

## FICȚIUNI SPECULATIVE: CYBERPUNK ȘI STEAMPUNK

### *Cyberpunk and Steampunk Speculative Fictions*

Asistent univ. drd. Aurora LASLO PAȘCAN  
Universitatea de Medicină și Farmacie, Tg-Mureș

*Abstract: Cyberpunk is derived from the words cybernetics and punk, which refers to the rock music genre meaning rebellion against authority and harshness of urban life. In general, cyberpunk is considered a science fiction subgenre, focused on high tech and low life. Steampunk describes an imaginary world, set in Victorian English, dominated by the invention as described in the novels of H.G. Wells and Jules Verne. The two postmodern subgenres came into prominence in the 80s, and have followers even in Romania.*

*Keywords: cyberpunk, steampunk, cyberspace, cyborg*

Specie literară apărută, de fapt, o dată cu modernismul, SF-ul a înregistrat o evoluție spectaculoasă în cadrul rearanjării ierarhice a interesului pentru anumite forme literare în postmodernism. Specia SF a devenit privilegiată, în special, ramificația născută din evoluția tehnologiilor postmoderne de media și inginerie genetică: **cyberpunk**-ul și varianta sa **steampunk**. *Cyber* e un cuvânt derivat din *cybernetics* (cibernetică). Termenul *cibernetică* a fost prima oară folosit de Norbert Wiener, în 1948, pentru a desemna o nouă știință care se referea la reducerea minții umane, a corpului uman și a mașinărilor automate la parametrii controlului și ai comunicării. Conceptul a evoluat și, acum, se referă în mod special la studiul sistemelor computerizate. Prin urmare, rădăcina *cyber* e legată de sinteza componentelor umane și mașinice într-un bio-artefact armonizat, în timp ce termenul *punk* (derivat din curentul *punk rock* ilustrat de formații și soliști ca Sex Pistols și Billy Idol) reflectă, pe de o parte, duritatea extremă a vieții urbane, iar, pe de alta, răzvrătirea individuală împotriva autoritarismului socio-politic și cultural.

Termenul *cyberpunk* a fost utilizat pentru prima oară de Bruce Bertlike într-o povestire scurtă intitulată chiar *Cyberpunk*, și publicată în 1983, în revista *Amazing Stories*. Adevărata lui consacrare vine însă prin William Gibson și prin volumul său *Neuromancer* (1984), care concepe lumea *cyberpunk* doar prin mânuirea computerului, începând apoi să fie folosit și în descrierea stilului unor autori ca Bruce Sterling, Lewis Shiner, Pat Cardigan, Tom Maddox sau Greg Bear. Interesantă este maniera în care această nouă formulă literară, atât de aclamată la vremea sa, a reușit să intre în rezonanță cu unele teorii sociale sau culturale care încercau să

deseneneze schimbările de paradigmă produse în societatea postindustrializată. Pentru Fredric Jameson, de pildă, *cyberpunk*-ul, datorită intruziunii sale în mediile electronice, pe care le face astfel mai accesibile experienței și, mai ales, în particular, prin opera lui William Gibson, reprezintă o expresie a "capitalismului târziu". El consideră că astfel de ficțiuni, scrise la început sub formă de romane de spionaj, s-au cristalizat mai târziu în noua formă *cyberpunk*, care este atât o expresie a realităților corporatiste transnaționale cât și a „paranoiei globale”<sup>1</sup>, iar cartea lui William Gibson este, într-adevăr o realizare literară de excepție, prin contribuția sa inovativă. Unii comentatori au păstrat totuși un ton rezervat în privința viitorului acestei formule narative, considerând ca *Neuromancer* poate fi privit nu doar ca un deschizător de drumuri, dar la fel de bine, ca un sfârșit de drum, ca punctul terminus al acestui gen de narațiune și de gândire. Într-adevăr, succesul acestui tip de narațiune, demonstrat de *Neuromancer*, nu avea să se mai repete pentru science fiction, după data apariției textului lui Gibson (1984), noutatea formulei *cyberpunk* atenuându-se în următoarele două volume ale trilogiei scriitorului canadian, *Count Zero* (1986) și *Mona Lisa Overdrive* (1988). Acestea nu vor mai avea asupra publicului și asupra criticii literare același impact pe care-l avusese *Neuromancer*.

Cu toate acestea, *cyberpunk*-ul modelase în felul său conștiința contemporană, pregătind-o pentru o realitate pe care mediile informatice și electronice o construiau cu multă abilitate în jurul eului, care, în postmodernitate, afirmă Pascal Bruckner, se sustrage<sup>2</sup> marilor autorități care ne guvernează societatea. Realitatea virtuală creată de *cyberpunk* sau, mai la îndemână, accesibilă prin jocurile electronice, constituie o modalitate de evadare de sub teroarea libertății dobândite brusc de individul contemporan. De aceea, *cyberpunk*-ul a fost văzut, la începuturile sale, ca o posibilitate de înțelegere a unor dileme pe care societatea informațională le-a ridicat fără să le soluționeze. Mișcarea *cyberpunk*, cunoscută sub mai multe denumiri, ca și grupul de scriitori care o constituie, a capătat notorietate mondială o dată cu antologia *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology* editată de Bruce Sterling în 1986. Grupului *Mirrorshades* (alcătuit din William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley și Bruce Sterling) li se adaugă în volum nume care vor deveni rapid celebre în istoria genului: Pat Cadigan, Greg Bear, Marc Laidlow etc.

---

<sup>1</sup> Fredric Jameson, *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Verso, London, New York, 1991, p. 38.

<sup>2</sup> Pascal Bruckner, *Tentația inocenței*, trad. de Muguraș Constantinescu, Ed. Nemira, București, 1999, p. 133.

William Gibson afirma, într-un interviu, că nu se vede pe sine ca un futurist, un autor de texte cu viziuni asupra viitorului omenirii, ci încearcă mai degrabă să deslușească realitatea, care e atât de ciudată și complexă încât e nevoie de modalitățile și procedeele SF-ului pentru a o înțelege și accepta. Probabil unul dintre instrumentele pe care William Gibson le avea în vedere pentru înțelegerea realității contemporane, și temeinic conceptualizat în textele sale, este termenul de *cyberspace*. Acest cuvânt a făcut carieră în ciuda absenței unui referent în lumea concretă și, fără a fi un concept științific sau filosofic sau să fi fost promovat de tehnologie. Intrat în literatură prin textul lui Gibson, *Neuromancer*, încă din primele pagini, acest concept, *cyberspace*, va imprima în conștiința contemporană o nouă viziune asupra spațiului, și în mod implicit, asupra textului, opusă celei carteziene, de raportare precisă la un sistem de coordonate, și anume, o viziune lipsită de orice coordonate, într-un spațiu ce poate fi „sărit” și care poate fi prezent în mai multe puncte deodată, adică, realitatea virtuală.

Noua generație de autori science fiction, care se afirmă în anii '80, glisează dinspre elementul *science* înspre *fiction*, revigorând după părerea unora genul, prin apropierea sa de elita literară (Brian McHale, Scott Bukatman) sau, din direcția contestatară, declasându-l într-o formă minoră, sortită să dispară (Darko Suvin). Evident, noua mișcare din interiorul SF, *cyberpunk*-ul, nu putea să renunțe definitiv la elementul știință fără să se pună în afara practicilor și strategiilor genului. Și totuși, față de tradiția SF, informată sau chiar formată în spiritul științei (Isaac Asimov cu studii în bio-chimie, Poul Anderson licențiat în fizică, Arthur C. Clarke, cu studii de fizică și matematică și enumerarea ar putea continua), autorii *cyberpunk* par mult mai interesați de viitorul apropiat și de evoluția imediată a omului într-o lume a informației, decât de un viitor îndepărtat pe care sistemele conceptuale sau experimentale ale științelor actuale nu-l pot prefigura.

De aceea, interesul ficțiunii cyberpunk se îndreaptă înspre universul creat de tehnologiile informaționale, sub controlul cărora timpul și, mai ales, spațiul devin mărimi virtuale. În acest model al noului univers creat, spațiul devine dominantă cu ajutorul căreia ficțiunea *cyberpunk* pune în balans două modalități de a percepe realitatea ca fiind atât *reală* cât și *virtuală*, altfel decât o face, în maniera consacrată, literatura *science fiction*, care, punând accentul pe dominantă timp, alternează două expresii diferite și ne-sincrone ale aceleiași realități, *realul* cu *imaginarul* (științific). Față de viziunea *science fiction* modernă, în care realitățile se înlocuiesc unele pe altele, în funcție de factorul timp, accentul ficțional în *cyberpunk* cade tocmai pe modul în care

este percepută realitatea actuală, alterată de tehnologiile informației care o modelează. De aici derivă, de fapt, conceptul de *realitate virtuală*. „Dacă realul și virtualul fac parte din aceeași realitate, reprezentând două modalități de percepție a acesteia, în funcție de maniera adoptată, pe de-o parte, existențial-cotidiană și, pe de altă parte, existențial-tehnică, atunci ficțiunea *cyberpunk* este mult mai aproape decât a reușit să fie vreodată *science fiction*-ul, de natura literaturii în general.”<sup>3</sup>

Ion Manolescu în *Videologia* afirmă că postmodernismul se constituie în soluție și cauză universală, în „victimă”, salvator și gestionar absolut al timpului. „Chiar și în varianta, din ce în ce mai plauzibilă, a dispariției/dispersiei/dizolvării/înglobării postmodernismului (și a postmodernității) în globalism, perpetuarea celui dintâi s-ar realiza în formele unei *totalități vizuale* care dă naștere și se naște din noile politici culturale/civilizatorii globale, dar și din noua economie globală în curs de fasonare.”<sup>4</sup> În opinia sa, tehnologiile mediatice telecomunicaționale au dus la o globalizare „oculară” care funcționează în cadrul unui *spațiu informatic planetar* (numit „virtual” sau „cyber”), definit de fizicianul Basarab Nicolescu prin noțiunea de „*Cyber-Espace-Temps*” (*CET*), ce ar acoperi spațiul informatic în completitudinea sa.

Pericolele locuirii într-un cyber-spațiu generalizat sunt mereu prezente în proza *cyberpunk*, care se desfășoară pe coordonatele unei societăți a viitorului de regulă distopice ; proza mișcării *cyberpunk* descrie viața mizeră a omenirii secolelor următoare (așa-numita „*low-life, high-tech*”) într-un decor de cea mai rafinată calitate tehnică, menit să mascheze prin „narcoză electronică”, criza mondială a suprapopulării. „E vorba despre o existență paranoică și schizoidă, vegheată de corporații-mamut și mafii trans-continentale care administrează resursele *cyber-spațiale* printr-un feudalism digital discret, dar generalizat.”<sup>5</sup>

Noua viziune a avut un impact atât de puternic asupra modalităților de concepere a unui text încât a generat noi strategii ficționale și în literatura *mainstream*, în mod special, în ficțiunea postmodernă debarasată de o viziune totalizatoare asupra narativității textului, ale cărei coduri au fost sparte de formulele complexe tot mai des folosite ale textualității electronice. Textele literare au preluat nu atât formatul, în mare măsură electronic, la care aspira noua revoluție informațională, cât, în mod special, modalitățile de elaborare ale textului folosite în mediul

---

<sup>3</sup> Florina Ilis, Fenomenul Science Fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea Cyberpunk, Argonaut, Cluj-Napoca, 2005, p. 132.

<sup>4</sup> Ion Manolescu, Videologia. O teorie tehnoculturală a imaginii globale, Ed. Polirom, Iași, 2003, p. 17

<sup>5</sup> Ion Manolescu, Videologia. O teorie tehnoculturală a imaginii globale, Ed. Polirom, Iași, 2003, p. 95.

electronic, una dintre ele fiind conceperea spațiului, nu în mod ierarhic, conform textelor moderne printate, ci în maniera de *rhizome*, în care nu mai funcționează principiul cronologic, ci unul al simultaneității.<sup>6</sup>

Un subiect mult exploatat, cu un enorm succes de public, de către literatura și filmul SF îl constituie omul-mașină, fie în varianta robotului umanizat până la identificarea cu o ființă, fie a omului remodelat cu ajutorul tehnologiilor biodigitale (Terminator, Robocop, etc.) Termenul *cyborg* a fost pus în circulație de Manfred E. Clynes și Nathan S. Kline, în 1960, pentru a denumi tehnicile avansate din domeniul ingineriei bio-medicale, cum ar fi protezele, implanturile organice sau sintetice și conectarea lor la sisteme auto-reglabile om-mașină. În prezent, el denumește un tip de personaj literar și cinematografic întâlnit în genurile SF și *cyberpunk*, dar și o condiție tehnobiologică specifică postmodernității, numită post-umană.

De fapt, *cyborgii* chiar există în lumea reală; în prezent, se estimează că aproximativ 10% din populația Statelor Unite este *cyborgică*, dacă ne referim la persoane cu stimulatori cardiaci electronici, proteze care înlocuiesc diverse părți ale corpului, de la încheieturi artificiale și, mai recent, până la organe importante precum inima, implanturi diverse și chiar piele artificială. Procentajul este mult mai ridicat dacă includem în această categorie și persoane care participă la acțiuni care îi transformă în *cyborgi* metaforici, incluzând operatorul pe tastatură, legat de ecran printr-un circuit cibernetic, neuro-chirurgul ghidat de microscopia cu fibră optică în timpul unei operații sau chiar copiii care se joacă pe computer. De altfel, așa cum apare atît în structura protezelor *cyborgice* reale (mai ales cele medicale și comunicaționale), cât și în cea a organismelor *cyborgice* ficționale (omul-platformă, omul-terminal, etc.), conexiunea bio-computeristică reprezintă nu doar o formă inedită de „metabolism mutant”, ci chiar emblema noii identități post-umane. Și pentru că tehnologiile de vârf sunt pilonul esențial în jurul căruia se configurează ierarhiile puterii, performanțele dobândite în utilizarea acestora vor juca un rol crucial în miza cea mare a jocului, proprietatea asupra spațiului virtual. Viziunea lui Jean François Lyotard, denunțând sfârșitul erei Profesorului<sup>7</sup> și a cunoștințelor transmise sub forma cunoașterii, în favoarea tehnicienilor, gestionari ai informațiilor stocate în băncile de date, începe să devină o realitate. Acestea sunt câteva dintre motivele esențiale de la care a plecat mișcarea *cyberpunk*, în tendința de a se impune, ca mișcare distinctă în perimetrul *science fiction*.

---

<sup>6</sup> Liviu Petrescu, *Poetica postmodernismului*, Ed. Paralela 45, Pitești, 1996, p. 97

<sup>7</sup> Jean Francois Lyotard, *Condiția postmodernă*, trad. de Ciprian Mihali, Ed. Babel, București, 1993, p. 92.

Percepția postmodernă asupra lumilor posibile create de autorii de SF este că realitatea, de fapt, e populată de SF.<sup>8</sup> „Literatura *cyberpunk* nu numai că ajută transformând condițiile alienante ale tehnologiei contemporane în ceva familiar și acceptabil, ci, similar teoriei care vorbește în numele ei, meditează și asupra bizareriei acomodării pe care o realizează.”<sup>9</sup> Brian McHale observă că, în ansamblu, scrierile postmoderniste SF au preferat “dislocarea temporală” decât pe cea spațială, concentrându-se mai mult pe schimbările sociale și instituționale mai mult decât pe cele tehnologice, care sunt în mod tipic asociate cu SF-ul. “Distopii sau utopii, lumile postmoderniste ale viitorului fac uz în mod tipic de „gradul zero” al dislocării temporale, proiectând un timp viitor, dar neasigurând nici o măsură anume pentru aruncarea unui pod peste falia temporală dintre prezent și viitor ; construirea acestui pod este lăsată la latitudinea cititorului.”<sup>10</sup> Brian McHale mai observă că majoritatea viitorurilor postmoderniste sunt “distopii întunecate.” Preferința postmodernistă pentru călătoriile în timp este remarcată și de Mihaela Constantinescu: „Ca și spațiul urban postmodern, ficțiunea postmodernă este plină de spații paradoxale și labirintice, atât interioare cât și exterioare. Compresia spațiu-timp este la fel de evidentă și funcționează în același mod: atât arhitectura cât și ficțiunea postmodernă pun în evidență un efect similar și anume acela al priorității timpului asupra spațiului.”<sup>11</sup>

Florina Ilis, în *Fenomenul Science Fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea Cyberpunk*, analizează relația dintre tehnologia informației și ficțiune, constatând că în orice context de comunicare virtual, în care singura funcție activă este limbajul, apare o tendință de ficționalizare. „Dacă, în teoria și practica socială postmodernă, tehnologia informațională produce, în funcție de o anumită scală de evaluare, atât un efect pozitiv de armonizare cu individul, cât și unul negativ, imposibil de tăgăduit, de alienare, la nivelul discursului se petrece o mutație de esență, astfel încât funcțiile tehnicii de elaborare a discursului ajung să fie, într-o mare măsură, determinate de mediul cibernetic.”<sup>12</sup> Preocuparea ficțiunii cyberpunk pentru strategii și coduri ale sensului rezultate din impactul limbajului natural cu cel virtual a situat, la începutul anilor '80, mișcarea cyberpunk în avangarda căutării unor noi tipuri de discursuri. O serie de autori ai textelor postmoderne, preocupați la rândul lor de strategia scrisului, și-au îndreptat atenția înspre maniere

---

<sup>8</sup> Steven Connor, *Cultura postmodernă. O introducere în teoriile contemporane*, Ed. Meridiane, București, 1999, p. 175.

<sup>9</sup> *Ibidem*, p. 178.

<sup>10</sup> Brian McHale, *Ficțiunea postmodernistă*, Polirom, București, 2009, p. 113.

<sup>11</sup> Mihaela Constantinescu, *Forme în mișcare/Postmodernismul*, Ed. Univers Enciclopedic, București, 1999, p. 109.

<sup>12</sup> Florina Ilis, *Fenomenul Science Fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea Cyberpunk*, Argonaut, Cluj-Napoca, 2005, p. 110

neconvenționale de producere a ficțiunii, cu ajutorul tehnologiei, întâlnindu-se astfel în căutările lor cu practica textelor *cyberpunk*. Există însă o diferență majoră a modului în care ficțiunea postmodernă și ficțiunea *cyberpunk* se servesc de suportul tehnologic și-l asimilează.

Pentru ficțiunea postmodernă, mediul cibernetic cu tehnologiile sale se manifestă ca un conglomerat, care poate fi descompus în părți componente și reasezat într-un cadru de referință nou, producând în permanență alte semnificații. Pe de altă parte, practica ficțională postmodernă, atunci când aprofundează natura tehnologiilor informaționale, rolul acestora și efectul lor asupra individului și asupra societății, dobândește și un caracter conotat politic<sup>13</sup>. Pentru ficțiunea *cyberpunk*, spațiul cibernetic funcționează ca o zonă tampon între componentele tehnologice ale sistemului informațional și subiectul care vine în contact cu acestea. Scott Bukatman consideră că ficțiunea *cyberpunk* reprezintă prin excelență "narațiunea noului mod tehnologic de a fi în lume"<sup>14</sup>, care duce invariabil, spre un punct terminus al identității reale și construirea unei noi identități, pe ecranul computerului sau al televizorului. Prin ficțiunea *cyberpunk* se conturează astfel un spațiu de acomodare la o existență, pe zi ce trece, tot mai intens controlată de tehnologie, un garant al existenței individului prin integrarea sa în sistem.

În literatura română, *cyberpunkul* e reprezentat parțial de prozatori ca Sebastian A. Corn, Cristian T. Popescu, Alexandru Ungureanu, Dănuț Ivănescu, Ana-Maria Negrilă, Florin Pitea, Bogdan Gheorghiu și teoretizat, printre alții, de I. Bănuță și Liviu Radu. În plus, Ionuț Bănuță este și autorul unui fanzin numit *Cyberpunk* și distribuit în 1994, în București. Sebastian A. Corn (de profesie chirurg!), este un exponent de frunte al generației de scriitori care s-au afirmat după 1990 în SF-ul românesc. Deși nu a scris doar SF, el este perceput ca un autor *cyberpunk*, chiar "un original post-*cyberpunk*, cu deschidere către experimentul mitologic și metaficțional" (Paul Cernat). În volumul *2484 Quirinal Ave*, autorul, cu o imaginație debordantă și un remarcabil spirit speculativ, descrie cursul pe care l-ar fi urmat civilizația dacă unele din evenimentele majore ale istoriei nu ar fi avut loc, evenimente precum prăbușirea Imperiului Roman, abolirea sclaviei, descoperirea electricității, etc. *2484 Quirinal Ave* este perceput mai mult ca aparținând genului *steampunk*, în timp ce cartea *Cel mai înalt turn din Baabylon* este un *cyberpunk* veritabil, care se petrece într-o lume paralelă, creată deliberat de personaje, prin tehnici șamanice, alchimice, și susținută prin comunicarea digitală. Cine deține puterea, cine este sortit

---

<sup>13</sup> Linda Hutcheon, *Politica Postmodernismului*, trad. De Mircea Deac, Ed. Univers, București, 1997, p. 6.

<sup>14</sup> Scott Bukatman, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, Durham and London, 1993, p. 8.

să preia puterea capabilă să domine ambele lumi, întru totul asemănătoare ca recuzită, aceasta este întrebarea la care își propune să dea un răspuns cât mai șocant autorul. *Cyberpunk*-ul a fost îmbrățișat cu destul entuziasm de autorii SF din România, chiar dacă evoluțiile tehnologice, în anii 80-90, din România, nu erau pe măsura statelor puternic industrializate. Așadar, autorii de *cyberpunk* l-au “adaptat” oarecum realităților locale, scriind mai degrabă un *fantasy-punk*, decât *cyber*.

Ce înseamnă *steampunk*? *Steampunk* (din engleză *steam* - abur și *punk* - conflict, protest) este un subgen al științificului fantastic și ficțiunii speculative, care s-a cristalizat în anii 80-90. Lucrările încadrate în această tipologie modelează o lume imaginară care și-a însușit în totalitate utilizarea mașinilor cu abur. Termenul este asociat cu *cyberpunk*, și adesea linia subiectului prezintă o istorie alternativă. Stilistic, *steampunk*-ul este plasat în epoca victoriană engleză, dominată de numeroase invenții asemănătoare cu cele descrise în romanele lui H. G. Wells și Jules Verne. Autorii care tratează aceste gen de subiecte acordă o atenție sporită detaliilor ce țin de rutina zilnică, fiziologică. În general, viziunea *steampunk* este una cinică, pesimistă, distopică. În volumul *Steampunk. A doua revoluție*, coordonat de Adrian Crăciun și apărut în 2011, autorul coordonator celebrează apariția *steampunk*-ului și în România, printr-o colecție de texte care adună zece scriitori din trei generații, printre care: Ioana Vișan, Costi Gurgu, George Lazăr, Michael Haulică, Marian Truță, Aron Biro. Textele sunt inegale, dar nivelul este onorabil și eforturile celor zece de a scrie *steampunk* în lipsa tradiției, remarcabil. Autorii, în general, nu s-au cramponat într-un *steampunk* tipic, ci au scris mai degrabă un *steampunk* combinat, mixînd diverse elemente clasice (dirijabile, aerostate, veliere, computere analogice) cu motive de paranormal sau plasând acțiunea nu neapărat înainte de 1900, ci și în comunism sau chiar după.

Mișcarea *cyberpunk* nu se orientează spre viitor ci, spre prezent, fiind una dintre mișcările *science fiction* care prezintă cele mai multe elemente realiste, inspirându-se adeseori direct din realitățile unei societăți hiper-tehnologizate, cultura pop a străzii, jocurile video, jocurile de calculator, sau mitologia hacker, a spărgătorilor de coduri în rețelele informatice. În tabloul general al societății post-industriale, descris de către numeroși teoreticieni ai momentului, atât din perspectivă socială (Jean Baudrillard), socio-economică (Fredric Jameson) sau politică, cât și cultural-filosofică (Jean François Lyotard), mișcarea *cyberpunk* și-a dobândit, tocmai prin viziunea lucidă asupra prezentului, un loc bine determinat în perimetrul cultural. Faptul că noile



tehnologii se detașează complet de tehnologiile industriale, ducând la impunerea unor noi moduri de reprezentare, culminând în plan cultural cu estetica postmodernă, a fost confirmat și de mișcarea *cyberpunk* care pornește în scrierile sale tocmai de la impactul tehnologiilor de vârf asupra conștiinței individuale.

Originalitatea textelor *cyberpunk* față de tradiția *science fiction* constă tocmai în faptul că reușesc să creeze un univers ficțional complet nou, în care constrângerile de natură ontologică, metafizică, fizică sau biologică, adică limitele impuse de condiția umană, sunt depășite într-un prezent aflat la îndemâna oricui și nu într-un viitor ipotetic. Temele și motivele pe care ficțiunea *cyberpunk* le preia în mod deliberat din tradiția *science fiction* sunt re-interpretate și, după cum observă Brian McHale, printr-un proces complex de re-investire cu noi semnificații, constituie noutatea esențială a poeziei *cyberpunk*: "Ceea ce este nou în *cyberpunk* este, în primul rând, ostentația anumitor motive selectate, avantajarea lor în raport cu alte motive din repertoriul SF și, în al doilea rând, repetarea anumitor motive în aceleași texte, solidaritatea acestor motive, modul în care acestea se confirmă și se susțin reciproc pentru a crea un complex de motive, care este caracteristic ramurii *cyberpunk*, chiar dacă fiecare dintre elementele individuale care compun complexul poate fi găsit în fazele anterioare ale SF-ului."<sup>15</sup>

Interesat în a trasa liniile care unesc punctele de convergență dintre *cyberpunk* și ficțiunea postmodernă, Brian McHale se concentrează asupra unor motive literare comune, provenite din orientarea ontologică (în raport cu ficțiunea modernă orientată epistemologic) a celor două tipuri comparabile de ficțiuni. Acest set de motive cuprinde ceea ce se numește *worldness* sau micro-lumile, motivul eului centrifugal precum și motivul morții individuale și colective. Ficțiunea *cyberpunk*, analizată din această perspectivă ontologică, îi oferă lui Brian McHale suficiente mărturii textuale în sprijinul ipotezelor, cu ajutorul cărora, comparativ cu ficțiunea postmodernă, va contura o poezie *cyberpunk*.

Întrebarea este dacă, izolând ficțiunea *cyberpunk* de fenomenul *science fiction* și apropiind-o de ficțiunea postmodernă, față de care prezintă mari posibilități de integrare, ea nu ar rămâne doar un fenomen întâmplător, subversiv, al culturii contemporane. Complexitatea raportului dintre ficțiunea postmodernă și literatura *science fiction*, prin direcția ei de avangardă, *cyberpunk*-ul, nu poate fi înțeleasă decât într-un context cultural mai larg, în cadrul căruia se inserează orice abordare de natură estetică. Acest fapt reprezintă o șansă pentru *cyberpunk*, care a

---

<sup>15</sup> Brian McHale, *Constructing postmodernism*, Routledge, London and New York, 1992, p. 246.

intrat definitiv în circuitul major al studiilor culturale, în special al celor care se ocupă cu teoria și practicile postmoderne.

### **Bibliografie :**

Bruckner, Pascal, *Tentația inocenței*, trad. de Muguraș Constantinescu, București: Ed. Nemira, 1999.

Bukatman, Scott, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, Durham and London, 1993.

Constantinescu, Mihaela, *Forme în mișcare/ Postmodernismul*, Ed. Univers Enciclopedic, București, 1999.

Constantinescu, Mihaela, *Post/postmodernismul: Cultura divertismentului*, Ed. Univers Enciclopedic, București, 2001.

Connor, Steven, *Cultura postmodernă. O introducere în teoriile contemporane*, Ed. Meridiane, București, 1999.

Crăciun, Adrian, coordonator, *Steampunk. A doua revoluție*, Millennium Books , 2011.

Hutcheon, Linda, *Politica Postmodernismului*, trad. de Mircea Deac, Ed. Univers, București, 1997.

Ilis, Florina, *Fenomenul Science Fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea Cyberpunk*, Argonaut, Cluj-Napoca, 2005.

Jameson, Fredric, *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Verso, London, New York, 1991.

Lyotard, Jean Francois, *Condiția postmodernă*, trad. de Ciprian Mihali, Ed. Babel, București, 1993.

Manolescu, Ion, *Videologia. O teorie tehnoculturală a imaginii globale*, Ed. Polirom, Iași, 2003.

McHale, Brian, *Ficțiunea postmodernistă*, Ed. Polirom, București, 2009.

McHale, Brian, *Constructing Postmodernism*, Routledge, London and New York, 1992.

Petrescu, Liviu, *Poetica postmodernismului*, Ed. Paralela 45, Pitești, 1996.