

## Küberpunk ilma teadusulmeta<sup>1</sup>

Jaak Tomberg

**Teesid:** Artikkel lähtub hüpoteesist, et mida tehnilisemaks muutub nüüdisaegne globaliseerunud kultuuriruum, seda teadusulmelisemaks muutub realism, mis püüab seda kultuuriruumi usutavalt peegeldada. Selle hüpoteesi taustal vaatleb artikkel nii poeetilisest kui ka kultuuriteoreetilisest aspektist realismi ja teadusulme otsustavat lähenemist nüüdisaegses žanrisüsteemis ning käsitleb sellest lähtuvalt küberpunkulme nüüdisaegset s(t)aatust realistliku praktika. Artikkel määratleb ja sisustab teadusulmeta küberpungi mõiste ning vaatleb selle eri avaldumisvorme kirjanduses, filmis, teleseriaalides ja popkultuuri nähtustes.

DOI: 10.7592/methis.v18i23.14802

**Märksõnad:** küberpunk, realism, teadusulme, tehnoloogia

### Küberpunkulme

1980. aastate alguse läänelikes ühiskondades järk-järgult esile kerkima hakanud infotehnoloogiad – esmajoones personaalarvutid ja internet – olid 1990. aastate keskpaigaks jõudnud juba võrdlemisi igapäevasesse laiatarbekasutusse (e-kirjad, *World Wide Web* jne). Nende mõju ja arengupotentsiaal ühes neisse kätketud (paralleelse) emantsipatsioonilubaduse ja halvaendelisusega võeti väga kiiresti ka kirjandusliku kujutamise ja käsitlemise objektiks. Iseäranis jõuliselt hakkas uute digitaal- ja virtuaaltehnoloogiate teemal spekulerima küberpunk – 1980. aastate alguse anglo-ameerika kirjanduses ja filmis esile kerkinud ulme alamžanr, mille tuntumad esindajad olid näiteks William Gibson, Bruce Sterling, Bruce Bethke, Lewis Shiner, Pat Cadigan, Rudy Rucker, Greg Bear, Walter Jon Williams, ning hiljem, n-ö teise lainena Neal Stephenson, Alexander Beshar, Vernor Vinge, Cory Doctorow ja teised.<sup>2</sup> Küberpungi varaseimatest teostest tuntumad on ilmselt William Gibsoni romaan „Neuromant“ („Neuromancer“, 1984), kus häkker Case palgatakse abis-

---

1 Teadusartikli valmimist on toetanud Eesti Teadusagentuuri grant „Kirjanduslikud representatsioonid ja tehniline küllastumine: teadusliku fantastika realiseerumisest utopilise realismini“ (PUT 1494) ning Euroopa Liidu Euroopa Regionaalarengu Fondi kaudu Eesti-uuringute Tippkeskus. Artikkel on täiendatud versioon tekstist, mis ilmub 2020. aastal kogumikus „Routledge Companion to Cyberpunk Culture“ © 2020 from Routledge Companion to Cyberpunk Culture by A. McFarlane, L. Schmeink, G. Murphy. Reproduced by permission of Taylor and Francis Group, LLC, a division of Informa plc.

2 Varast küberpunk-proosat koondav esinduslik antoloogia on „Storming the Reality Studio“ (1992, toimetaja Larry McCaffery).

tama võimsat tehisintellekti, et too saaks ühilduda oma kaksikuga ning moodustada üliteadvuse, mis hakkab kontrollima Matrixi-nimelist globaalset virtuaalvõrgustikku; ning Ridley Scotti mängufilm „Blade Runner“ (1982), mis inimsarnase androidi olemisõigust vaagides mõtiskleb loodusliku ja tehniliku, orgaanilise ja tehnilise vahelise hapra piirjoone üle.

Küberpunk manas esile düstopilisi lähitulevikke, kus valdavalt lauslinnastunud ning ökoloogiliselt võrdlemisi katastroofilises keskkonnas mängis sotsiaalmajanduslikus elus määravat rolli küberruum.<sup>3</sup> Küberruum oli algses tähenduses midagi võrgustunud, täisvirtuaalse reaalsuse sarnast, mis eksisteeris materiaalse tegelikkuse suhtes paralleelselt ning milles eksisteerivate punktide vaheline ühendatuse ja tihendatuse aste oli materiaalse tegelikkusega võrreldes määratult suurem. Küberruum oli küberpungi narratiivse dünaamika, tema loolise pinge tuumstseen. Loo tasandil kontrollisid küberruumi sageli rahvusteülesed korporatiivsed entiteedid, mille ülemvõimu püüdis õõnestada väike rühm leidlikke häkkereid, n-ö küberkauboisid, kes olid enamasti vaesed ja viletsal järjel ning sageli mõne narkootikumi, erguti või rahusti sõltuvuses, ent seevastu geniaalsed küberruumi manipulaatorid, kes kätkesid endas suurt kontrakultuurilist ja revolutsioonilist potentsiaali. Küberpungi dünaamilist sisepinget kirjeldab emblemaatilisel termin ise: ühelt poolt küber ja teiselt poolt punk, ühelt poolt suurkorporatsioonide kõrgtehnoloogiline hegemoonia ning teiselt poolt anarhistide madaleluline vastukultuur. Niisuguse kokkuseade tulemusena õnnestus küberpungil tulevikunägemuste vormis tähenduslikult mõtestada kaht suurt teemat: ühelt poolt toona esilduvate virtuaaltehnoloogiate potentsiaalset väljakutset reaalsustajule ning teiselt poolt kõikvõimalike biotehnoloogiate ja proteesistumise kasvavat väljakutset kehale. Küberpunk markeeris niisiis tehnika igakülgset ja otsustavat sissetungi kehasse, tehnika näilise eraldiseisvuse lõplikku küsimuse alla seadmist teadusulme vormis.<sup>4</sup>

Küberruum niisugusel kujul, nagu 1980. aastate küberpunk seda ette nägi – s.t täissensoorse virtuaalse reaalsusena, mis eksisteerib materiaalse suhtes paralleelse või ülesena – kätkes endas lisaks kõikidele düstopilistele alatoonidele ka jõulist utopilist tootust või lubadust. Esilduvad virtuaaltehnoloogiad sisendasid toona tundmust, et lõpuks on inimesel tehnilised vahendid, mille abil ületada oma maise keha materiaalsus – aga see tähendab ka: oma maise keha piiratus, puudu-

---

3 Selle praeguseks laialdaselt kasutatava, isegi mõnevõrra anakronistlikult mõjuva termini autoriks on küberpunk-kirjanik William Gibson, kes kasutas seda esmakordselt lühijutus „Põlev Kroom“ („Burning Chrome“, 1982, e k 2002).

4 Täpsemat eestikeelset ülevaadet küberpungist vt Org 2017, 182–185; põhjalikku käsitlust küberpungi poeetika kohta vt McHale 1992, 243–267.

likkus ja haavatavus, võib-olla inimese surelikkuskki. Teadvuse mistahes kujul üleslaadimine arvutivõrku on teadusulmes vana motiiv. Ent just koos küberpungiga hakkas see üldise võimalikkuse asemel mõjuma jõulise konkreetse tõenäosusena. See oli atraktiivne, afekti tekitav ning kriitilist teadvust suigutav nägemus ajastul, mis ei vaaginud veel täie sügavusega uute tehnoloogiate negatiivseid eetilisi järelmeid.

Küberpunk jõudis populaarkultuuri peavoolu 1999. aasta mängufilmiga „Maatriks“ („The Matrix“, rež vennad Wachowskid), mis esitab kaasaegset tegelikkust kui täielikku digitaalset simulatsiooni. 22. sajandil on tehisintellektilised masinad saavutanud inimkonna üle peaaegu täieliku ülemvõimu ning kasutavad neid orjastatud energiaallikatena. Kaasaegne tegelikkus (aastas 1999) on aga lihtsalt virtuaalne sirm või ekraan, mis on inimeste ette tõmmatud selleks, et tagada nende passiivsus ning kanaliseerida nende energiat tootvat iha. Lugu ise räägib häkker Neost, kes saab kaasaegse tegelikkuse tagusest tulevikumaailmast teada, ärkab n-ö uude reaalsusse ning aitab seal valitsevat masinate hegemooniat kukutada. Kujutelm tegelikkusest kui virtuaalsest täissimulatsioonist kirjeldab hästi väljakutset, mille uued tehnoloogiad esitasid 1990. aastatel reaalsustajule. Pärast „Maatriksi“ populaarsust hakkas küberpunk kui žanriline kooslus sajandivahetusel kiiresti oma hoogu kaotama. Ent see hoog ei kadunud lihtsalt niisama, vaid kindlatel ajaloolistel põhjustel.

### **Küberpunk fiktsioonist reaalsuseks**

21. sajandi esimesel aastakümnel hakkas läänelikes ühiskondades levima kultuuriline tundmus, et ajalugu – või täpsemalt tehnoloogiline areng – hakkab lõpuks küberpunkulmes kujutatule järele jõudma. Mitmesugused tehnoloogilised nähtused ja protsessid, mille küberpunk oli juba paar aastakümnet oma temaatilisse keskmesse võtnud, muutusid nüüd üha enam osakeseks igapäevasest reaalsusest: digitaalvõrgustikud, virtuaalsed suhtlustehnoloogiad ja esimesed sotsiaalmeedia-platvormid; kõrgel tasemel geenitehnoloogia ja inimkeha üha sagenev proteesimine; ajaloosündmuste vahendatud intiimsus ning kübersõjapidamise väljakujunemine; vaatamänguühiskonna süvenemine ja finantskapitali üha virtuaalsem liikumine. Kõik see polnud enam ainuüksi teadusulmeliste kujutluste pärusmaa, vaid iseloomustas juba igapäevast hiliskapitalistlikku tegelikkust. Jäi mulje, et paljud küberpungi jaoks kesksed spekulatiivsed elemendid on fiktsioonist otsejoones reaalsusse imibunud.

Kuid küberpungile omaste temaatiliste elementide „realiseerumisest“ märkimisväärsem oli seda esile kutsunud tehnoteadusliku arengu puhas kiirus ja intensiivsus ning sellele vastav kultuurilise muutuse ülekiirendatus, mida tunnetati iga-

päevaelus. Ühtäkki tundus, et muutus on nüüdisaegse globaliseerunud elu ainus konstant. Ning selline olukord esitas teadusulmele ja iseäranis küberpunkulmele kui toonasele kõige tuletavamalt laadi teadusulmesuunale uusi kujutlusvõimelisi ja representatsioonilisi väljakutseid.

Küberpunkulmega toimunud muutused tulid iseäranis ilmsiks pärast seda, kui üks selle voolu asutaja ja keskne autor William Gibson hakkas pärast sajandivahe-  
tust kirjutama täiesti olevikulist ja realistlikku kirjandust. Romaanides „Mustritu-  
vastus“ („Pattern Recognition“, 2003), „Nuhiriik“ („Spook Country“, 2007) ja „Null-  
ajalugu“ („Zero History“, 2010), mida tuntakse ka kui „Sinise Sipelga“ triloogiat  
(„Blue Ant trilogy“) loobus Gibson täielikult küberpungile iseloomulikest lähitulevi-  
kulistest nägemustest. Tegu on ainuüksi kaasaega käsitlevate romaanidega, mille  
tegevus toimub vahetus kirjutamisajas või selle lähiminevikus. Brian McHale  
sedastab kokkuvõtvalt, et „Mustrituvastuse“ peategelane „[. . .] kogeb lennuväsi-  
must, kasutab e-maili ja Photoshop'i, aitab disainida suurkorporatsiooni logo,  
püüab kindlaks teha järgmisi suuri tänavatrende, kohtab post-soveti oligarhe ning  
on kinnisideeliselt sisse võetud võrgus rippuvast videoklipist“ (McHale 2015, 183).  
Siit ei leia me varasemale küberpungile sedavõrd omaseid täisvirtuaalseid reaalsusi,  
tehisintellekte või keha totaalseid tehnilisi transformatsioone – „Sinise  
Sipelga“ triloogia romaanid „[. . .] ei eristu süžeede või maailmade lõikes nüüdis-  
aegsetest trilleritest“ (samas). Ekstrapolatiivsete tulevikunägemuste asemel pakub  
Gibson globaliseerunud oleviku realistlikku kognitiivset kaardistust. Toona antud  
intervjuus põhjendas Gibson oma siirdumist realismi juurde kujutlusvõimelise  
surutisega, mida tekitab nüüdisaegne elutempo:

Ma ei tea, kas ma suudan enam kujutletavat tulevikku sama moodi välja mõelda. Nii kummaline  
kui seda ka öelda pole, valitses 1980. ja 1990. aastatel erakordne stabiilsus. Asjad ei muutunud  
siis nii kiiresti. Ning kui asjad muutuvad liiga kiiresti, siis pole piisavalt kindlat pinnast, millelt  
piisavalt üksikasjalikku tulevikku kujutleda. (Nissley, dat.-ta)

Gibson paistab mõista andvat, et igapäevase elutempo ülekiirendatus avaldab  
ühtlasi mõju tuletavale kujutlusvõimele, tõmmates tulevikulisuse horisondid otsus-  
tavalt oleviku ümber koomale. Mitmed teoreetikud, kes käsitlevad teadusulme nüü-  
disaegset staatust, on jõudnud samalaadsetele järeldustele. Tuginedes feminismi-  
teoreetik Zoe Sofiale, iseloomustab Istvan Csicsery-Ronay (1992, 27) nüüdisaegset  
olukorda kui „tuleviku varisemist olevikku“ ning lisab, et „kui muutused saavutavad  
teatava kiiruse, muutub muutuse enese idee müstilisest statistiliseks, transtsen-  
dentsusest kättesaadavate alternatiivide valimikuks“ (Csicsery-Ronay 2008, 58).  
Veronica Hollinger on sama kaemuse sõnastanud ulmežanriga seonduvates termi-

nites: „[. . .] teadusulme on „muutuse kirjandus“, kuid muutus on nüüdseks miski, mis määratleb pigem tänapäeva. See ei suuda enam tagada tulevikku kui tähendusliku erinevuse välja“ (Hollinger 2006, 453). „Mustrituvastus“ paistab sestap osutavat võimalusele, et „[t]eadusulme aluseeldus – et tulevik erineb olevikust – on vanaks jäänud. Praegusel ajal erineb olevik olevikust“ (465). Nii poleks liialdus väita, et tehniline ülekiirenemine muudab oleviku ühtlasi teadusulmeliseks – ning just see teadusulmeline olevik, mis erineb iseendast, on Gibsoni romaanide realistlikus fookuses. McHale tõdeb, et „Sinise Sipelga“ triloogia proosastiil „kubiseb brändinimedest, tehnilisest kõnepruugist, erialateadmistest ja arvutatult veidratest kõrvutustest“, mistõttu selle lugemiskogemus on jätkuvalt teadusulmeline ning „annab tunnistust asjaolust, et meie uue aastatuhande igapäevasel olevikul paistab olevat teadusulme tekstuur“ (McHale 2015, 183; vt ka Tomberg 2013).

Teisisõnu, Gibsoni realistlik proosa keskendub nüüdisaegsele globaliseerunud igapäevaelule ning võõritab samal spetsiifilisel viisil, nagu teadusulme harilikult on võõritanud. Praegune elutempo ja oleviku tehnoloogiline küllastumine on sestap viinud ka muutusteni nüüdisaegses žanrisüsteemis ning nihestanud selles realismi ja teadusulme suhtelisi positsioone. Neid muutusi võiks kirjeldada järgnev alushüpotees: mida tehn(oloogil)isemaks muutub nüüdisaegne hiliskapitalistlik kultuuriruum, seda teadusulmelisemaks muutub realism, mis püüdleb selle ruumi usutava representeerimise poole. Kuna nii Gibson kui ka Stephenson on küberpungiga lähedalt seotud ning kuna konkreetsete troobid ja temaatilised motiivid, mis paistavad olevat fiktsioonist otse tegelikkusesse imbunud, kuuluvad küberpungi kesksesse repertuaari, siis tundub mõistlik väita, et kõikidest teadusulme alamžanritest avaldub realismi ja teadusulme praegune lähendus kõige jõulisemalt just küberpungi nüüdisaegses s(t)aatuses.

Sellest vaatenurgast on küberpunk end nüüdseks ellu viinud määrani, mil seda oleks kasulikum käsitleda „mitte teadusulme alamžanrina, vaid osakena kultuurilisest miljööst, mis annab lugejale aimu tema läbinisti tehniliselt vahendatud tegelikkusest“ (Vint 2018, 266–267). Sherryl Vint põhistab seda mõtet Thomas Fosteri väitega, et eelmise sajandi kahe viimase aastakümne jooksul muutus küberpunk žanrist „üldisemaks kultuuriliseks formatsiooniks“ (Foster 2005, xiv). Artiklis, mis analüüsib virtuaalsete ja materiaalsete lahinguväljade ühtelangemist küberpungi filmides, leiutab Vint seda kultuurilist formatsiooni kandvate nüüdisteoste tähistamiseks žanrilise termini: *teadusulmeta küberpunk (non-SF cyberpunk)*.<sup>5</sup>

---

5 Samavõrra rakendamiseväärne alternatiiv sellele terminile võiks olla *teadusulmeline realism (science fiction realism)*, mida viimasel ajal on kasutanud Veronica Hollinger (2006) ja Anna McFarlane (2018). Teadusulmeta küberpunk ei tohiks segamini ajada küberpungi žanrilise järellainetusega, mida kutsutakse postküberpungiks

## Teadusulmeliste lausete võimalikkus

Rangelt poeetilisel tasandil paistab teadusulmeta küberpungi võimalikkus põhinevat eeldusel, et lauseid saab lugeda teadusulmelistena (ning need tekitavad teadusulmelist kognitiivset võõritust) isegi siis, kui neis ei leidu tavapäraseid teadusulmega seonduvaid temaatilisi motiive.<sup>6</sup> Selle eelduse proovilepanekuks tasuks vaadelda mõningaid löike Gibsoni „Sinise Sipelga“ triloogiast:

Ta pani põlema öökopilambi, mis heitis valgust eelmisel õhtul Pink Dotist ostetud tühjale Asahi Drafti õllepurgile ning tema kleebistega kaetud PowerBookile, mis oli kinni ja magas. Ta kadestas seda. (Gibson 2007, 1)

Siin antakse tehnika staatust edasi isikustamise ja orgaaniliste kujundite kaudu: keegi kadestab „magavat“ sülearvutit. Ühest teises lõigus kasutatakse vastupidist mehhanismi – inimese empiirilist seisundit kirjeldatakse tehnoloogiliste kujundite kaudu:

Kuuldes eetrikahinana sahisevat Londonit, tunnetab ta nüüd läbinisti, et Damieni teooria ajavahet tuleneva lennuvõimuse kohta vastab tõele: et tema surelik hing on temast kaugele maha jäänud ning seda lohistatakse mööda tolle lennuki nähtamatut ja tontlikku sisemust, mis ta sadade tuhandete jalgade kõrgusel üle Atlandi siia töö. Hinged ei saa nii kiiresti rännata; nad jäävad maha ning neid tuleb pärast maandumist järele oodata nagu kadunud pagasit. (Gibson 2003, 1)

---

(*postcyberpunk*). Viimane tähistab küberpungi suhtes nii jätku kui ka katkestust ning koondab paljusid 1990. aastate lõpul ja 21. sajandi alguses kirjutatud tekste, mille autoritest tuntuimad on Charles Stross ja Cory Doctorow. Postküberpunk kasutab küll intensiivselt realismile omaseid võtteid, kuid toob esile uut tüüpi (tuleviku)reaalsuse, kus inimese osaks on elada kõrgtehnoloogilises postmodernsuses ja jagada oma eksistentsi (küber)tehnoloogiaga. Võrreldes oma eelkäijatega suhtusid postküberpungi autorid tehnoloogilistesse ekstrapolatsioonidesse märksa suurema teadusliku tõsiduse ja (asja)tundlikkusega. Samuti võib nende loomingut pidada omamoodi kriitiliseks vastuseks klassikalise küberpungi tunnetatavalt antifeministlikele, tehnofetišistlikele ja isegi reaktionäärlikele tendentsidele, mida paljud vasakpoolsed kriitikud 1980. aastatel tähelepanid. Kuid postküberpunk ja teadusulmeta küberpunk erinevad teineteisest laadilt, kuna postküberpunk tegeleb siiski jõulise tulevikusuunalise ekstrapoleerimisega, aga teadusulmeta küberpungis teadusulmelisi temaatilisi motiive (peaaegu) ei leidu. Täna selle eristuse vajalikkuse väljatoomise eest artikli anonüümset retsensenti. Head mõtestavat käsitlust postküberpungi kohta vt Raulerson 2013.

<sup>6</sup> Samuel Delany on teraselt tõestanud, et üht ja sedasama lauset saab lugeda vastupidistes žanriregistrites. Tema ingliskeelseks näiteks on lause *He turned on his left side* (Delany 1990, 296), mis realistlikus võtmes loetuna võiks osutada kellelegi, kes keerab voodis vasaku külje, kuid teadusulmelises võtmes hoopis kellelegi (nt androidile), kes lülitab sisse oma vasaku kehapoole.

Niisugused ümberpöörangud sisendavad muljet kognitiivselt võõritavast tege-  
likkusest, kus looduslik/orgaaniline ja tehnilik/tehnoloogiline on teineteisest eris-  
tamatud. Teiseks tugevdab Gibson seda muljet kogu triloogia lõikes tiheda nimepil-  
lamisega<sup>7</sup> – näiteks esimeses ülaltoodud lõigus kasutatakse Asahi Drafti, Pink Doti  
ja PowerBooki üheskoos võrdlemisi lühikeses lauses. Brändinimede pillamise  
tihedust võib siin tõlgendada kui tavakeele „tehnilist“ koloniseerimist: „tehnilik“  
pärisnimi asendab „orgaanilisemat“ tavanime ning reaalsete brändinimede uudsu-  
sel põhinev võõritus peegeldab sedakaudu varasemale küberpungile omast võõri-  
tust, mis tulenes teadusulmeliste neologismide tihedast kasutamisest. Kolmandaks  
väärrib Gibsoni proosa juures märkimist omadussõnade ja kirjeldavate fraaside suur  
tihedus:

Toa kaks kõige suuremat mööblieset olid voodi, mille massiivne raam oli tervenisti kaetud niker-  
datud morsaluu tahvlitega ja mille päitsisse oli seina külge kinnitatud grööni vaala hiiglaslik ja  
vankumatult vaimuliku väljanägemisega alumine lõualuu, ning lakke riputatud linnupuur, mis oli  
nii suur, et ta mahtunuks sinna kükitades sisse. (Gibson 2010, 5)

Niisugune tihedus – „raam oli tervenisti kaetud nikerdatud morsaluu tahvli-  
tega“, „seina külge kinnitatud grööni vaala hiiglaslik ja vankumatult vaimuliku välja-  
nägemisega alumine lõualuu“ – sunnib pikki lauseid kiiremini lugema ning muudab  
sestap suure hulga informatsiooni peaaegu viivitamatult kättesaadavaks, peegel-  
dades niimoodi lause sisemise intensiivsuse ja rütmi tasandil igapäevase tegelik-  
kuse tehnokultuurilist ülekiirendatust. Täpsustavate fraaside ja epiteetide hulk toob  
käsitletavat esemed mikroskoopiliselt üksikasjalikku lähedusse. Esemete ning  
nende iseloomustuste vaheline märgatav kvantitatiivne ebaproportsionaalsus  
nihestab need esemed normaalselt kauguselt jälgitavate tavaobjektide tuttavlikust  
staatusest, siirdab neisse teadusliku kvaliteedi ja lisab neile võõritava aura.

Kõik need poeetilised jooned osutavad asjaolule, et kirjelduskeelest enesest  
õhkub teaduslikku või tehn(oloogilist) laadi kognitiivset võõritust. Kirjandustead-  
lane Carl Freedman on märkinud, et kirjandusteost ei tee teadusulmeliseks mitte  
selles esinevate võõritavate elementide vastavus tegeliku maailma teaduslik-tehni-  
lisele olukorrale – teksti teadusulmelisus „ei sõltu tekstivälisest epistemoloogili-  
sest otsustusest selles kujutletu ratsionaalsuse või irratsionaalsuse üle“ (Freed-  
man 2000, 18). Pigem osutub määravaks „*teksti enese suhtumine* [autori rõhutusi]

---

7 Nimepillamise kui postmodernistlikele tekstidele omase poeetilise võtte kohta vt Tomberg 2005; Kraavi 2013.

selles sooritatud võõrituste laadi“ (samas). Teisisõnu, teadusulmetekst peab oma „formaalsete hoiakute“ kaudu tõestama, et võtab oma fiktsionaalset teadust tõsiselt (samas). „Sinise Sipelga“ triloogias ei avaldu see tõsidus mitte fiktsionaalse teaduse temaatilisel tasandil, vaid eelkõige põhimise tekstuaalse strateegia tasandil – peaaegu teaduslikus suhtumises, millega on lauseid ja lõike komponeeritud. Seda suhtumist ja „formaalset hoiakut“ jagab „Sinise Sipelga“ triloogia ka Gibsoni varasemate, eelmise sajandi 80. ja 90. aastate triloogiatega, mis on kirjutatud selgelt ja kindlalt küberpunkulme võtmes. Lühike lõik „Neuromandist“ tõestab, et sel konkreetsel ajaloomomendil, mil Gibson hakkas uue sajandi alguses kirjutama realistlikke romaane, ei pidanud ta oma stiili muutma:

Toas, kus Case ootas, kogusid neo-asteegi raamaturiulid ühe seina vastas tolmu. Paar ümarat Disney-stiilis laualampi kükitasid piinlikult Kandinsky-tegumoega tulipunase läikega madalal terasest kohvilaual. Raamaturiulite vahel seinal rippus Dalí kell, mille hägune numbrilaud voolas palja betoonpõranda poole. Kella osutiteks olid hologrammid, mis sobitusid tiksudes numbrilaua ebatasaste pinnavormidega, kuid see ei näidanud kunagi õiget aega. Ruumi olid ladustatud kiudklaasist postipakid, mis lõhnasid kuivatatud ingveri järele. (Gibson 1984, 21)

Üleminekul Gibsoni varasemalt küberpunkulmelt „Sinise Sipelga“ triloogia nüüdistrilleritele nihkus ajaline fookus teadusulmeliselt tulevikult realistlikule olevikule, kuid kirjutuses eneses säilisid küberpungile iseomased stilistilised jooned, mille kaudu osutuks nüüd võimalikuks usutavalt kajastada juba mainitud „kultuurilis[t] miljöö[d], mis annab lugejale aimu tema läbinisti tehniliselt vahendatud tegelikkusest“ (Vint 2018, 266–267). Nii võiks öelda, et poeetilisel tasandil avastas küberpunk viisi, kuidas liikuda edasi teadusulmevabadele väljadele.

### **Teadusulmelise intensiivsusega tegelikkus**

Kui Gibsoni siirdumine olevikulise realismi juurde märkis konkreetset ajaloomomenti, mil ilmnes täie selgusega, et hiliskapitalistliku kultuuriruumi tehnoloogiline küllastumine koos ülekiirenenud elutempoga kutsus esile muutusi nüüdisaegses žanrisüsteemis, siis seda eelkõige suhteliste positsioonide lõikes, millel selles süsteemis asusid realism ja teadusulme.<sup>8</sup>

Uurimuses „Kas metafoorid unistavad sõnasõnalisuse unest?“ eristab Seo-Young Chu realismi ja teadusulmet konkreetsete objektide (või referentide) järgi,

---

8 Asjaolu, et Alfonso Cuaróni mängufilmi „Gravitatsioon“ („Gravity“, 2013) peetakse väga sageli teadusulmeks, annab tunnistust tõsiasjast, et kosmost pole iialgi vallutanud mitte inimene, vaid teadusulmeline kujutlusvõime.



mida kumbki on suuteline representeerima. Chu jaoks iseloomustab realismi selle fookus võrdlemisi lihtsatele referentidele, näiteks mandlitele ja müntidele, mida „iseloomustab valmidus pakkuda end kergesti välja lamedale kirjeldusele“ (Chu 2010, 7). Teadusulmet, vastupidi, iseloomustab fookus kognitiivselt võõritavatele referentidele, nagu küberruum ja tehisintellekt, mille kirjeldamine nõuab „ulatuslikku kompleksset representatsioonilist ja epistemoloogilist tööd“ (samas). Vastavalt sellele on olnud „lihtsamaid“ tegelikkusi – näiteks need, mida meie praegusest ajaloolisest vaatepunktist kirjeldab 19. sajandi realistlik romaan – ning „keerukamaid“ tegelikkusi – näiteks tulevikumaailmad ja paralleelmaailmad, mida kirjeldab suur osa teadusulmest. Kuid Chu väidab väga leidlikult, et neid lihtsamaid ja keerukamaid tegelikkusi ei pruugi lahutada laadierinevus. Neid eristab üksnes nende kujutamiseks kuluva representatsioonilise energia erinev määr: realismil kulub olevikulise või ajaloolise reaalsuse jäljendamiseks võrdlemisi vähe representatsioonilist energiat, teadusulmel aga tulevikulise maailma projitseerimiseks „astronoomilistes kogustes“ (samas). See asjaolu viib Chu järelduseni, et realism on õigupoolest „teadusulme „nõrk“ või madala intensiivsusega variant“, teadusulme on aga õigupoolest „kõrge intensiivsusega realism“ (Chu 2010, 8). Chu tõdeb kokkuvõtvalt, et „ehkki vahemaa realismi ja teadusulme vahel võib olla küllaldaselt suur, et kraadierinevusest võiks saada laadierinevus, ei ole see vahemaa kunagi nii suur, et muuta realismi ja teadusulmet teineteise vastanditeks“ (samas).

Ühtlasi järeldub Chu leidlikust kokkuseadest, et teadusulme on alati olnud põhiolemuselt realistlik praktika: võimalik erinevus tuleneb üksnes representatsioonilise energia erisugustest tasemetest, mida realism kulutab minevikulise või olevikulise tegelikkuse peegeldamiseks ning teadusulme (näiteks) küberpungiliku tuleviku projitseerimiseks. Kuid ülal väljajoonistatud tendentsid – realismi ja teadusulme nüüdisaegne lähedus, küberpungiliku kajastuslaadi sobivus hiliskapitalistliku igapäevategelikkuse usutavaks kirjeldamiseks – on ajalooliselt võimalikud üksnes siis, kui kirjeldatud tegelikkuse enese hetkeseis võimaldab neil esile kerida. See tähendab, et tehn(oloog)iliselt intensiivistunud ja ülekiirenenud igapäev võõritab nüüd samal spetsiifilisel viisil, nagu teadusulmelised tulevikumaailmad seda harilikult on teinud, ning nõuab seega adekvaatseks representeerimiseks „astronoomilisi energiatasemeid“. Gibsoni ülaltsiteeritud lõigud sisendavad muljet, et igapäevane tarbimiskultuur on täis peaaegu ainsuslikke objekte, mis panevad vastu „lamedale kirjeldusele“. Nüüdisaegses kapitalistlikus tooteringluses paistab leiduvat väga vähe lihtsaid „mandleid ja münte“ – selle asemel leiame siit Buzz Rickson's MA-1 piloodijakke, Fruit of the Loomi T-särke ja Asahi Drafti purke (vt Gibson 2003, 8), ning Longines'i eristamine Tissot'st – ühes kummagagi kaasnevate sümbolsete universumitega, mida seab üles reklaamitööstus – on peaaegu tea-

dusulmelise intensiivsusega representatsiooniline ülesanne. Isegi „lihtsate esemete“ igapäevasel reaalsusel paistab sestap olevat „teadusulme tekstuur“, mille kirjeldamiseks läheb tarvis kõrge intensiivsusega realismi.

Rangelt poeetilisel tasandil ning oma ideaalses äärmuses on küberpunk ilma ulmeta nüüdisrealismi vorm, mis kasutab sedasama representatsioonilist energiat, mille küberpunkulme kulutas kunagi oma tulevikumaailmade projitseerimiseks, ning kulutab selle (paratamatult) tehn(oloog)iliselt küllastunud oleviku mimeetiliselt kirjeldamiseks. Kuid poeetika ei toimi eraldiseisvana temaatilistest motiividest, s.t selle tegelikkuse spetsiifikast, mida fookuses hoitakse. „Igapäevaste esemete“ vahetu tegelikkuse taga seisavad märksa keerukamad ühiskondlikud ja tehnilised protsessid, millele need esemed kognitiivset ligipääsu tagavad – näiteks nüüdisaegse turumajanduse üha spekulatiivsem ja voolavam olemus; avaliku ja poliitilise sfääri üha virtuaalsem loomus ning ajaloosündmuste vahendatud intiimsus; kübersõjad ja üha harilikumaks muutuv asümmeetriline sõjapidamine; sotsiaalmeedia platvormid, mille mõju vormib üha enam nüüdisaegset individuaalset ja kollektiivset teadvust; geenitehnoloogia arenguhüpped ning kasvav keha proteesimine; populaarkultuuri sfääri kiire teisenemine ja nõnda edasi.

Kõiki neid protsesse, mis koos moodustavad globaliseerunud maailmasüsteemi peaaegu hoomamatu suuruse ja kujutletamatu paljususe, tuleb kognitiivselt kaardistada ning see toob meid lähemale teadusulmeta küberpungi representatsioonilisele väljakutsele: seista silmitsi nüüdisaegse tegelikkuse läbinisti tehn(oloog)ilise loomusega. Csicsery-Ronay jaoks pole tehnoloogia enam kaugeltki miski, mida inimesed üksnes kasutavad selleks, et oma igapäevaelu paremaks muuta. Selle asemel on tehnoloogiat „hakatud pidama omaette ajalooliseks jõuks“ (Csicsery-Ronay 2008, 93) ning tegelikkus, mida see jõud vormib, koosneb „kompleksse[test] ja vaevu hallatava[test] protsessid[est]“ (26). Tehnoloogia pole enam üksnes „üksiku leidurist või avastajast veidriku“ privileeg, vaid hõlmab „kogu liiki“ (93). See enam „mitte üksnes ei imiteeri loodust“, vaid „transformeerib tegelikult materiaalselt maailma, kasutades teaduslikku teadmist moel, mil see paneb oma füüsilise substraadi toimima nii, nagu Loodus „ei toimi““ (samas). Tehnoloogiast on sestap saanud autonoomne teine loomus, mis „sirutab [. . .] end välja materia tuumani“ (samas).<sup>9</sup>

Küberpunk ilma ulmeta uurib viise, kuidas inimesed suhestuvad nüüdisaegse tegelikkusega, mille tuuma on tehnika otsustavalt transformeerinud. Võõrituse

---

<sup>9</sup> Mõte sellest, et nüüdisaegne tegelikkus on läbinisti tehniline, pole uus – sellest on alates 20. sajandi algusest rääkinud mitmed filosoofid, nt Oswald Spengler, Lewis Mumford, Martin Heidegger, Jacques Ellul ja Bernard Stiegler. Kasutan siin Csicsery-Ronay sõnastusi, sest tema käsitlus on kõige lähemalt seotud muutustega teadusulmes.

kognitiivne allikas, mida varem seostati traditsioonilise teadusulmega, ei piirne enam tingimata tegelikkuse mõne privilegeeritud või isoleeritud segmendiga („üksiku leidurist või avastajast veidriku“ erasfääriga). Pigem on kogu hiliskapitalistlik tegelikkus ise nüüd tehniliselt küllastunud ning võõritab teadusulmele spetsiifilisel viisil. Teadusulmeta küberpungi kui realistliku strateegia võimalikkus annab tunnistust tõsiasjast, et me kõik oleme mingis mõttes leidurid ja avastajad – mitte teiste (tulevikuliste või paralleelsete) tegelikkuste avastajad, vaid avastajad olevikulises tegelikkuses, millel nüüd on „teadusulme tekstuur“. Ning loomulikult ei realiseerunud küberpunk uue sajandi alguses sugugi sellisel kujul, nagu tema utoopiline potentsiaal kunagi 1980. ja 1990. aastatel töötas. Tehnika mitte ei aidanud teadvusel ületada inimkeha piiratust ja puudulikkust (nagu fiktsioonist sageli aimata oli), vaid hoopis vastassuunaliselt – see koloniseeris teadvuse ühes inimkeha piiratuse ja puudulikkusega ning asus seda kujundama.

### **Teadusulmeta küberpunk**

Viimasel aastakümnel on ilmunud terve hulk teoseid, mille realistlikus fookuses on samad teemad ja probleemid, mida varem käsitles ekstrapolatiivne küberpunkulme. Valik kirjandusteoseid, teleseriaale, filme ja kultuurinähtusi, mida alljärgnevalt käsitlen, pole kindlasti ammendav ega vasta mõnel juhul teadusulmeta küberpungi ideaalsele poeetilisele aluseeldusele, kuivõrd osa neist sisaldab siiski kognitiivset võõritust tekitavaid temaatilisi elemente, mis kuuluvad teadusulme konventsionaalsesse repertuaari. Sellegipoolest on nende elementide tekitatud võõritus vähese intensiivsusega, kuivõrd tegu on nüüdisaegsete arengusuundade väga ilmselgete paisutustega või kujutluspiltidega n-ö paarikümne minuti kaugusest tulevikust.

**(a) Küberpungilike tulevikunägemuste juurest nüüdiskapitalismi spekulatiivse loogika juurde.** Gibsoni realistlikule pöördele vahetult eelnenud romaan „Kõik homse peod“ („All Tomorrow’s Parties“, 1999) kujutab lähitulevikulist tegelikkust, kus virtuaaltehnoloogiate ja nanotehnoloogia hüppeline areng on viinud kogu maailmasüsteemi totaalse ja ennustamatu muutuse lävele. Üks vähestest tegelastest, kes seda muutust ette näeb, on avalike suhete firmat juhtiv meediamogul Cody Harwood, keda kirjeldatakse kui maailma kõige mõjuvõimsamat meest ning „kahekümne esimese sajandi sünteesi Bill Gatesist ja Woody Allenist“ (Gibson 1999, 164). Täieliku muutusega silmitsi seistes võtab Harwood kasutusele kuritegelikud meetmed, et säilitada oma mõjuvõimu ka muutusejärgses ennustamatus tulevikus.

Gibsoni „Sinise Sipelga“ triloogiast leiame pealtnäha sarnase tegelase, Hubertus Bigendi. Bigend on turundusguru ja Sinise Sipelga nimelise reklaamibüroo asu-

taja ja omanik, kes romaanis „Mustrituvastus“ võtab enda palgale peategelase Cayce Pollardi, kellel on iselaadne anne reageerida allergiliselt halvale moele. Bigend tahab kasutada Pollardi teenuseid, et too selgitaks välja ja otsiks üles internetis suure järgijaskonna kogunud kunstiliselt kõrgetasemeliste filmiklippide anonüümse autori. Mattias Nilges'i terase tähelepaneku kohaselt „peab Bigend seda anonüümsust kõige leidlikumaks turundusstrateegiaks: filmiklippidel on tohtu hulk austajaid, ilma et keegi oleks kindel, kas need üldse seonduvad mingi tootega“ (Nilges, ilmumas). Bigendi võib igas mõttes pidada Harwoodi pisendatud versiooniks: tal puuduvad maailmavallutamise või staatuse säilitamise ambitsioonid, teda kannustab üksnes järgmise trendi otsing, järgmise päeva turundusstrateegia leidmine. Ka maailma, milles Bigend elab, kujutatakse Harwoodi omast erinevana: siin ei tegeleta kataklüsmiliste tulevikusündmuste teadusulmelise ennustamisega, vaid spekulereeritakse „realistlikult“ selle üle, mis võiks tarbijat järgmisel hetkel paeluda. Gibsoni „Sinise Sipelga“ triloogia näitlikustab iseäranis jõuliselt asjaolu, et „spekulatsioonist saab materiaalse tegelikkuse valdav loogika“ ning et „finantskapitalist ja selle spekulatiivsest struktuurist saab kirjanduse jaoks ajalooliselt spetsiifiline esteetiline probleem“ (samas).

Ent leidub ka teisi nüüdisaegseid teoseid, kus varasema küberpunkulme struktuuriline spekulatiivsus on asendunud turukapitalismi spekulatiivsuse realistliku kirjeldamisega, ning mida on sestap võimalik lugeda kui küberpunkki ilma ulmeta. Don DeLillo romaan „Kosmopol“ („Cosmopolis“, 2003) kajastab üht päeva miljardärist varahalduri Eric Packeri elus. Packer võtab oma limusiinis ette ühepäevase odüsseia läbi Manhattani kesklinna liiklusummikute, et käia juuksuri juures. Päeva jooksul kaotab ta jeeni tõusu vastu panustades sihilikult tohututes kogustes raha ning vaidleb oma kaotuste filosoofilise tähenduse üle selleks spetsiaalselt palgatud teooriaülemaga. Seevastu Adam McKay biograafiline draamakomöödia „Suur vale“ („The Big Short“, 2015), mis põhineb Michael Lewise raamatul „Suur vale: Viimse-päevamasinas“ („The Big Short: Inside the Doomsday Machine“, 2010), käsitleb 2007.–2008. aasta majanduskriisi ning kasutab tavatuid vormivõtteid (nt neljanda seina lõhkumine), et selgitada vaatajale keerukate finantsinstrumentide, näiteks hüpoteeklaenude või tagatud võlakirjade olemust ja toimemehhanisme. Telekanali Showtime seriaal „Miljardid“ („Billions“, 2016–), kus peaosa mängivad Paul Giamatti ja Damian Lewis, põhineb kaudselt tõsielusündmustel ning keskendub New Yorgi lõunapiirkonna ringkonnaprokuröri Charles Rhoades'i püüdlustele esitada süüdistus miljardärist riskifondihaldurile Robert Axelrodile, kes on kõikide märkide järgi süüdi siseringitehingutes. Kõikides nendes teostes kasutatakse intensiivset finantskõnepruuki, mille tugev kognitiivne võõritus annab ühelt poolt märku globaalkapi-

talismi virtuaalsest loomusest ja spekulatiivsest loogikast, teiselt poolt aga selle vaevu hoomatavast ja raskesti kujutatavast olemusest.

**(b) Küberruumist sotsiaalmeedia platvormidele.** Dave Eggersi lähitulevikuline düstopia „Ring“ („The Circle“, 2013) algab sellega, et peategelasel Mae Hollandil veab ning ta saab tööle jõukasse tehnoloogiakorporatsiooni nimega Ring, mis on rajanud oma edu inimeste kõikvõimalike sotsiaalmeediakontode ühildamisele ning neelanud selle käigus alla Google'i ja Facebooki. Mae alustab Ringis lihtsa klienditeenindajana, kuid ronib karjääriredelil kiiresti kõrgemale. Kohe algusest peale vaimustub ta luksustest, mida firma oma töötajatele tagab – ligipääs tehnika viimasele sõnale, külaliskorter firma territooriumil, eratreeneritega jõusaalid, kõikvõimalikud vaba aja veetmise võimalused, uhked peod jne. Romaani arenedes selguvad firma sügavamad ambitsioonid – võtta kasutusele oletatavalt „täit läbipaistvust“ tagav jälgimistehnoloogia, et anda lõplik hoop kuritegevusele ja poliitilisele korruptsioonile (ning teenida selle näiliselt õilsa eesmärgi kattevarjus tohutut kasumit).

Eggersi romaani juures ei paku huvi mitte niivõrd selle düstoopilised elemendid (mille võõrituse tase on suhteliselt madal), vaid Ringi firmakultuuri pikad realistlikud kirjeldused. Lisaks mõnesajale igapäevasele kliendipäringule, millele Mae peab klienditeeninduses vastama, hakkab tema töölauale ilmuma järk-järgult üha rohkem ekraane (kuniks seal lõpuks on üheksa) ning ta pühendatakse iga päevaga üha rohkematesse majasisestesse rutiinidesse, mis nõuavad näiteks, et ta vastaks lugematutele kutsetele võtta osa kõikvõimalikest sotsiaalsetest tegevustest ja huviringidest ning reageeriks ohtrate kaastöötajate isiklikel sotsiaalmeediaseintel pidevalt nende postitustele. Eggers pühendab rohkelt ruumi, et kirjeldada nende virtuaalsete suhtluste tohutut kiirust, määratut ületulva ja järk-järgulist intensiivistumist ühes isikliku naudinguga ja ärevusega, mis nendega kaasneb. Tema kirjeldused annavad tunnistust määrast, milleni sotsiaalmeedia vormib nüüdisaegset individuaalset ja kollektiivset teadvust, muudab privaatsustaju ja kriitilist teadvust ning tingib isiklike otsustusi ja tegevusi. „Ring“ ilmestab poeetilisel tasandil veenvalt Sherryl Vinti väidet, et vastupidiselt klassikalisele küberpungilikule ulmenägemusele, mille kohaselt inimkultuur ületab kunagi materiaalsuse ja siirdub küberruumi, „elame me überpööratud küberpunkmaailmas, kus küberruum läbibistab ja kujundab meie materiaalse tegelikkuse kogemust“ (Vint 2018, 254).

**(c) Küberkauboide juurest häkkerite ja vilepuhujateni.** Kultuurilised allhoovused, mis on viinud küberpungilike narratiivide tekkeni ning kujundanud nendele iseomase miljöo või „tunnetuse“, on alati peegeldunud ka küberpungulme tüüpilis-

tes tegelaskujudes, kellest keskseim oli küberkauboi, keda iseloomustasin ülal. Sestap pole ime, et leiame küberkauboi ekvivalente ka teadusulmeta küberpungist, mis käsitlevad nüüdisaegset igapäevategelikkust. Võib-olla märkimisväärseim neist on Elliot Alderson, teleseriaali „Hr. Robot“ („Mr. Robot“, 2015–) peategelane, keda mängib Rami Malek. Elliot on geniaalne küberturbe insener ja häkker, kes kannatab alaliste ärevushoogude ja kliinilise depressiooni all. Tema žanrilise eelkäijana pole raske näha Case'i William Gibsoni „Neuromandist“ – selle vahega, et kui Case'i närvisüsteemi halvatas Vene mükotoksiin, nii et ta ei saanud enam küberruumi siseneda, siis Ellioti isiksusehäired on maisemat, psühholoogilisemat laadi.

Seriaali alguses palkab Hr. Roboti nime all tuntud mässumeelne anarhist (Christian Slater) Ellioti „fsociety“-nimelisse häkkerite gruppi, mille eesmärgiks on krüpteerida maailma suurima konglomeraadi E Corpi finantsandmed ning hävitada sedakaudu kogu arvepidamine globaalse võla üle. Esimese hooaja lõpuks saavutavad nad oma eesmärgi, kutsudes esile ülemaailmse olukorra, milles põimuvad revolutsiooniline lootus ja anarhiline ebakindlus. Ühtlasi selgub, et Hr. Robot on Ellioti *alter ego*, mis põhineb tema kadunud isa persoonil – subjektiivse kogemuse tehnoloogilised nihestused, mis küberpunkulmes on võrdlemisi harilikud, võtavad küberpungi teadusulmeta vormis psühholoogilise nihestuse kuju.

Nii „fsociety“ kavatsus kustutada globaalne võlg kui ka Ellioti *alter ego*, mis selle initsiatiivi algatab, muudab „Hr. Roboti“ esimese hooaja struktuuralselt väga sarnaseks David Fincheri mängufilmiga „Kakluskubi“ („Fight Club“, 1999), mis põhineb Chuck Palahniuki tuntud samanimelisel romaanil (1996). „Kakluskubis“ algatab kontoritööga rahulolematu nimetu jutustaja (Edward Norton) koos oma *alter ego*ga (Brad Pitt) ühe baari keldris vaba aja veetmiseks salajase „kakluskubi“, kus rutiinsest igapäevaelust tüdinud valgekraed saavad hilisõhtuti teineteisega mõõtu võtta ja kogunenud pingeid välja elada. Klubi kogub kiiresti kuulsust, avab harusid üle kogu maailma ning muutub lõpuks revolutsiooniliseks liikumiseks, millel õnnestub saboteerida korporatiivseid servereid, mis majutavad andmeid globaalse võla kohta. „Kakluskubi“ ja „Hr. Roboti“ esimese hooaja omavahelist struktuurilist sarnasust kinnitab sümbolisel tasandil asjaolu, et kummagi kulminatsiooni ajal mängitakse USA alternatiivrokkbändi The Pixies laulu „Where is My Mind?“. Ehkki need sarnasused tekitavad kiusatuse pidada „Kakluskubi“ üheks varasemaks teadusulmeta küberpungi näiteks, on „Hr. Robot“ kindlasti üks selle parimaid näiteid: seriaali on kiidetud seal esinevate häkkimiseepisoodide autentsuse ja realistlikkuse poolest. See tõestab omakorda, et küberpungiliku tunnetuse saavutamiseks ei lähe nüüdisajal enam tarvis ekstravagantseid digitaalsete eriefekte.

Viimaks pole ilmselt kuigi suur liialdus väita, et eilse päeva fiktsionaalsed küberkauboid on tänase päeva reaalsed vilepühajad, ning et selliste reaalse

kute nagu Julian Assange'i või Edward Snowdeni praegused saatused oleks otseku otsejoones mõnest küberpunk-narratiivist võetud. Kummastki on tehtud linalugu – vastavalt „Viies võim“ („The Fifth Estate“, rež Bill Condon, 2013) ja „Snowden“ (rež Oliver Stone, 2016). „Viienda võimu“ puhul on küberruumi ja infovoo visuaalsust peetud „süsteemse kontrolli läbipaistmatuse võrdkujuks“ ning nüüdisrealismi selgelt küberpungilikuks jooneks (Schmeink 2018, 284). Reaalsete isikute kujutamist küberpungilike kangelastena jätkab äsjane Briti teledraama „Brexit. Koduta sõda“ („Brexit: The Uncivil War“, 2019), kus Benedict Cumberbatch mängib Dominic Cummingsit, kes juhtis sotsiaalmeediast kogutud andmete põhjal kujundatud, suunatud reklaamistrateegia toel Brexiti edukat hääletuskampaaniat.

**(d) *Idoru* juurest reaalsete virtuaalsete iidoliteni.** Gibsoni romaani „Kõik homsed peod“ lõpus juhtub midagi *idoru* Rei Toeiga – jaapani „iidolikultuuri“ tehisintellektilise lauljatariga, kel on võime manifesteerida end hologramm-projektsioonina. Kasutades ära kõrges arengujärgus nanotehnoloogia võimalusi, võtab ta ühel õhtul Lucky Dragoni nimelise globaalse jaekaubandusketi sadades filiaalides leiduvate „Nanofaxi“ masinate abil inimese kuju. Puhtvirtuaalne ja -digitaalne tehisintellekt materialiseerub selles ulmetulevikus sadadeks identseteks tegelikeks inimkehadeks, kutsudes sedakaudu esile tehnoloogilise singulaarsuse – hüpoteetilise aja- hetke, millest alates tehnoloogiline areng hakkab kulgema inimestele hoomamatu ja kujuteldamatul moel ning kiirusel.<sup>10</sup>

Realse nüüdisaegse jaapani iidolikultuuri kohta võiks teha vastassuunalise väite – nüüdseks leidub iidoleid, kes on täienisti virtuaalsed ja tehislikud. Sellest annab tunnistust näiteks Hatsune Miku tohutu populaarsus. Miku on humanoidne tehis-*persona*, kellele annab hääle Crypton Future Media poolt väljatöötatud laulmisrakendus („vokaloid“) ning kellele on omistatud üle 100 000 laulu. Ta annab kontserte animeeritud projektsioonina, mis ilmub spetsiaalse kattedga klaasekraanile. Ühest küljest kehastab Miku vahetult ja materiaalselt popstaari kontseptsiooni läbinisti tehislikku ja konstrueeritud loomust. Teisest küljest on ta teadusulmeta küberpungi täiuslik teos: ühtaegu nii (teadus)ulmeline kui ka täiesti reaalne; läbinisti tehniline entiteet, millel on tohutu hulk andunud inimjärgijaid. Kui Gibsoni Rei Toei oli Jaapani realse iidolikultuuri teadusulmeline ekstrapolatsioon, siis Hatsune Miku on omakorda tolle ekstrapolatsiooni tõsieluline realisatsioon, mis tõestab taaskord küberpungi ja 21. sajandi tegelikkuse vahelist tihedat tagasisidesõlme.

---

<sup>10</sup> Head käsitlust tehnoloogilisest singulaarsusest teadusulmes vt Raulerson 2013.

Loodetavasti tõestab see kindlasti mitte ammendav valik<sup>11</sup> kirjandusteoseid, filme, teleseriaale ja popkultuuri nähtusi, et teadusulmeta küberpunkki kui üht nüüdisrealismi vormi võib kohata eri kunstimeediumites sellise kujutamisainese puhul, kus tegelikkus võõritab teadusulmelisel moel. See, kas tulevik toob kaasa sedasorti teoste jätkuva arvulise kasvu, sõltub tõenäoliselt tehnoloogilise arengu ennustamatust kiirusest. Kui tempo intensiivistub, võõritab ka tegelikkus ise suurema intensiivsusega ning muutub teadusulmeta küberpungi veel viljakamaks kasvulavaks. Kui tempo aeglustub, leiame end stabiilsemast tegelikkusest, mis on kindlam alus traditsiooniliseks teadusulmeliseks ekstrapolatsiooniks. Praegusel hetkel aga paistab tehnoloogiline areng olevat paljudes aspektides küberpunkulmele järele jõudnud ning küberpunk ise pole enam mitte niivõrd laialdaselt viljeletav kirjandusžanr, vaid osake nüüdiskultuuri üldisemast tundestruktuurist.

---

### Allikad

Chu, Seo-Young. 2010. *Do Metaphors Dream of Literal Sleep? A Science-Fictional Theory of Representation*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Csicsery-Ronay, Jr., Istvan. 1992. „Futuristic Flu, or, the Revenge of the Future.” – *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, toimetanud George Slusser ja Tom Shippey, 26–45. Athens, GA: Georgia University Press

——— 2008. *The Seven Beauties of Science Fiction*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.

Delany, Samuel. 1990. „On Triton and Other Matters: An Interview with Samuel R. Delany.” – *Science Fiction Studies* 17 (3): 295–324.

Foster, Thomas. 2005. *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Freedman, Carl. 2000. *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.

Gibson, William. 1984. *Neuromancer*. New York: G. P. Putnam's Sons.

——— 1999. *All Tomorrow's Parties*. New York: G. P. Putnam's Sons.

——— 2003. *Pattern Recognition*. New York: G. P. Putnam's Sons.

——— 2007. *Spook Country*. New York: G. P. Putnam's Sons.

——— 2010. *Zero History*. New York: G. P. Putnam's Sons.

---

11 Lisaks sellele analüüsib Sherryl Vint eraldi artiklis reaalsete ja virtuaalsete lahinguväljade ühtelangevust küberpunk-kinos. Ta käsitleb filme „Enderi mäng” („Ender's Game”, rež Gavin Hood, 2013) ja „Tabav hoop” („Good Kill”, rež Andrew Niccol, 2016), mis mõlemad kritiseerivad nüüdisdõja sarnasust esimeses isikus tulistamismängudega (*first person shooters*) ning selle sarnasuse moraalseid tagajärgi. „Tabava hoobi” kohta ütleb Vint, et see on „hüperreaalse, olevikulise ja teadusulmeta küberpunk-kino apoteoos” (Vint 2018, 273).



- Hollinger, Veronica. 2006. „Stories About the Future: From Patterns of Expectation to Pattern Recognition.” – *Science Fiction Studies* 33 (3): 452–472.
- Kraavi, Janek. 2013. „Post-sõnastik 19: nimepillamine (name-dropping).” – *Sirp*, 17. oktoober.
- McHale, Brian. 1992. *Constructing Postmodernism*. London: Routledge.
- 2015. *The Cambridge Introduction to Postmodernism*. New York: Cambridge University Press.
- McFarlane, Anna. 2018. „Cyberpunk and ‘Science Fiction Realism’ in Kathryn Bigelow’s *Strange Days* and *Zero Dark Thirty*.” – *Cyberpunk and Visual Culture*, toimetanud Graham J. Murphy ja Lars Schmeink, 235–252. New York, London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315161372-16>.
- Nilges, Mathias. Ilmumas. „The Realism of Speculation: Contemporary Speculative Fiction as Immanent Critique of Finance Capitalism.” – *CR: The New Centennial Review* 19 (1).
- Nissley, Tom, dat.ta. „‘Across the Border to Spook Country’: An Interview with William Gibson.” Vaadatud: 12. märts 2018. <https://www.amazon.com/Spook-Country-Blue-William-Gibson-ebook/dp/B000UVBSYQ>.
- Org, Andrus. 2017. *Eesti ulmekirjanduse žanrid ja nende poeetika*. Dissertationes litterarum et contemplationis comparativae Universitatis Tartuensis, 16. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Raulerson, Joshua. 2013. *Singularities. Technoculture, Transhumanism, and Science Fiction in the Twenty-first Century*. Liverpool: Liverpool University Press. <https://doi.org/10.5949/liverpool/9781846319723.001.0001>.
- Schmeink, Lars. 2018. „Afterthoughts. Cyberpunk Engagements in Countervisuality.” – *Cyberpunk and Visual Culture*, toimetanud Graham J. Murphy ja Lars Schmeink, 276–287. New York, London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315161372-18>.
- Tomberg, Jaak. 2005. „Postmodernsest nimepillamisest.” – *Keel ja Kirjandus* 48 (12): 984–995.
- 2013. „On the „Double Vision” of Realism and SF Estrangement in William Gibson’s *Bigend Trilogy*.” – *Science Fiction Studies* 40 (2): 263–285. <https://doi.org/10.5621/sciefctstud.40.2.0263>.
- Vint, Sherryl. 2018. „Cyberwar. The Convergence of Virtual and Material Battlefields in Cyberpunk Cinema.” – *Cyberpunk and Visual Culture*, toimetanud Graham J. Murphy ja Lars Schmeink, 253–275. New York, London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315161372-17>.

---

**Jaak Tomberg** – PhD, Tartu Ülikooli eesti kirjanduse vanemteadur. Uurimissuunad: teadusulme, realism, nüüdiskirjandus ja kirjanduse filosoofia.  
E-post: jaak.tomberg[at]ut.ee

**Cyberpunk without Science Fiction***Jaak Tomberg***Keywords:** cyberpunk, realism, science fiction, technology

My article follows the premise that as the contemporary late-capitalist cultural environment becomes increasingly technological, its literary realism, aspiring towards a plausible encompassing reflection of this environment, becomes increasingly science-fictional. In other words, technological development, together with an increasingly accelerating pace of change, has also brought about changes in the way we perceive the contemporary genre system, and specifically the relative positions of realism and science fiction therein.

From this perspective, the article focuses on the present fate of cyberpunk, a prominent subset of science fiction in the 80s and 90s, whose main topics of reflection were the influence of the emerging virtual technologies, the increasing technological supplementations to the body, and their impact to (post)modern subjectivity. The article fleshes out the historical emergence of a new generic phenomenon that Sherryl Vint has tentatively called non-SF cyberpunk, or, cyberpunk without science fiction. This new phenomenon can be characterized as a fully realist practice that nevertheless maintains the science-fictional “feel” of cyberpunk’s earlier, classic incarnation. In my article, I exemplify the emergence of non-SF cyberpunk in various works of fiction, film, TV-series, and pop-cultural phenomena.

During the first years of the 21st century, history – or more precisely technological development – finally seemed to have caught up with cyberpunk. The various technological phenomena and processes the cyberpunk readers and watchers were used to while devouring fiction increasingly started to pop up in everyday reality. Virtual communication technologies, digital networking and the emerging social media platforms; advances in genetic engineering and increasingly common prosthetic supplementations to the body; the mediated intimacy of historical events and the eventual emergence of cyber-war; as well as the overall onslaught of the society of the spectacle and the virtualization of finance capital – all of these, in whatever particular shape or form they happened to take historically, became more evident, more strongly felt in quotidian late-capitalist reality. In a way, several of cyberpunk’s central speculative elements seemed to have “bled” straight from fiction into the everyday.

More important than the manifold materializations of cyberpunk’s particular thematic elements, though, was the sheer speed and intensity of overall techno-scientific developments that brought them about, and the corresponding over-accelerated pace of cultural change felt in common everyday life. All of a sudden, change, as the now well-known saying has it, seemed to have been the only constant of contemporary globalized existence. And this, in turn, posed some novel imaginative and representational problems to SF in general and cyberpunk (as its most immediately extrapolative sub-genre at the time) in particular. Since the specific tropes and thematic motifs that seem to have “bled from fiction into reality” are ones that feature most centrally in the repertoire of cyberpunk, it would be fair to claim that of all the subgenres of SF, cyberpunk is the one most directly involved in the current close feedback-loop between realism and SF.

I claim that cyberpunk has by now realized itself to such an extent that, to borrow a very attentive remark from Sherryl Vint, it would be more useful to see cyberpunk less as a subgenre of science fic-

tion and more as part of the cultural milieu that informs our contemporary existence of technologically mediated reality. Vint develops this notion on Thomas Foster's claim that (probably sometime during the 80s and 90s) cyberpunk experienced a sea change into a more generalized cultural formation. Vint's "non-SF cyberpunk" is a generic concept for contemporary works that convey precisely this cultural formation.

My article develops this notion of non-SF cyberpunk a little bit further. It has two aims: (1) to demonstrate, on the basis of Gibson's prose in *Blue Ant* trilogy, that there is a solid common ground between the poetics of realism and SF which ultimately enables the emergence of non-SF cyberpunk; and (2) to map several more recent works of literature, film and TV that, each in their own specific way, can be read as non-SF cyberpunk.

**Jaak Tomberg** – PhD, senior researcher of contemporary literature of Tartu University. His main research interests are science fiction, realism, contemporary literature, and philosophy of literature. E-mail: jaak.tomberg[at]ut.ee