

# Postmodern Openings

ISSN: 2068 – 0236 (print), ISSN: 2069 – 9387 (electronic)

Coverd in: Index Copernicus, Ideas. RePeC, EconPapers, Socionet,  
Ulrich Pro Quest, Cabel, SSRN, Appreciative Inquiry Commons,  
Journalseek, Scipio

EBSCO

---

## Virtual Culture, cyberpunk literature

*Simona MĂRIEȘ GRUIAN*

Postmodern Openings, 2010, Year 1, VOL.2, JUNE, pp: 47-57

The online version of this article can be found at:

<http://postmodernopenings.com>

---

Published by:

Lumen Publishing House

On behalf of:

Lumen Research Center in Social and Humanistic Sciences

## **Virtual Culture, cyberpunk literature**

**[Cultura virtuală-literatura cyberpunk]**

**Ph.D. Simona MĂRIEȘ GRUIAN**

### **Abstract**

The work focuses on the analysis of some characteristics of the cyberpunk literature. This type of literature became popular especially in the 80's and it was considered a new direction of SF literature. The main concern of this study is pointing out the defining traits of the cyberpunk literature and its main representatives. Another concern of this work is the analysis of two Romanian contemporary cyberpunk novels – Florina Iliș's "Five painted clouds on the eastern sky" and Bogdan Suceava's "Vincent the Immortal". The main aspects of the work highlight the elements of the cyberpunk imaginary and the desacralized character of the recovered myths.

### **Keywords:**

cyberpunk, cyberspace, post-human condition, mythical desacralization, postmodernism

„Noi am moștenit o parte din imaginarul lor, și i-am adăugat capacitatea tehnologică și cibernetică (...) noi nu suntem decât avangarda cibernetică a unei lumi cu probleme demografice și resurse limitate”  
( Bogdan Suceavă, Vincent Nemuritorul)

Una dintre caracteristicile definatorii ale culturii timpului nostru o reprezintă coordonata virtuală a acesteia. Acest veac dominat de puterea și descoperirile științelor și tehnologiilor dintre cele mai variate și-a pus amprenta și asupra artelor și literaturii în mod special. Din anii '80-'85 încoace suntem în mare parte, consumatorii unor produse culturale ce stau sub zodia science-fiction-ului, fenomen care, în opinia Florinei Iliș „poate fi definit în mod asimptotic față de știința din care se inspiră pe de o parte și față de literatura la care aspiră, pe de altă parte”.

După Kathleen Woodwar, „orice încercare de înțelegere a epicii postmoderne ar avea nevoie de suportul unor mituri adecvate noului context științific, economic, cultural: mitul societății post-industriale – mitul societății cibernetice și mitul schimbării tehnologice –felul în care computerul ne-ar putea influența viziunea despre lume.

Rezultat al fuziunii dintre ficțiunea postmodernă și science fiction, **literatura cyberpunk** a devenit una dintre formulele literarității care ilustrează motivul multiplicării lumilor, dar și o serie de alte motive predilecte atât acesteia cât și poeziei postmoderne, precum acela al sinelui centrifugal sau al morții individuale și colective, pe care le identifică și Brian McHale în *Constructing Postmodernism*”.

Mișcarea cyberpunk a desemnat aerul proaspăt de care avusese nevoie literatura Sf. în anii '80, când aceasta cunoscuse o perioadă de stagnare. Printre adepții curentului îi amintim în primul rând pe cel care a pus bazele acestuia-William Gibson - cu opere precum: *Neuromancer (1984)*, *Count Zero (1986)*, *Mona Lisa Overdrive (1988)*- iar mai apoi nume precum Bruce Sterling (*Islands in the Net-1988*), Greg Bear, James Patrick Kelly, Neal Stephenson, Pat Cadigan (publică *The Ultimate Cyberpunk, Mind players -1987*) Lewis Shiner, Tom Maddox sau Rudy Rucker. În domeniul cinematografiei, proprii curentului ar fi ecranizări precum. *Blade Runner, The Matrix*.

Socotit a fi drept adevărată mișcare contraculturală, cultură a “delirului” (cum o denumea Paul Virilio), cyberpunk-ul marchează procesul de transformare a realității în realitate electronică, desemnând matricea lumii intens digitalizate, care la rândul ei stă sub auspiciile simulacului. Cyberpunk-ul, afirmă autoarea celor *Cinci nori colorați pe cerul răsărit*, reprezintă narațiunea “modului tehnologic de a fi în lume”. Prin intermediul cyberspațialității, individul este transplantat într-un paraunivers -căruia Frederic Jameson îi conferă titulatura de “utopie dialogică”- capabil să concureze lumea reală, în timp ce Adrian

Mihalache vede în cyberspațiu mai degrabă “utopia realizabilă ca spațiu alternativ, delocalizat, în timp ce utopiile mai vechi erau doar călăuze pentru reamenajarea spațiului tangibil”.<sup>6</sup>

În ceea ce privește raporturile cyberculturii cu postmodernismul, în cartea sa, *Navi-gând-ind. Introducere in cibercultura* Adrian Mihalache afirmă că “cibercultura <<lichidează>> postmodernismul.(2002:123) O face, în sensul literal, transformându-l în lichid, prin dizolvarea în mediul acid al noilor mari teme. Aparent, cibernspațiul este mediul propice al ficțiunii postmoderne, prin fracturarea narativă, intertextualitatea generată de hiper-legături și interactivitatea promovată de jocurile cu asumare de roluri. Producția simbolică din cibernspațiu tinde să se închege, însă, într-o nouă meta-narațiune, care promite să ordoneze imaginarul în conformitate cu câteva mari teme. Este vorba de apariția cyborgului ca hibrid tehnologico-biologic, de reconstrucția individului ca ființă decorporalizată și deteritorializată, de destrămarea suprafeței de separare dintre exterioritate și interioritate. Joaca postmodernă a persoanei cu ficțiunea pare derizorie alături de spectacolul emergenței unei noi lumi, cu miturile sale proprii. Elanul întemeietor, auroral, al ciberculturii este unul romantic. Cibercultura ține de postmodernism, prin pluralitatea vocilor, dar ține de romantism, prin anvergura temelor și gravitatea întrebărilor.”

Dedicată în prealabil unui studiu complex asupra circumscrierii fenomenului science fiction în cultura secolului XX și încercând mai apoi să contureze statutul ficțiunii cyberpunk vs de ficțiunea postmodernă, insistând asupra punctelor comune ale acestora, Florina Iliș pledează pentru o autonomie a genului cyberpunk în măsura în care aceasta prezintă **teme și motive** specifice precum: „ *caracterul diferit al noilor tehnologii față de tehnologiile industriale*, caracter ce impune un nou mod de reprezentare (paradigma postmodernă: sensul fragmentării, dispersie, escape, velocity, rețea, hiper-realitate, simulacru, cyberspace)

- problematizarea spațiilor dintre tehnologie și biologic, fuziunea dintre biologie și tehnologie (discursul cyborg, condiția postumană);
- globalizarea capitalului și hiper-tehnologizarea frontierelor naționale ducând la dispariția corporațiilor multinaționale;
- utilizarea noilor tehnologii ca unică șansă de acces către o nouă identitate, (navigarea în rețea, cultura străzii, memoria ca formă proteică, solitudinea).

Tehnologia computerului produce o mutație esențială asupra noțiunii de realitate, aducând în prim plan lumea virtualului, ecranul său nefiind decât pragul de trecere către un alt spațiu. Realitatea virtuală este, în fapt, un nou tip de realitate. Prin cibernspațiu înțelegem atât spațiul rețea, dar și spațiul mental;

---

<sup>6</sup> <http://www.orizontliterar.ro/patrasconiu.htm>

realitate exterioară și realitate mentală. Iluzia adâncimii, dar și a infinitului – pe care le urmărea și proza postmodernă borgesiană este realizată în spațiul digital prin “arhitectura” 3D, topografie a spațiului virtual. Metaforic vorbind, prin faptul că cyberspațiul reprezintă o rețea de fire care “leagă” un univers virtual de altul (computerele conectate în rețea), el este o alternativă a “nodurilor”, firelor invizibile dintre cărțile unei biblioteci (borgesiene).

Apreciind a fi din ce în ce mai dificilă definirea termenului de cyberspace, Mike Featherstone și Roger Burrows circumscriu principalele variante conferite termenului:

1. “*cyberspațiul gibsonian* în care utilizatorul, tehnologia și media sunt considerate a fi o singură entitate;

2. *realitatea virtuală*: un mediu 3D ciberspațial în care oamenii pot „intra” și „se pot mișca în el”, pot să interacționeze atât cu computerul cât și cu alte ființe umane;

3. *ciberspațiul* ca mediu de transmisie electronică, digitală: ca o zonă greu separabilă; poate deveni viitorul laborator al omului de știință, viitorul simulator cybernetic, cu alte cuvinte el este pur și simplu spațiul viitorului.”( Featherstone et al, apud GROSSECK, 2003:27).

Situat între două lumi–realitatea imediată și cea mentală– prin cyberspațiu lumea “interioară” devine concretă, deși este imaterială și ficțională (imaginară), el redefinește oarecum realitatea și dă minții umane posibilitatea de a explora alte meleaguri, sau de a scoate la suprafață tonurile de culoare ale „lumi” neexplorate, căci, „interactivitatea real-mental-virtual, întruchipată în cronotopia cyber-spațială... a existat dintotdeauna în forma latentă a geografiilor mentale culturale. Simbolurile, miturile, reprezentările imaginarului inconștient și preconștient–fantasme, vise, halucinații, au funcționat mereu în alte cadre spațio-temporale decât cele fizice” (Manolescu, 2003:107): mai mult decât atât, „Cyber-spațialitatea epocii digitale poate fi înțeleasă ca o aplicație tehnologică a cyber-spațialității mentale prime, care îi servește ca model rațional” (Manolescu, 2003:107).

Exemplul utilizat de Ion Manolescu, pentru susținerea afirmațiilor de mai sus constă în descrierea pe care o realizează Benedikt **cyber-spațiului**, acesta folosindu-se de tiparul scriiturii borgesiene: „Cyberspațiu: Coridoarele sale se formează oriunde electricitatea funcționează cu ajutorul inteligenței. Încăperile sale înfloresc oriunde sunt adunate și înmagazinate datele. Adâncimile lui cresc cu fiecare imagine sau cuvânt, sau număr, cu fiecare adăugire, fiecare contribuție faptică sau de gândire. Orizonturile lui se extind în toate direcțiile: respiră din ce în ce mai amplu, devine din ce în ce mai complex, cuprinde și implică. Stratificându-se, strălucind, bâzâind, gonind, o bibliotecă borgesiană, un oraș; imens, solid, lichid, recognoscibil și irecognoscibil în același timp” (Benedikt, Michel apud Manolescu, 2003: 107).

Intertextual vorbind, comparația cyber-spațiului cu o bibliotecă borgesiană apare și la Bogdan Suceavă unde „modulele stau precum cărțile în

raft. O arhivă Saw arată ca o bibliotecă”(2008:29). Suflet și intelect...absorbite de mașinăria digitalizată. Îmi vine în minte celebrul și deja tradiționalul mit al cărții vrăjite, capabilă să ia în stăpânire sufletele umane și fără să ezit, am încercat o analogie. Oarecum, aceste module Saw mi se par a fi un corespondent al funcționalității oculte pe care o exercita cartea vrăjită într-o cu totul altă paradigmă a imaginarului, ce ar ține de așa zisele mitologii (vechi) tradiționale.

Miturile și-au pierdut din sacralitate, au căzut în banal, în profan. În timp ce Gilbert Durand vorbește despre existența unui proces amplu de remitificare, o re-vrăjire a lumii, Gianni Vattimo descrie atitudinea omului contemporan în fața mitului cu ajutorul a trei modele tipologii atitudinale: arhaism, relativism cultural și iraționalism temperat. Vattimo consideră că demitizarea este doar un alt mit al modernității. “Regăsirea mitului” rămîne mereu marcată de experiența culturală a demitizării. Cartea lui Vattimo, “După moartea lui Dumnezeu”, apărută recent la editura Curtea veche mi se pare ilustrativă în studierea fenomenului de îndepărtare a omului actual de sacralitate.

Golem, omul-manchin căruia rabinul Low din Praga l-ar fi însuflețit utilizând magia, devine o imagine emblematică pentru omul artificial, ca produs al imaginarului culturii cyberpunk. Fie că este vorba despre roboți, cyborgi, mutați, oameni ca produse ale „eprobetei” experimentului științific, aceste fapte devin ipostaze ale unui alter-ego al nostru. Temă predilectă a mișcării cyberpunk, cyborg-ul reprezintă din unghiul unei estetici postmoderne, „dispariția subiectului și transgresarea granițelor dintre tehnologic și biologic, având drept scop crearea unei noi identități”(Iliș, 2006:134). Vorbind despre noile fapte, Norbert Wiener, în „Dumnezeu și Golem” (Wiener, 1969:12) afirmă că „ele ne vor putea ajuta cu prețul unor sacrificii supreme în cinstea și inteligența noastră”.

Termenul **cyborg**, vehiculat de către Manfred E. Clynes și Nathan S. Klyne în 1960, desemna protezele, implanturile, tehnicile bio-medicale, dar în același timp, el a devenit un hiper tipar al cinematografului de gen, ai cărui gemeni se vor cultiva în produse hibride, jumătate om, jumătate mașină, alcătuite din carne, metal, plastic...Imaginea corpului uman ca și element al contopirii biologice și tehnologice a fost analizată de către N.Katherine Hayes în volumul *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics* (1999). De asemenea, androizii, pe care îi regăsim în Star Trek de exemplu, homunculi, golemul- sunt tipologii ale literaturii Sf care se bucură de o popularitate la fel de ridicată, devenind veridice morfologii ale spațiului virtual, o materializare și o demonstrație a ceea ce vehicula supra-omul nietzschian. Trăim într-o eră în care omul preia rolul demiurgic, un timp al ciberneticii și al computerului, în care un loc aparte îl ocupă virtualul- punct de intersecție al realității reale și al celei imaginate, aceste fapte compozite circumscrind, în fapt, evoluția imaginarului uman în contemporaneitate. Dacă am realiza o interpretare psihanalitică a fenomenului apariției acestor fapte, am putea afirma poate ideea că ele ținesc asupra dorințelor refulate ale individului,

nevoii sale de autoafirmare în societate, care merge până la această aglutinare, transformare a potențialului biopsihic propriu.

O altă caracteristică majoră a ficțiunii cyberpunk se referă la aspectul realist al fenomenelor abordate. Acțiunea nu mai este plasată într-un viitor suspendat, la fel cum se întâmplă în genul SF. Tradițional - accentul fiind pus mai degrabă pe un prezent în care descoperirile științei și tehnologia IT devin factor de normalitate, ea inspirându-se adesea „direct din relațiile unei societăți hiper-tehnologizante, cultura pop a străzii, jocurile video, jocurile de pe calculator, sau mitologia haker, a spărgătorilor de coduri în rețelele informatice”. Pășind pe terenul fractaliilor (1975 - lucrarea revoluționară a matematicianului Benoit Mandelbrot: *O teorie a seriilor fractale*, care mai târziu a devenit cartea sa manifest *Geometria fractală a naturii*), reprezentarea spațialității este schimbată, abstractizarea digitală din cyberspace anulând percepția obișnuită asupra propriei persoane –obișnuința omului „de a se percepe pe sine în termeni vizuali și spațiali”, „familiarizându-l pe individ tocmai cu lipsa de volum sau materie” (Connor, apud Iliș, 2006: 167). În imaginarul cyberpunk, una dintre metaforele spațialității ce surprinde dimensiunile celor două tipuri de spații (spațiul virtual și cel real) este matricea – noțiune definită de William Gibson în povestirea *Chrome*, publicată în revista *Omni*, în 1982, și despre care Florina Iliș afirmă că „în limbajul de programare este concepută ca o structură de bază care conține un raport comprimat al constituirii unor bănci de date, elaborte prin operațiuni complexe...arhitectura matricii este complexă și infinită, poate fi privită din diferite unghiuri și de fiecare dată se expune într-o nouă configurație” (o altă metaforă a spațialității este lăbărțarea). Dar, simbolistica matricii este investită în acest cyberpunk și cu o altă semnificație ea trimițând la navigarea în interiorul matricii „având în plan simbolic rolul unei călătorii inițiatice”, sau la „la organul feminin al procreației” și sugerează reîntoarcerea în sânul matern. (ex. Personajul Case din *Neuromatul* care în urma operațiilor neuro-chirurgicale se poate întoarce în cyberspace doar în a 8-a zi „prima luna simbolică evoluției fătului”).

Metaforic vorbind, primele fraze ale capitolului V din cartea lui Bogdan Suceavă sunt pretabile unei astfel de interpretări mitice, întrucât se fac trimiteri către o posibilă Geneză biblică ce reclamă o re-naștere adamică, de această dată într-un univers digital: „La început fost Cuvântul, și Cuvântul s-a ivit din întuneric, ca și cum aș fi simțit atingerea, dar nu era atingere, ca și cum aș fi simțit căldura, dar nu era căldură..lumina se simțea dar nu se vedea...știam că sunt, dar nu mai erau lucrurile din jurul meu, ca și cum eu încă eram, dar nu-mi simțeam trupul..au existat câteva clipe când nu am mai simțit timpul, era suspendat...și s-a văzut ca un fel de ecran..pe acel ecran mi-am căutat chipul, identitatea, ceea ce eram, ceea ce devenisem și am încercat să mă conectez la ceva dar nu am știut ce este, era un computer...apoi numele a apărut în dreapta ecranului: Vincent, welcome” (Suceavă, 2008:78).

Tehnologia reprezintă punctul forte al cyberpunk-ului, gen ce impresionează prin firescul abordării virtualului. Existența umană în acel

„dincolo” care îl reprezintă cyberspace-ul, nu este smulsă din matricea realității sociale, individului nu îi sunt amputate amintirile, sau simțămintele: „nu am sentimentul că mi-am pierdut trupul, sau că trupul meu și-a pierdut intelectul, sau sufletul, sau cum l-or fi numind ei, nu am acel sentiment de despărțire..de fragmentare, pentru simplul motiv că iluzia e atât de desăvârșită încât, iată, o pot spune chiar din interior, e un miracol al tehnologiei, asta e chiar realitatea, asta chiar există și nu îmi mai trebuie nimic”-afirmă Vincent, personajul lui Bogdan Suceavă. În acest fel, realității sociale i se suprapune realitatea virtuală, o realitate demnă, dealtfel, să o concureze cu succes pe acesta, întrucât oferă iluzia nemuririi.

Atent cartografiată în ficțiunea cyberpunk, moartea nu mai reprezintă o fatalitate, ea fiind concurată de izbânda tehnologiei. Acest fenomen îl putem întrevedea în romanul lui Bogdan Suceavă, *Vincent, nemuritorul*, unde, carența bolii ar fi trebuit să atragă sucombarea protagonistului, însă datorită programului *Spring after Winter*, a invenției modulelor Saw, acestuia i se oferă șansa de a învinge moartea, de a exista și după aceasta, dar sub o altă formă. În fapt, ceea ce izbuteste să reliefeze Bogdan Suceavă este transpunerea într-o altă paradigmă a tragismului morții. Moartea este învinsă de către tehnologie, care conferă individului șansa nemuririi. Divinitatea nu mai are nimic de spus în acest univers al virtualului în care puterea e preluată de forțele tehnologiei. E parcă, un timp postapocaliptic, în care Dumnezeuului mort, pe care Nietzsche îl proclama cândva cu fervoare, i se suprapune, poate indirect, puterea creierului electronic, anunțând ambițiosul proiect al autodepășirii. E clar că omul viitorului, cel puțin în măsura în care ideologia acestuia se resimte prin scriitura lui Bogdan Suceavă, este omul care și-a depășit propriile limite și se ”joacă” acum de-a demiurgul.

Aceeași idee sau năzuință o reperăm în mărturisirile lui Darie, unul dintre protagoniștii cărții *Cinci nori colorați pe cerul răsărit*, care își asumă într-un anume fel, „ocupația demiurgică”: „eu încercam să descopăr structura intimă a frumuseții..s-o captez și s-o exprim într-o formulă unică, să ajung la granița care desparte, ireconciliabil, dimensiunea umană de limitele condiției tehnologice și, în mod concret, s-o depășesc, pregătind, astfel calea pentru unica nemurire posibilă, nemurirea cuantică”(Iliș, 2006:64). Nemurirea era și pentru Jane din „Neuromatul” scopul suprem „ultima descendentă a clanului Tessier-Ashpool, care va continua visul cibernetice al mamei sale de a crea o matrice bio-integrantă. Noua construcție virtuală în care înainte de moarte Jane își pune matricea personalității sale se numește aleph”.

Divinitatea nu mai are nimic de spus în acest univers al virtualului în care puterea e preluată de forțele tehnologiei. În *Vincent, nemuritorul* dificultatea alegerii este redusă prin estomparea forței creștinismului tradițional, prin înmulțirea adeptilor modulelor Saw. Deși nu avem de-a face cu un cyborg ce descinde din imagistica cyberpunk tradițională, ideea creierului electronic este îndeajuns pentru ca specificul genului să își facă resimțită influența. Postmodern vorbind, metamorfoza eroului trece dincolo de absurditatea personajului



Kafkian, e o răsturnare de situație, practic, lipsei identității personajului kafkian i se așează, contrastiv, tragismul identității virtuale a unui personaj ca Vincent. Câștigător al pariului cu moartea, Vincent experimentează, în cele din urmă, tragismul omului fără însușiri, îndepărtarea de propriul ego. E absurdul „existenței” virtuale poate, fiindcă ceea ce se transmite prin destinul lui Winnie e ideea că nemurirea își are și ea absurditatea ei. O dată cu desacralizarea miturilor, cu globalizarea spațiului virtual, lumea postmodernă devine un mediu propice pentru nașterea unor noi mitologii care au în prim plan aceste fapte artificiale și dezvoltă paradigma omului-mașină. Putem oare să întrevădem, astfel, un nou mit al postmodernismului în ipostaza unui *Deus ex machina*<sup>7</sup>?

Ceea ce este interesant din punctul de vedere al reprezentării fapturilor electronice în cazul operei lui Bogdan Suceavă, dar și al Florinei Ilis, este faptul că ele păstrează un anumit umanism care le diferențiază oarecum de roboții din clasică literatură Sf. Pasionat de perfecționarea roboților, Darie crede că cercetarea în robotică ar putea să dezvolte, pe lângă componenta materială a robotului, o „componentă spirituală a acestuia, adică gândirea, și de ce nu, simțirea lui”. Mai mult decât atât, nu puține sunt pasajele care postulează o imagine a robotului ce demonstrează un comportament afectiv: „cine m-ar crede dacă aș spune că robotul meu, conceput din circuite care se exprimă prin biți de informație, ar putea trăda anumite emoții umane ca teama” sau, scena în care Qrin este caracterizat de către Darie drept perspicace și „lingușitor”. În cazul lui Vincent, transferul creierului său pe un modul saw îi conferă posibilitatea de a-și face simțită prezența în mijlocul celor dragi, de a-și exprima sentimentele vs. de aceștia și mai mult decât atât, avem de-a face cu o adevărată sensibilitate electronică.

Poetica postmodernă este o poetică antimimetică, J. Baudrillard lansează teoria simulacului conform căreia realitatea a fost succesiv neutralizată de către mass-media, care mai întâi a reflectat-o, apoi a mascat-o și a pervertit-o, trebuind, mai apoi să-i mascheze absența, pentru ca, în final, să producă în schimb simulacul realului, distrugerea semnificației și a oricărei relații cu realitatea (Baudrillard, apud Hautcheon, 2008:37). Societății de consum îi este specifică simulacul, sau hiperrealitatea, “un model al realității fără origine sau realitate”, Linda Hutcheon afirmând în acest sens, că postmodernismul nu este o degenerare în hiperrealitate, ci o “punere sub semnul întrebării a ceea ce poate însemna realitatea și a modului în care putem ajunge să o cunoaștem. Teoria simulacului poate fi, de altfel, reperată și în scrierea Florinei Iliș, una dintre personajele cărții (rusoaica) vorbind despre „caracterul aparent și convențional al realității”: „Lumea în care trăim este produsul unui acord imoral al producătorilor de imagini, aceștia sunt adevărații stăpâni ai lumii...sunt cei care ne arată cum să trăim la modă, cum să fim trendy...și cum să fim remarcați...E o

---

<sup>7</sup> Formulă întrebuintată de Nicolae Balotă în *Umanități*, Buc, Editura Eminescu, 1975,412p.

convenție! Ei elaborează imagini cu noi înșine, lansându-le pe piață, iar noi le acceptăm ca pe un dar minunat!”(Iliș, 2006:84).

Cinematografia devine un exemplu desăvârșit în ceea ce privește zugrăvirea unei forma-menti postmoderne. Așadar, **re-prezentarea subiectului** (filme precum Zelig-1983 , Marlene-1984 ); **re-prezentarea trecutului** (Brazil-1985, Robin Hood, Prince of Thieves-1991); **autoreflexivitatea narativă și intertextualitatea** (Pulp Fiction -1994, Fight Club -1999); **colajul** (Catifeaua albastră / Blue Velvet -1986); **parodia** (Bătălia stelelor / Spaceballs -1987, Shrek -2001); **simulacrul** (Înscenarea / Wag the Dog-1997); **feminismul și ideologiile minoritare** (Thelma și Louise / Thelma and Louise -1991); **fenomenul “cyberpunk”** (Războiul stelelor / Star Wars -1977, Matrix-1999); **revenirea *musical*-ului** (Dansînd cu noaptea / Dancer in the Dark-2000, Moulin Rouge-2001)- însumează tentațiile artei cinematografice postmoderne.

Revenind la ideea că Cyber-spațialitatea epocii digitale ar fi, în fapt, o proiecție susținută de cyber-spațialitatea mentală primă, vom exemplifica acest lucru pornind de la filmul Matrix-1999. În studiul său, *THEOLOGY, PHILOSOPHY, MYTHOLOGY and POPULAR CULTURE in The Matrix* , David Hilborn demonstrează felul în care s-a construit lumea ficțională din acest film, fiind de părere că există multiple irizări de ordin teologic, mitologic, filozofic în substratul filmului. Tema centrală a acestui film este iluzie versus realitate. Numărul 555 care apare la începutul filmului în anumite numerologii biblice este un simbol al lui Mesia, opunându-se numărului 666, simbol al forțelor malefice, al Diavolului. Morpheus era numele zeului visului din mitologia greacă, care își facea simțită prezența în timpul somnului ca cel care transmite oamnenilor visele de la zei. Metafora somnului, a “sleep-waking-ului”, a plutirii emerge în acest produs artistic drept cheie analogică a distincției dintre irealitatea lumii matrix-ului și lumea reală. Morpheus este, poate, cel mai conectat personaj la lumea reală, deoarece ca să contureze visele el trebuie să se detașeze de ele. Încă de la apariția filmului, cinefilii dezbăteau ideea că din punct de vedere teologic, Morpheus e un fel de Ioan Botezătorul, care pregătește calea lui Neo. Faptul că acesta posedă pilule albe-roșii nu este un lucru lipsit de semnificație, el “posedă pe Adam, care, prin faptul că a mâncat fructul oprit a primit acces la cunoașterea binelui și a răului. Din această perspectivă, Morpheus reprezintă omul original (arhetipal), o personificare a umanității, un alt Avraam, tată al națiunilor. Neo nu este numai “the one” este în același timp “the new-on”, adică un nou Adam, omul perfect, (structură androgenică pe de altă parte?), primul fruct al vârstei în care toate lucrurile sunt noi.

Neo își ascunde programul de hacking în cartea lui Jean Baudrillard *Simulacra and Simulation*, operă care și-a exercitat influența asupra modului de receptare a epocii contemporane, de aceea revine tot mai actuală ideea conform căreia “harta precede teritoriul”- adică imaginile realității nu sunt întotdeauna fidele realității ei. Există și mărci intertextuale prezente în film. De pildă Agentul Smith lovește precum Arnold Schwarzenegger in the *Terminator*.

Lumea mitică ne oferă, pe de o parte, reîntoarcerea în sânul „universului matern”, iar pe de altă parte circumscrie nevoia de autocunoaștere a omului contemporan, oferindu-i acestuia șansa de a-și lămuri propriile frământări asupra destinului său în univers. Trăind o acerbă distanțare față de armonia lumilor mitice de odinioară, față de acel „paradis pierdut”, pentru a-și regăsi substanța originii, individului contemporan nu îi rămâne altceva de făcut decât să reitereze, să re-construiască, sau de-construiască imaginarul atâtor veacuri. Timpul zilelor noastre este, fără îndoială timpul babiloniei, al dialogismului și interferențelor de orice natură, întrucât, supus dezvoltării economice, globalizării, evoluției explozive a științelor, ne-am îndepărtat foarte mult de ceea ce am fost odinioară. Or, literatura, artă în general reprezintă izvoarele prin care putem să „stăm de vorbă cu departele nostru”, să ne apropiem de sacralitate. Rămâne un exercițiu de o dificultate destul de ridicată studierea faptului dacă, dincolo de lumea artificială a imaginarului culturii cyberpunk, sacralul își mai face resimțită prezența, sau e vorba despre un alt gen de sacralitate, specific omului postmodern și modulațiilor mitice, căci, fără îndoială, cultura zilelor noastre este o „ars combinatoria”.

În esență, literatura cyberpunk ne vorbește despre faptul că, indiferent de dezvoltarea științifică omul are nevoie de mitologii. Felul în care imaginarul uman contemporan face uz de întreaga recuzită a unei mitologii tradiționale, pentru a-și plămădi o nouă mitologie, invers proporțională cu aceasta, nu demonstrează oare nevoia omului la o “eternă reîntoarcere”?

## References:

- Baudrillard, Jean. (2008). *Simulacre și simulări*, Editura Ideea Design& Print, Cluj-Napoca
- Grosseck Gabriela. (2003). "Incursiune în ciber spațiu", în revista *Informatica Economica*, nr. 3(27)
- Hutcheon, Linda. (1997). *Politica postmodernismului*, Editura Univers, București
- Iliș, Florina. (2006). *Cinci nori colorați pe cerul răsărit*, Editura Cartea Românească, București
- Iliș, Florina. (2006). *Fenomenul Science Fiction în cultura postmodernă. Ficțiunea cyberpunk*, Editura Argonaut, București
- Manolescu, Ion. (2003). *Videologia, o teorie tehnoculturală a imaginii globale*, Editura Polirom, București
- Mihalache, Adrian. (2002). *Navi-gand-ind. Introducere în cibercultură*, Editura Economică, București
- Suceavă, Bogdan. (2008). *Vincent, nemuritorul*, Editura Curtea Veche, București
- Wiener, Norbert. (1969). *Dumnezeu și Golem*, Editura Științifică, București