



Servant.

'Twenty minutes into the future'

Cyberpunkens eskatologiske estetikk

ESPEN AARSETH

Remember when we used to say
there was *no future*? Well, this is it!

Max Headroom

En estetikk som har dårlig tid

News had just come over, we had
five years left to cry in
News guy wept and told us, earth
was really dying

D. Bowie, „Five Years“ (1972)

Uttrykket „eskatologisk estetikk“ kan bety minst to ting: Det kan angi en estetikk som er dominert av endetidsmotiver, av tuse-nårs-skifter og døds-metafysikk, av en overgang fra kaos til (ek)stasis, av historiens slutt punkt og av ideen om en etter-verden. Eller det kan beskrive en estetikk som har dårlig tid: en kulturell bølgebevegelse som er i ferd med å nå toppen, en ideologisk (under)bevissthet om at det er nå – eller aldri – eller noen andre, et annet sted; et vindu som lukker seg, en krystallisering som kan inntreffe når som helst.

Ett utslag av en slik estetisk desperasjon finner vi i England for tyve år siden. Som Jon Savage skriver i sin eminente historie om Punk, *England's Dreaming*, om perioden rundt august 1976:

'...there was a real sense of campaign, that something more coherent had to emerge,' says Richard Boon. 'There was a sense of time running out.' The race was on to make the statement, patent the angle before the shutters came down (1991: 209).¹

Det er i dag vanskelig å tenke seg slike øyeblikk uavhengig av det kroniske trykket fra moderne kommunikasjonsmidler – det parasosiale rommet som har utviklet seg fra dagsaviser og telegrafi til en ikkelokal samtidighet hvor den økonomisk-kulturelle sfæren nå er i ferd med å overskrive den geografiske. Det moderne defineres ikke lenger av storbyenes overnasjonale felles trekk, men av det globale elektroniske koordinatsystemet, hvor alle punkter er like langt fra hverandre, og hvor *informasjon* har erstattet skrift og bilde som grunnleggende kommunikasjonsenhet. At dette palimpsestiske skiftet har store estetiske konsekvenser er selvsagt, og innebærer en del humanvitenskapelige paradigme-revisjoner som ikke vil bli diskutert her. I dette essayet skal vi istedet nær-lese den mest populære teksten om dette semiske paradigmeskiftet, *cyberpunk*. Denne teksten befinner seg i mange versjoner og medier, i mange fortellinger og forklaringer. Her vil den bli rekonstruert som en eskatologisk-estetisk ideologi, noe jeg håper både vil kunne eksemplifisere dette teoretiske perspektivet, og gjøre ordet „cyberpunk“ mer avleselig.

Men først kan det være nyttig å forholde vårt begrep om eskatologisk estetikk til andre nærliggende perspektiver. Ideen om en estetikk som stadig kikker seg over skulderen og hele tiden prøver å fange et foreløpig halv-formulert ideal, kan minne om avant-gardisme. Men det er en viktig forskjell. Hvor avant-garden representerer et evig oppbrudd, en anti-estetikk som berettiges av sin konstante anderledeshet, og en tradisjon som per definisjon ikke kan slå seg til ro, er den eskatologiske estetikken på jakt etter noe endelig som kan uendeliggjøres, en formel som skal konkretisere det samtidige på en måte som alle må slutte seg til. Målet er kanonisering, ikke eksentrisitet. Eskatologien og avant-garden representerer motsatte kunst-politiske bevegelser, selv om eskatologen nok vil hevde å være, og ønsker å bli sett som, avant-gardist. Her kan den minne om Pop-kunst, men mangler dennes ironiske distanse. Det politiske i den eskatologiske estetikken er først og fremst dens forsøk på å skape konformitet – dette er et mål i seg selv.

Noen vil kanskje lese dette skillet mellom avant-garde og eskatologi som (enda) en dødsattest for avant-garden, men det ville

være det samme som å godta at kunsten ikke lenger kan ha en progressiv (dvs. åpne) funksjon, noe som er absurd, siden den i så fall aldri kan ha hatt det. Der avant-gardismen er *pro-grammatisk*, er eskatologien rent *grammatisk*, dvs. skriftstyrt.

Dersom noen lar seg berolige av det, kan vi se dette i forhold til postmodernismen: I de utallige forsøkene på å rekonstruere et perspektiv på samtidskunsten og samtidsånden kan vi lett finne paralleller til det eskatologisk-estetiske prosjektet, og særlig cyberpunk. Postmodernisme-teoretikere som Fredric Jameson (1991: 419n1) og Brian McHale (1992: 12) holder da også frem cyberpunk som en nøkkelgenre for henholdsvis „sen-kapitalismen“ og „den avanserte samtidslitteraturen“. (Disse påstandene vil her bare bli imøtegått indirekte, gjennom kritikken av cyberpunk-essensialisme.)

Det er nærmest selvsagt at cyberpunk, i likhet med ethvert samtidig konsept, kan relateres til en eller flere postmoderne teorier. Det som er interessant for oss er primært om det vi her kaller eskatologisk estetikk allerede er beskrevet i tilstrekkelig grad av en eller flere av disse postmodernismene. Slik sett angriper teorien om den eskatologiske estetikken seg selv, ved at den kanskje allerede er formulert, patentert og krystallisert, men siden det er usannsynlig at et slikt perspektiv skulle være unikt, kan vi se eventuelle dobbeltgjengere som bekreftelser på aktualitet snarere enn tegn på overflødighet. En nærliggende versjon finner vi hos Andreas Huyssen (1986), som ser postmodernismen som en søken etter tradisjon „while pretending to innovation“ (s. 170). Dette er altså nostalgi snarere enn eskatologi, men Huysens postmodernisme er et interessant speilbilde eller negativ av den eskatologiske estetikken. En annen forblindelse er termen „Avant-Pop“, som antologikeren Larry McCaffery og forfatteren Ronald Sukenick hentet fra en Lester Bowie-plate i 1992 (se McCaffery 1993). Avant-Pop er et flunkende nytt begrep for alle de som er lei av å investere tid og tolkning i postmodernisme-begrepet, og som trenger en sprekere litterær merkelapp å skyte seg inn under. Ifølge en av A-P-surferne er Avant-Pop

a multi-media mode of expression that splices the avant-garde's obsession with innovation, experimentation, and radicalization with a deep

pop sensibility. The result: an extreme fusion and confusion of the traditional distinctions between „high“ culture and „low.“ (Olsen 1995)²

Elementene (og kontradiksjonene) i denne nye fortellingen lar seg dessverre litt for lett gjenfinne i de store fortellingene om postmodernismen, og Avant-Pop blir derfor direkte utroverdig som postmodernismens oppfølger og avløser. Når forfatter-kritikerne bak A-P-konseptet i tillegg passer på å gjøre det vagt, „selvironisk,“ og halvdefinert (jfr. Olsen og Amerika 1995), ligger ordet „markedsstrategi“ langt nærmere enn „kritisk teori“. Altså er Avant-Pop ikke en teoretisk parallell til, men et mislykket praktisk forsøk på, en eskatologisk estetikk. Det er til gjengjeld et vellykket eksempel på Huysens tradisjonssøkende postmodernisme.

Sist men ikke minst bør vi vurdere om det er overlapping mellom vår lille teori og kultur-apokalyptikeren Jean Baudrillards teori om simulakra-ordener og tegn-autonomi. Baudrillard tematiserer massemedienes tyranni på en overbevisende måte, men som bl.a. Mark Poster (1990) har vist, levner han ikke rom for ulike sosiale aktørposisjoner og muligheten for alternative (dialogiske) kommunikative praksiser. Baudrillards semiotikk blir derfor langt mindre aktuell enn semiotikkene til Roland Barthes og Gilles Deleuze og Félix Guattari. Den førstes tekst-begrep og de sistes multiplisitet muliggjør en kommunikasjonsmodell hvor det heterogene tegnet blir forutsetningen for enhver sosial praksis. Dermed kan vi motstå og forstå essensialismene som virker i en eskatologisk tegnpraksis, dvs. forsøket på å binde eller kapre uttrykket i en bestemt meningsvariant. Den eskatologiske etikken er med andre ord et tegn-begjær, hvor forsøket på å ta semantisk kontroll over „attraktive“ signifikanter like gjerne kan komme fra genre-teoretikere (og „kritikere“) som fra kunstnere, markedsstrateger og kulturindustri (se også Aarseth 1994).

Lesninger av „cyberpunk“ finnes i utallige diskurser, på tvers av genre-, medie- og kulturgrenser: Klesmote, dataspill, brettspill, musikk, film, musikk-videoer, livsstilsmagasiner, Internett-grupper, tegneserier, kritisk teori, performance-kunst, politisk undergrunnsaktivitet og ulovlig televirksomhet. Av de utallige

(og generelt grundige) kritiske konstruksjonene av cyberpunk (Bukatman 1993, Dery 1993, McCaffery 1991, McHale 1992, Slusser og Shippey 1992, Ross 1991, etc. etc.) kan vi ane hvor viktig det er å få kontroll over denne termen, å patentere et perspektiv på den som omslutter og lukker, akkurat som den kritiske diskursen rundt postmodernismen, hvor mange av de samme aktørene opptrer, med mange av de samme lese måtene og konklusjonene.

Cybersemiose: Å Lese „Cyberpunk“

Neologic spam: the primal act of pop poetics.

W. Gibson

Ord og ordkombinasjoner skaper ideer. Det er derfor computerdrevne poesi-generatorer ofte ikke er mislykkede, men kan generere dikt som blir meningsfulle og vakre for leseren. At litteraturvitere generelt avskyr denne formen for autopoiesis og ser den som et farlig endetidstegn for humanismen og kunsten, er bare enda en bekreftelse på ordets og tekstens autonomi i forhold til avsender og mottaker. Et godt eksempel på dette er begrepet „Generation X,“ som i noen år nå har vært en populær merkelapp på dagens ungdomsgenerasjon, slik den blir beskrevet i boken med samme navn av forfatteren Douglas Coupland. Dette uttrykket, som i seg selv er meningsløst, passer desto bedre på sin samtid, og treffer „noe“ som „alle“ kan kjenne igjen, og som skal skille vår generasjon fra de foregående slekter. Coupland blir dermed en visjonær, som med sitt uttrykk har patentert en tidsånd. Men; allerede på 70-tallet hadde Billy Idol et punk-band som het Generation X. Og det navnet var hentet fra *Generation X* av Charles Hamblett og Jane Deverson (1964), en bok om opptøyer mellom Mods og Rockere i England. „Generation X“ er altså en Barthesiansk tekst på vandring, en resirkulert signifikant som er åpen nok til å være anvendelig for hver ny generasjon.

Det kunne være fristende, ikke minst for å gjøre det lettere for leseren, å innlede et essay som dette med å besvare spørsmålet

„Hva er Cyberpunk?“ – men den fristelsen er det farlig å gi etter for. En lesning av „cyberpunk“ er bare anstendig dersom den gir leseren en *vaksine* mot betegnelsen – og da kan vi ikke starte med en positiv definisjon. Som med alle periode- og genre-begreper forutsetter „cyberpunk“ på ideologisk vis at „det er noe der“ – en essens som er unik og autonom, og som lever i de objekter som betegnelsen brukes på. Det er vanlig å si at cyberpunk er en subgenre av *science fiction*, men det løser ingen problemer, siden „science fiction“ også vanskelig kan konstrueres som en essensiell genre (Aarseth 1990), og selv er et godt eksempel på en nomadisk signifikant. Samtidig er det uunngåelig at spørsmålet besvares. En kritikk av noe er også alltid en bekreftelse på det som kritiseres.

Alternativet til en definisjon er en etymologi. „Cyberpunk“ er satt sammen av to deler, „cyber“ og „punk“. Det første er hentet fra ordet „cybernetics,“ avledet av det greske *kybernêtês*, og konstruert i 1948 av matematikeren Norbert Wiener for å betegne hans nye vitenskapelige felt, læren om styring og kommunikasjon i levende organismer og maskiner. Det andre kjenner vi best som en musikalsk og sosial opprørsbevegelse og medie-jippo satt i scene av Malcolm McLaren midt på 70-tallet (Jfr Savage 1991). Begge er hver for seg svært produktive og flertydige signifikanter, som konnoterer paradokser (f eks motsetningen mellom „kommunikasjon“ og „kontroll,“ og punkens mange selvmotsigelser). Tilsammen blir de en gedigen oxymoron: cyber – punk. Det glatte, styrte, høyteknologiske kombinert med det suspekte, opprørske, verdiløse. Som Frederik Lønstad har påpekt, ligger mye av termens „force ... i dens kvaliteter på det visuelle og lyd-messige nivå“ (1994: s. 8).

„Cyber-“ er en usedvanlig hyppig gjenganger i neologismer innen science fiction og informasjonsteknologi. Ved en opptelling i SF-lovers-arkivet (et 111 megabyte tekst-korpus som består av samtlige meldinger på diskusjonslisten SF-lovers og senere Usenet-gruppen rec.arts.sf.written, fra 1979 til idag), fant jeg hele 91 cyber-neologismer, fra „cyberaid“ til „cyberzombie“, og da er ikke bindestreks-varianter tatt med.

„Cyberpunk“ ble satt sammen av forfatteren Bruce Bethke, og er tittelen på en novelle trykket i *Amazing Stories* i 1983 som overhodet ikke er kanonisert inn i science fiction-genren den gav navn til. (Slik kan det minne om etymologien til „Blade Runner“, som først var tittelen på en roman av Allan Nourse, og som film-skaperen Ridley Scott i 1982 lånte til filmatiseringen av en helt annen roman, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* av Philip Dick fra 1968, hvor uttrykket „blade runner“ ikke forekommer.) Da science fiction-kritikeren Gardner Dozois brukte uttrykket til å beskrive en ny generasjon science fiction-forfattere (Bruce Sterling, William Gibson, Lewis Shiner, Pat Cadigan, Greg Bear) i en avis-artikkel i desember 1984, ble det langsomt (rundt midten av 1986, etter SF-Lovers-arkivet å dømme) en populær betegnelse knyttet til disse forfatterne og særlig miljøet rundt Bruce Sterling, godt hjulpet av ham selv. I ettertid blir Dozois utvalg betraktet som tilfeldig og usystematisk, blant annet av flere av dem han nevnte (se Shiner 1992: s. 17).

Den høyest kanoniserte cyberpunk-forfatteren er uten tvil William Gibson, og hans debutroman fra 1984 blir vanligvis sett på som det verket som grunnla genren, ikke minst gjennom konstruksjonen av termen *cyberspace*, som i Gibsoniansk forstand er en reklame-betegnelse for en tredimensjonal visualisering av et globalt datanettverk, hvor alle verdens digitale data befinner seg. (Ordet skrives ofte i subdiegetiske anførselstegn hos Gibson, som tydeligvis foretrekker alternativet „the Matrix“.) Senere har „cyberspace“ antatt forskjellige betydninger, noen ganger synonymt med „virtuell virkelighet“ (som hos Gibson er en uavhengig medieteknologi, kalt *simstim*), andre ganger som et navn på eksisterende elektroniske nettverk, som f eks Internettet (se Aarseth 1993).

Men konstruksjonen av cyberpunk som en genre med utgangspunkt i Gibson og hans første roman er tvilsom, av flere grunner. Prosjektet „science fiction“ blir hovedsaklig utviklet gjennom noveller, snarere enn romaner. Det er i det korte formatet ideer og nye visjoner unnfanges, og så også med Gibson, som i novellen „Burning Chrome“ (1982), presenterer nesten alle de viktigste elementene som forbindes med hans senere roman-

tekst. I novellen finner vi cyberspace, simstim, kyborger, ulovlige programmer, en underverden full av tvilsomme kafeer med enda mer tvilsomt klientell, kjøp, salg og tyveri av informasjon, og til og med den (naturlig nok) ofte feilsiterte frasen „...the street finds its own uses for things“(186). Kun to viktige elementer ser ut til å mangle: Kunstig intelligente vesener, og skildringen av Cyberspace som en mystisk-romantisk „egentlig“ verden, i sterk kontrast til den skitne, ytre virkeligheten (jfr. Aarseth 1992).

I romanene er koblingen mellom kunstig intelligens og ulike religioner (rasta, voodoo) et hovedmotiv. Dette verdensbildet er kvasi-religiøst og klart pre-moderne i sin eskatologiske lengsel:

For Case, who'd lived for the bodiless exultation of cyberspace, it was the Fall. In the bars he'd frequented as a cowboy hotshot, the elite stance involved a certain relaxed contempt for the flesh. The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh. (Gibson 1984: s. 12)³

Denne teknologi-baserte mystisismen, som Erik Davis (1993) treffende har kalt „technosis“, har lite til felles med punkens dystopiske anarkisme. Derimot prefigurerer den på en utmerket måte New Age-hysteriet rundt virtuell virkelighet-teknologien, slik det kommer til uttrykk bl.a. i bladet *Mondo 2000*, og ikke minst i antologien *Cyberspace: first steps* (Benedikt 1991), hvor en tverrfaglig gruppe forskere i større eller mindre grad kaster sine vitenskapelige klær og hengir seg til drømmer om en digital fremtid.

Men selv om Gibsons posisjon som gallionsfigur for cyberpunk-bevegelsen virker både motvillig og tilfeldig, er det ingen tvil om at han representerer et litterært og kulturelt knutepunkt, en totem-tekst som forlengst er druknet i avskrifter og mislesninger uten ende. Å sitere Gibson er i dag langt viktigere enn å lese ham. Selv om *forfatteren* Gibson viser alle tegn på å mestre sin egen medgang og suksess, overskygges dette fullstendig av *teksten* Gibson, en autonom golem skapt av (og skaper av) ordet cyberpunk. Forfatteren Gibsons store styrke er hans ironiske distanse til teknologi, som gjorde ham i stand til å ekstrapolere en ny digital verdensorden fra videoarkadenes grafiske spill-interface.

Gibsons „console cowboys“ er hverken opprørere eller typiske punkere. Derimot er de halvkriminelle opportunistene, 80-tallsjapper, kalde og kyniske antihelter som prøver å posisjonere seg i et samfunn de ikke helt behersker, hjulpet av posthumane kyborg-amazoner og gudelignende kunstige intelligenser de ikke helt stoler på. Filmen *Wall Street* (Oliver Stone 1987) er en langt mer interessant gjengivelse av Gibsons tematikk enn noen av de samtidige cyberpunk-filmer.

I golem/teksten Gibson er den ironiske distansen borte, og parodien er blitt til tekno-dyrkende pastiche. Konstruksjonen av Gibson som cyberpunkens far skjer fordi noen måtte ha rollen, og, som mange har pekt på, Gibson var ganske enkelt den beste av de mulige kandidater. Forfatteren Gibson konstruerer en interessant blanding, men ingen av de elementer han benytter er nye, bortsett fra hans språklige neologismer. Ideen om direkte kontakt mellom hjerne og maskin (og den ekstatiske rusen dette gir) var formulert av Robert Silverberg i hans lite påaktede *Tower of Glass* (1970). Det globale datanettverket som arena for makt-kamp mellom individer og organisasjoner/stater finner vi i John Brunners *The Shockwave Rider* (1975). Og et tredimensjonalt virtuelt landskap hvor hackere konkurrerer og konspirerer, er langt mer realistisk (og mindre poetisk) skildret i Vernor Vinges kortroman „True Names“ (1981). Av mer generelle inspirasjonskilder nevnes ofte Philip K. Dick, Samuel Delany, William S. Burroughs, Thomas Pynchon, J. G. Ballard, Alvin Toffler; og vi bør legge til filmer som *A Clockwork Orange* (1971) og *Tron* (1982), men kanskje ikke Jean-Luc Godards *Alphaville* (1965), hvor den klassiske *film-noir* stilen blir blandet med poetiske science fiction-elementer (f.eks. en surrealistisk computer som kontrollerer en hel by). Disse forgjengerne tyder på at de såkalte cyberpunk-forfatterne først og fremst er forlengelser av en tradisjon, og ikke et radikalt brudd med tidligere science fiction. Tatt i betraktning den stadig økende høyteknologiseringen, med mikro-brikker, telekommunikasjon, informasjonsautomatisering og tredimensjonal simulering, genetisk manipulering og nanoteknologi, ville det være rart om ikke skjønnlitteraturen fulgte etter og skapte fortellinger rundt disse fenomenene.

Men hva avgjør om et verk er cyberpunk eller ikke? Det enkleste er å definere cyberpunk som et tidsrom, som tok til rundt 1982. En slik pragmatisme finner vi f.eks. hos Scott Bukatman (1993), som deler sin bibliografi i to kategorier, „Fiction“ og „Cyberpunk,“ tilsynelatende fordelt etter dette prinsippet.

To typer rom konkurrerer om oppmerksomheten i de fleste moderne teknologiske fiksjoner: storby-landskapet og et elektronisk mediert landskap. Det eskatologiske hovedtemaet dreier seg om overgangen fra det ene til det andre, akkurat som bylandskapet tidligere hadde spilt rollen som det hypermoderne rommet i litteraturen. Raymond Williams: „Out of an experience of the cities came an experience of the future“ (1973: s. 272). Kombinasjoner av urbanitet og kybernetiske landskap blir sett som sikre symptomer på cyberpunk, men hvor går grensen mellom cyberpunk og ikke-cyberpunk? Er f.eks. *RoboCop* (Verhoeven 1987), en film om en død politimann som blir gjenopplivet som reprogrammert politi-kyborg med delvis slettet hukommelse, cyberpunk? (Eller er den 50% cyberpunk, 50% politi-film, og 100% science fiction?) Spørsmålet er om vi kan definere cyberpunk som en egen genre med rom for utvikling av ulike variasjoner, eller om den bare er et imaginært semiotisk krysningspunkt hvor ulike gener og ideologier møtes og spres i mange retninger. Der som vi holder fast ved ideen om cyberpunk som en eskatologisk estetikk, er det klart at den eneste ekte formen for cyberpunk er den som litt for hardt og litt for sent prøver å være det, ved å oppfylle flest mulig klisjeer på en gang.

Max Headroom: „People translated as data“

My brain hurt like a warehouse, it
had no room to spare
I had to cram so many things to
store everything in there
„Five Years“

En av de mest gjennomførte lesninger av „cyberpunk“ finner vi i den amerikanske tv-serien *Max Headroom* (Steve Roberts/Farhad

Mann 1987) hvor både kybernetikken og punken er tilstede, men underordnet tv-mediet som den sentrale diskursen. Max Headroom-figuren, som er en simulert (!) computer-simulering av et snakkende hode (skapt av video-kunstnerne Annabel Jankel og Rocky Morton, og spilt av Matt Frewer) var i utgangspunktet (tidlig 80-tall) en talk-show-vert som intervjuet popstjerner og reklamerte for Coca-cola. Den amerikanske serien bygger på en ti-melang pilot laget av britiske Channel 4 i 1985, (se Bonner 1992: s. 202; Bukatman 1993: s. 63-68).

I serien fra 1987 ser vi hvordan cyberpunks eskatologiske estetikk har forent seg med tv-fenomenet M.H. i en symbiotisk mosaikk snarere enn en palimpsest. Her er hackere, punkere, en forslummet storby-verden styrt av multinasjonale (eller bedre: postnasjonale) selskaper, høyt teknologi, storkapital og media, og en nyhets-redaksjon hvor høyt møter lavt, gjennom de sosialt og fysisk vertikale bevegelsene til stjerne-reporteren Edison Carter. Tv-teknologien er forent med cyberspace på alle plan (noe som gjør de kybernetiske elementene atskillig enklere å visualisere), i et nettverk hvor en dyktig hacker kan se det meste, gjennom overvåkningskameraer eller til og med gjennom tv-apparatet hjemme i stuene til folk. Ved hjelp av en „kontrollerer“ i redaksjonen som kan dirigere sin reporter rundt i by-matrisen og åpne låste dører, driver Carter oppsøkende journalistikk for åpent kamera.

Gjennom opprullingen av en story (om folk som eksploderer etter å ha blitt overstimulert av „blipverts“ – en ny type tv-reklame) blir Carter nesten slått i hjel, og i bevisstløs tilstand blir hans hjerne kopiert over i datasystemet til forskningsavdelingen til Network 23, tv-stasjonen som han arbeider for, og som viser seg å være ansvarlig for blipvert-teknologien, gjennom den unge og tilsynelatende samvittighetsløse hackeren Bryce. Dermed får Carter en digital dobbeltgjenger, „Max Headroom“, som holder til inne i Network 23s tv/cyberspace, og viser seg å være like ukontrollerbar og populær som sin original. Ved hjelp av Bryce, Max og sin dyktige kontrollerer Theora Jones, avslører Carter til sist skurkene i 23s ledelse, og er klar for neste oppdrag.

Stilen i serien er typisk „fast forward“ og hurtig-klippet, med mye bruk av grove tv-bilder og vinglende kamera. Den grafiske fremstillingen av tv/cyberspace er enkel og satirisk, som i den scenen hvor Theora kobler seg til overvåkningskameraet på toalettet i sjefs-etasje i Network-23-bygningen ved å klikke seg langs kloakkrøret og inn gjennom pissoarene!

Landskap og personer fremstår som karikaturer. Serien vakler mellom tung pastiche, eksemplifisert ved de to slemme punkerne Breughel og Mahler, som knuser billykter og malplasserer klassiske sitater når de ikke leverer „kjøtt“ til „Nightingale's Body Bank“, og lett parodi, som når Max slipper til med sine bløte vitser. Gateslummen med forhutlede personer rundt åpne bål kunne vært hentet rett ut fra filmer som *Blade Runner*, *Brazil* eller *Escape from New York*, hvis vi ser bort fra de mange tv-skjermene som absurd er plassert i ruinene og bilvrakene, og som alle usannsynlig nok viser samme kanal. Persongalleriet kan leses som en katalog over stiliserte hacker-typer, og kan plasseres på enkle skalaer som idealist/egoist og uavhengig/system-brikke. Helten Edison Carter er en nokså kjedelig idealist som lett spilles i skyggen av langt mer fargerike bipersoner, og særlig av sin maniske og utilregnelige dobbeltgjenger. Theora er en typisk flink pike, med hackerens magiske evne til å forsere låste dører og knekke hemmelige koder. Bryce er det amoralske programmerergenet, som ifølge seg selv „only invent[s] the bomb; I don't drop it.“ På gateplan har vi den „gode“ gammel-punkeren „Blank“ Reg, som driver sine egen lille pirat-tv-stasjon („Big Time TV“) fra en minibuss. Med sin hanekam og skinnjakke skal Reg forestille en cockeyesque og antiautoritær etterlevning fra '77, men skikkelsen har for lite av punkens selvdestruktive forakt og råhet, og blir en sentimental Disney-versjon snarere enn ekte vare.

På tross av den påtrengende skildringen av en korrump og håpløs storby-fremtid, klarer ikke serien å bli dystopisk. Heller ikke som parodi er den gjennomført; til det er den for involvert i sin fremstillingsform – både de dystopiske elementene og høyteknologien blir fetisjert, og dermed underordnet den samme underholdningsmaskinen som serien tilsynelatende kritiserer.

Denne fetisjeringen finnes også hos Gibson, men alltid balansert av en antisentimental bevissthet om teknologiens faustianske kontrakt med sine brukere.

Max Headroom som cyberpunk (og cyberpunk som kulturindustriell mote) kan bare realiseres i det øyeblikk cyberpunk-prosjektet blir lesbart. For den essensialistiske cyberpunk-kritiker er *Max Headroom* et tegn som tolker cyberpunk i kraft av tegnet Gibson. Men i et eskatologisk-estetisk perspektiv er det derimot „cyberpunk“ som er det opprinnelige tegnet, og Gibsons tekst bare en av mange tidligere mislesninger.

Cyberpunk som protestantisk informasjonsetikk

...prøv alt og hold fast på det gode

1. Tess. 5:21

Men konstruksjonen av en cyberpunk-identitet er som nevnt ikke forbeholdt underholdningsmediene og science fiction-forfatterne. En av de første som så tegnets muligheter for ideologisk strukturering, var LSD-professoren fra 60-årene, Timothy Leary (1988). I „cyberpunk“ hadde han funnet et navn for folk som bruker „all available data input to think for themselves“ (1991: s. 245). Leary utnevner friskt bl.a. både Christoffer Columbus, Charles Lindbergh og Gertrude Stein til cyberpunkere.

Men det finnes også selvutnevnte cyberpunkere, som har skapt sin egen ideologiske versjon av betegnelsen. Som med Punk-fenomenet er det her snakk om en blanding av mediekultur og undergrunnskultur. Massemedia, som særlig etter at „Internett-ormen“ satte store deler av nettverket ut av spill i 1988, har fått øynene opp for unge programmereres misgjerninger, og benytter cyberpunk-merkelappen på „outlaws and hackers on the computer frontier“ (jfr Hafner og Markoff 1991). Blader som *boING boING*, *2600*, og *Mondo 2000* har fokusert livstils-tema som moter, musikk, teknologi, fremtidsvisjoner; og skapt profiler og moduler som ungdomsgrupper kan benytte i konstruksjonen av sin(e) personlighet(er). Cyberpunkens habitus er oppsum-

mert i billedboken *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge* (Rucker et al. 1992). En mer velfrisert publikasjon kom til på eskatologisk-estetisk vis i 1993, da bladet *Wired* approprierte de fleste temaene til undergrunnsbladene, men lot de mindre stuerene (tekno-bondage, smart drugs etc.) ligge igjen. *Wired* er bladet du ikke er flau over å vise til dine kommende svigerforeldre, og som samtidig lar deg ta poeng for tekno-cool blant de yngre.

På Internettet eksisterer utallige World Wide Web-sider og diskusjonsgrupper (Usenet og mailinglister) som fokuserer cyberpunk. Et av de mest interessante stedene er Usenet-gruppen *alt.cyberpunk*, som er en kanal hvor alle vanlige Internett-brukere kan delta. Dette fører ofte til høylytte debatter mellom de faste deltagerne og tilfeldige „besøkende“, om hva cyberpunk er og ikke er, hvem som kan være det, osv. Her kan cyberpunk leses som et typisk Bourdieusk felt, med doxa, heterodoxi, symbolsk kapital, osv. (For eksempel gikk det i desember 1993 en debatt i *alt.cyberpunk* om hvorvidt kristne kunne være cyberpunkere.) Det beste eksempelet på cyberpunk-bevegelsens doxa er sannsynligvis dokumentet „alt.cyberpunk Frequently Asked Questions list“ (Schneider 1995), hvor sentrale spørsmål blir kommentert, og feltets viktigste posisjoner diskuteres. Dette dokumentet viser tydelig det ekstremt tekstuelle ved termen cyberpunk; på sine 12 sider refererer det til rundt 100 andre tekster.

Disse cyberpunkernes selvilde overlapper selvsagt ikke med Gibsons kyniske hovedpersoner, men de identifiserer seg med hans „coole“ beskrivelser av computer-hacking og hitech-bricolage. Deres ideal-type er en ensom tekno-ulv på jakt etter nyttig informasjon, uten respekt for autoriteter og vedtatte sannheter, og de ser teknologien som en individuell vei til frihet og makt. Fra hackerne på 60-tallet har de arvet „the hacker ethic“:

Access to computer – and anything which might teach you something about the way the world works – should be unlimited and total. [...] All information should be free (Levy 1984: s. 40).⁴

Denne informasjonsetikken var tilstede lenge før „cyberpunk“ dukket opp, og kunne uproblematisk besette termen, ikke minst

fordi assosiasjonene til Gibson *et al.* erstattet hackerens image som kjedelige „nerder“ med noe langt mer farlig og maskulint. Samtidig finner vi en del fellestrekk mellom hacker-etikken og Punk-bevegelsens autoritetsforakt og anarkisme, noe som forsterker effekten ytterligere. Alle disse tre utgangspunktene for cyberpunk-subkulturen (cyberpunk-verk som *Max Headroom*, hacker-kultur og Punk) deler altså en informasjonsetikk, som går ut på autonomi for informasjon og individuelle tolkninger (se også Savage 1991: 600). Dermed kan vi identifisere et kristent, nærmere bestemt protestantisk trekk ved cyberpunk: individets frigjøring ved selvstendig kritisk tilgang til *teksten* / informasjonen. Tatt i betraktning kristendommens synkretistiske opprinnelse som bricolage-religion, er dette ikke så oppsiktsvekkende, og Reformasjonen kan jo leses som en form for informasjonsfrigjøring, med Martin Luther som ur-cyberpunk (for øvrig etter mønster fra Jesu oppgjør med fariseerne).

Som sine forgjengere er cyberpunk-subkulturen fundert på paradokser og inkonsistenser, og det kan stilles mange spørsmål til den politiske fornuften i at all informasjon skal være fri. Den klare konflikten mellom informering og personvern blir som regel ignorert av informasjonsliberalistene. På den annen side virker subversive kryptografi-programmer (som „cyberpunk“ Phil Zimmermanns *Pretty Good Privacy*, PGP) i motsatt retning, på godt og vondt. Cyberpunk-diskursen skriver seg inn i informasjonsteknologiens politiske felt, og det er ikke lenger mulig å avgjøre hvor det ene begynner og det andre slutter.

Semiotisk Diaspora: Getting Over the Edge

Is It Real... Or Is It *MimeCom*?
Wild Palms

Som alle proklamerte litterære retninger må også cyberpunkismen gjentatte ganger tåle den gamle klisjeen om sin egen påståtte død. Disse ritualene (som regel i anmeldelsen av et for kritikeren skuffende verk) er klare bekreftelser på betegnelsens fortsatte eksistens og aktualitet. Men eskatologisk-estetisk er det også nøk-

kel-symptomet på at krystalliseringen – konkretiseringen av uttrykket – har funnet sted. Men når skjedde dette? Og hva skjer etter det?

Jeg tror ikke det er mulig å plukke ut et arketyrisk cyberpunkverk, et som destillerer en cyberpunkisk essens en gang for alle. Derimot er krystalliseringen klart synlig som en diffraksjon, en semiotisk diaspora hvor elementer som ble utviklet under det eskatologisk-estetiske trykket finner veien til andre diskurstyper, samtidig som elementer fra andre diskurser retroaktivt blir betegnet som cyberpunk. Markedslogisk er det sannsynlig at retningen er sterk nok til å konstituere (og dermed subsumere) sin egen etterfølger („postcyberpunk“?), og betegnelsen vil nok holde seg semiotisk svevende i overskuelig fremtid, slik f. eks. modernismen fremdeles er en gangbar merkelapp på enkelte samtidige kunstverk.

Dermed går den eskatologisk-estetiske fasen over i en utvikling med to tendenser: En hvor cyberpunk-elementer er approprierte lagervarer på linje med andre standard-klisjeer (som „hardboiled detective“ etc.), og en hvor enkelte av disse elementene fokuseres og videreutvikles, slik at pastiche-stempelet unngås. Et godt eksempel på det første er Dan Simmons mesterlige *Hyperion* (1989); en fremtidsroman etter mønster fra *Canterbury Tales*, hvor et av subplottene og en del av hovedhandlingen benytter og parodierer cyberpunk-motiver:

BB Surbringer was my AI expert[...] and spent most of his life reclining on a free-fall couch with half a dozen microleads running from his skull while he communed with other bureaucrats in datumplane. I'd known him in college when he was a pure cyberpuke, a twentieth-generation hacker, cortically shunted when he was twelve standard (s. 341).⁵

Herr er Vinges „Other Plane“ og Gibsons „Matrix“ blitt til „datumplane“, men ellers er det lite nytt. Simmons bruker cyberpunk-effekter både som en realisme-effekt (handlingen foregår 7-800 år frem i tiden), og som en satirisk kommentar til „cyberpuke“-genren. Et annet ypperlig eksempel på denne type appropriering er Marge Piercys *He, She and It* (1991), om et forhold mellom en kvinnelig programmerer og en „kyborg“. (Egentlig er det

en kunstig intelligent, menneskelig robot, men Piercy har på eskatologisk-katakretisk vis valgt å bruke et c-ord, etter å ha blitt inspirert av Donna Haraways berømte „Cyborg Manifesto“.)

Den andre utviklingstendensen kan beskrives som en videreføring av cyberpunkens eskatologiske estetikk, men (etter diffraksjonen) i forskjellige retninger. Det som med en fellesbetegnelse kalles science fiction har alltid bestått av to estetiske poler: fascinasjonen for teknologi og fascinasjonen for det eksotiske. Som regel trekker den ene polen sterkere enn den andre, og bare unntaksvis er et verk i balanse mellom dem. Gibsons tekster er eksempler på det. Etter Gibson ble den teknologiske polen dominant, bl.a. som en eskatologisk konsekvens av datateknologiens voldsomme vekst i 80-årene. Kyborger og virtuell virkelighet har dominert diskursen helt frem til idag. Den sterkeste representanten for denne retningen er sannsynligvis Neal Stephenson og romanen *Snow Crash* (1992), en bok som kombinerer motiver fra Vinge, Gibson og Sterling i en kjapp fremtidsvisjon fra en verden splittet mellom en kaotisk ytre virkelighet og en velordnet, fascistoid virtuell verden/datanettverk, „The Metaverse“. Her er alt strengt programmert og regulert, og millioner av „mennesker“ beveger seg rundt i et tredimensjonalt simulert bysamfunn hvor togene går i rute og alt har sin plass. Hovedpersonen leverer pizza for mafia-bossen Onkel Enzo, og er tilfeldigvis verdens beste programmerer og VR-fekter i tillegg. Tekno-fetisjismen når ganske absurde høyder i denne romanen, ikke minst i det sentrale plott-elementet, et datavirus som bare angriper programmerere (spesielt logiske som de er), gjennom binære mønstre på skjermen! Romanen er svært underholdende, men den implisitte holdningen til teknologi er ukritisk på grensen til det reaksjonære. Programmerens tradisjonelle dyder, fart og orden, preger både språk og handling. I sin neste roman, *The Diamond Age* (1995), fortsetter Stephenson sin underholdende dyrkning av teknologiske fremtidsvyer, denne gang med utgangspunkt i nanoteknologi og „pedagogiske“ dataprogrammer. Stephensons eskatologiske estetikk er eksemplarisk; han ligger tett opptil de siste spekulasjonene rundt cyberpunk-diskursens sentrale teknologier, men mangler fullstendig Gibsons ironiske blikk.

Ved postcyberpunk-diskursens eksotiske pol står Jeff Noon. Hans debut-roman, *Vurt* (1993), ligger langt fra Stephensons tekno-romantikk, og beskriver et surrealistisk Manchester hvor grensene mellom virkelighet og drøm truer med å forsvinne, gjennom det illegale stoffet Vurt, en narkotisk virtuell virkelighet formidlet gjennom fjær som puttes i munnen. (Ideen om VR som narkotikum minner om Star Trek-skuespilleren William Shatners roman *TekWar* [1989, ghostskrevet av Ron Goulart], eller filmen *Until the End of the World* [Wim Wenders 1991], men lite annet minner om disse.) Handlingen i *Vurt* er rask, ironisk-poetisk, og usammenhengende. En gjeng „young hip malcontents“ (229) i en suburban marerittverden av posthumane hybrider er på jakt etter stadig mer intense fjær-tripper, og hovedpersonen Scribble leter etter sin søster/elsker som er blitt borte i Vurt-verdenen, i bytte for en uformelig alien som består av ren Vurt. I neste roman, *Pollen* (1995), er vi tilbake i Noons surrealistiske Manchester, og denne gang er det Vurt-verdenen som prøver å overta virkeligheten, gjennom en invasjon av giftig pollen.

Noons prosjekt, kaotisk, bisart og klassisk engelsk som det er, viser at Gibsons estetiske originalitet kan videreutvikles i interessante retninger, på tross av cyberpunkens eskatologiske press. Er Noons bøker cyberpunk? Cybergrunge? For å sitere *Vurt* (s. 286): „You got a problem with that name, reader? So make up you own!“

Referanser

- Benedikt, Michael (red.) 1991. *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press.
- Bonner, Frances 1992. „Separate Development: Cyberpunk in Film and TV“, i Slusser og Shippey (red.) 1992, s. 191-207.
- Bukatman, Scott 1993. *Terminal Identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham og London: Duke University Press.
- Davis, Erik 1993. „Technosis, Magic, Memory, and the Angels of Information,“ i Dery 1993, s. 585-616.

Oh, those Russians...
Boney M

- Dery, Mark (red.) 1993. *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Spesialnr. av *The South Atlantic Quarterly* 92/4 (Duke University Press).
- Gibson, William 1982. „Burning Chrome“ i *Omni*, juli 1982, og i Gibson (1986): *Burning Chrome*, New York: Ace Books, s. 168-91.
- Gibson, William 1984: *Neuromancer*. London: Grafton.
- Hafner, Katie & John Markoff 1991: *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*. Simon & Schuster.
- Hamblett, Charles og Jane Deverson 1964: *Generation X*. Greenwich: Fawcett Publications.
- Huyssen, Andreas 1986: *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press.
- Jameson, Fredric 1991: *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Leary, Timothy 1988. „Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot“ i *Mississippi Review* 47/48, s. 252-65. (Også i McCaffrey 1991.)
- Levy, Steven 1984: *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. New York: Dell Publishing.
- Lønstad, Frederik 1994. „Hva var cyberpunk?“ Litteraturvitenskapelig inst., Universitetet i Bergen, upubl. manus.
- McCaffery, Larry red. 1991. *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham og London: Duke University Press.
- McCaffery, Larry red. 1993. *Avant-Pop: Fiction for a Daydream Nation*. Boulder: Black Ice Books.
- McHale, Brian 1992: *Constructing Postmodernism*. London og New York: Routledge.
- Noon, Jeff 1993. *Vurt*. London: Ringpull Press.
- Olsen, Lance og Mark Amerika (red.) 1995. *In Memoriam to Post-Modernism: Essays on the Avant-Pop*. San Diego State UP.
- Olsen, Lance 1995. „Avant-Pop Central.“ WWW: <http://www.uidaho.edu/~lolsen/AP.html>
- Poster, Mark 1990. *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*. Cambridge: Polity Press.
- Ross, Andrew 1991. *Strange Weather: Culture, Science and Technology in the Age of Limits*. London og New York: Verso.
- Savage, Jon 1991. *England's Dreaming: Sex Pistols and Punk Rock*. London: Faber and Faber.
- Schneider, Erich 1995. „alt.cyberpunk Frequently Asked Questions list“. WWW: <http://bush.cs.tamu.edu/~erich/alt.cp.faq.html>
- Shiner, Lewis 1992. „Inside the Movement: Past, Present, and Future“, i Slusser og Shippey, s. 17-25.
- Simmons, Dan 1989. *Hyperion*. New York: Doubleday.

Slusser, George og Tom Shippey red. 1992. *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*. Athens og London: The University of Georgia Press.

Williams, Raymond 1973. *The Country and the City*. London: Chatto and Windus.

Aarseth, Espen 1990. „42! Vitenskapslitteratur og Litteraturvitenskap,“ i *Edda* 3/90, s. 257-64.

Aarseth, Espen 1992. „Drømmen om det elektroniske mennesket: Individ, kultur og informasjonsmytologi“ i *StudVest* nr 11/92. (Også publisert i *Nordisk AI Magasin*, nr 1/93.)

Aarseth, Espen 1993. „Krig, Kjærlighet og Informasjonsteknologi“ i Jørgen Bakke, Lasse Hodne, og Henning Laugerud, *Love and War – Individet i krig og kjærlighet*. Senter for europeiske kulturstudier: *Kulturtekster* nr. 3., s. 189-207.

Aarseth, Espen 1994. „Virtuell virkelighet og retorikk: En kritikk av virtualitetsbegrepet“, i Patrick J. Coppock et al. (red.) *Velkommen til den Virtuelle Virkelighet: Nedtegnelser fra et tverrfaglig seminar ved Universitetet i Trondheim*. Trondheim: Sosialantropologisk Inst., s. 225-37.

Redaktionelle noter

1. „...der var en klar fornemmelse af felttog, at noget mere sammenhengende skulle dukke op, siger Richard Boon. 'En fornemmelse af, at tiden løb ud. Kapløbet var igang for at skabe et statement, patentere vinklen før skodderne blev lukket.'“
2. „en multimedie udtryksform, som splejser avant-gardens besættelse med fornyelse, eksperimentering og radikalisering, med en dyb pop-følsomhed. Resultatet: en ekstrem fusion og sammenblanding af den traditionelle distinktion mellem „høj“ og „lav“ kultur.“
3. „For Case, der havde levet for cyberspaces kropsløse ekstase, var det Syndefaldet. I de barer, hvor han var kommet som den store cowboy, lå der en vis afslappet foragt for kroppen i elitens holdning. Kroppen var kød. Case faldt ned i sit eget køds fængsel.“ (*Neuromantiker*, (oversat af Arne Herløv Petersen) Viborg 1993, s. 14).
4. „Adgang til computere – og hvad som helst der kan lære dig noget om hvordan verden fungerer – burde være ubegrænset og total. [...] AI information skal være frit tilgængelig.“
5. „BB Surspringer var min AI-ekspert [...] og brugte det meste af sin liv liggende på en frit-fald sofa med et halvt dusin elektroder løbende fra sit hoved, mens han havde fortrolig omgang med andre bureaukrater på data-planet. Jeg kendte ham i gymnasiet, da han var en ren cyber-puke, en tyvende-generations hacker, hjernebarkforbundet da han var på tolvte klassetrin.“