590.
- ŽILKA, T.: Modernizmus a postmodernizmus. In: Romboid, 1990, roč. 25, č. 11, s. 3 – 9.

Eva Faithová
Katedra slovenského jazyka a literatúry
Ústav filologických štúdií PdF
Univerzita Komenského v Bratislave
Račianska 59, 813 34 Bratislava
faithova@fedu.uniba.sk