

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI**

**Filozofická fakulta**

**Katedra bohemistiky**

**Kyberpunková literatura – vývoj, charakteristika,  
kulturní kontext**

**Magisterská diplomová práce**

**Bc. et Bc. Veronika Dostalová**

**Česká filologie**

**Vedoucí práce: Mgr. Vladimír P. Polách, Ph. D.**

**Olomouc 2017**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 20. 4. 2017

Podpis .....

## Poděkování

Chtěla bych poděkovat za vedení mé práce Mgr. Vladimíru Poláchovi, Ph. D., a svému blízkému okolí za podporu během studia.

## Obsah

Úvod.....	5
1 Americký kyberpunk .....	7
1.1 Historie kyberpunku.....	7
1.2 Postkyberpunk .....	12
1.3 Nejvýznamnější představitelé .....	14
2 Český kyberpunk .....	21
2.1 Nejvýznamnější představitelé .....	23
3 Nejvýznamnější vlivy, charakteristika žánru .....	28
3.1 Kybernetika .....	29
3.2 Kyborg .....	30
3.3 Punková hudba a William S. Burroughs .....	31
3.4 Drogy .....	32
3.5 Postmodernismus .....	34
3.6 Jazyk a styl.....	35
3.7 Prostor a kyberprostor .....	36
3.8 Postavy.....	39
3.8.1 Kovboj .....	40
3.8.2 Ženské postavy.....	40
4 Vybraná díla kyberpunku .....	42
4.1 Bruce Sterling, Lewis Shiner – Mozart v zrcadlovkách.....	42
4.2 Jan Poláček – Potulný kovboj .....	44
4.3 Jiří W. Procházka – Rox'n'Roll .....	45
4.4 Jiří Pavlovský – Konec kyberpunkového věku .....	47
5 Závěr.....	50
Seznam literatury .....	53

## Úvod

Kyberpunk jako podžánr science fiction literatury vzniká na začátku 80. let minulého století ve Spojených státech amerických. Otcem a „prophet noir“ kyberpunku bývá nazýván William Gibson, jehož první dílo *Neuromancer* vychází v roce 1984 a způsobuje senzaci i rozpaky, kvůli jeho novátorskému přístupu a nezařaditelnosti mezi existující žánry, ale zároveň získává několik literárních cen, mezi nimi všechny tři hlavní udělované za sci-fi literaturu. Mezi Gibsonovy nejznámější následovníky patří zejména Patricia Cadigan, Rudy Rucker nebo Bruce Sterling, který s Gibsonem spolupracoval na několika dalších povídkách a novelách.

Hlavními problémy, které kyberpunková science fiction nastoluje, jsou moderní technologie a jejich vztah ke člověku a přírodě. Velmi vyspělá umělá inteligence nejen ovládá společnost (většinou skrze nějakou korporaci, vedenou někým poněkud zvráceným nebo zdegenerovaným po psychické i fyzické stránce), která je totálně zdevastovaná a nefunkční. Víceméně apokalyptická vize budoucnosti a zničená příroda jsou prostředím, kde se odehrávají příběhy životních ztroskotanců, zlodějů, drogových závisláků, hackerů a opuštěných nerdů, kteří volí raději útěk do virtuálního světa. Hrdinové mají robotické končetiny nebo se s počítači cíleně propojují mentálně a žijí svůj život ve virtuálním prostoru, který je pro ně skutečnou realitou. Zjednodušeně bychom mohli tvrdit, že kyberpunk zobrazuje budoucnost civilizace, která se příliš upnula na technologie a jejich vlastnost zjednodušit lidem každodenní život, v určitém bodě však lidstvo bylo touto technologií pohlceno a zničeno.

Do našeho prostředí se kyberpunková literatura dostává asi s desetiletým zpožděním, tedy v devadesátých letech, a to zejména díky překladům Ondřeje Neffa, který jako první zpřístupnil Gibsonovo dílo českému čtenáři. Poté se nejen Neff, ale i řada dalších českých autorů science fiction literatury (namátkou jmenujme Petra Hetešu, Karla Veverku, Jiřího W. Procházku nebo Miroslava Žambocha) nechali novým proudem inspirovat a kyberpunk zažil svůj rozkvět i v českém literárním prostředí. Nepřesáhl sice hranice literatury a komunity zabývající se sci-fi, ani se netěšil takovému zájmu a kultu jako v místě svého vzniku, ale své místo mezi českou

sci-fi si nepochybně získal, a dokonce sloužil jako inspirace českého sci-fi žánru biopunk.

V naší práci si nejprve představíme vývoj americké a české science fiction literatury, načtneme kulturní pozadí vzniku a dnešní situaci. Pokusíme se najít charakteristické rysy a vlivy. V závěru si ukážeme několik kyberpunkových povídek, abychom demonstrovali přítomnost uvedených charakteristik.

# 1 Americký kyberpunk

Jak již bylo v úvodu zmíněno, kyberpunk se zrodil ve Spojených státech a odtud se šířil i do dalších zemí. V následující kapitole si proto představíme jeho historii, hlavní literární představitele, inspirační zdroje a teze.

## 1.1 Historie kyberpunku

„Classic cyberpunk characters were marginalized, alienated loners who lived on the edge of society in generally dystopic futures where daily life was impacted by rapid technological change, ubiquitous datasphere of computerized information, and invasive modification of the human body.“

Lawrence Person<sup>1</sup>

V citátu amerického spisovatele a editora L. Persona najdeme veškeré informace, které bychom mohli potřebovat k objasnění pojmu kyberpunk. Samotný název „cyberpunk“ poprvé použil Bruce Bethke, který tak pojmenoval jednu ze svých povídek, publikována byla roku 1983, začala však vznikat už v roce 1980. Velmi stručnou historii žánru jsme nastínili již v úvodu, nyní si proces popíšeme podrobněji.

Samotný název kyberpunk se skládá ze dvou částí „cyber“ (kyber) a „punk“. Punk je výraz, který se objevuje v anglicky mluvících zemích na konci 20. let a používal se jako označení pro kriminální živly či výtržníky, v dnešním slangu označuje něco nebo někoho vybočujícího ze stereotypu. Na konci 70. let se pojem punk vžil jako pojmenování nového hudebního žánru a s ním spojeného životního stylu, který se bouřil proti rigidní morálce, diskriminaci, válce nebo totalitním režimům a má blízko k anarchismu. Nejznámějšími kapelami žánru punk jsou američtí The Ramones, skotští The Exploited a zejména angličtí Sex Pistols. Pojem cybernetics (kybernetika – věda o řízení a přenosu informací v živých organismech a strojích) se objevuje poprvé na konci 40. let, spojení cyborg (kyborg nebo

---

<sup>1</sup> Person, L.: Notes towards a Postcyberpunk Manifesto, online  
<<http://beta.slashdot.org/story/7711>> cit. 20. 10. 2015

Volný překlad: Klasické cyberpunkové postavy byli vykořenění samotáři žijící na okraji společnosti ve všeobecně dystopické budoucnosti, kde byl každodenní život ovlivněn rychlým technologickým vývojem, obrovskou databází počítačových dat a invazivními proměnami lidského těla.

kyberneticky řízený organismus) pak v roce 1960. Pojem cyberspace (kyberprostor) se poprvé objevuje v roce 1984, použil ho William Gibson v jedné ze svých povídek.<sup>2</sup> Už ze samotného původu slova kyberpunk můžeme chápat jeho význam a utvořit si základní představu, o jakých tématech pojednává kyberpunková literatura.

Přesné datum vzniku kyberpunkové literatury a kyberpunku jako takového je poněkud problematické stanovit. Jak bylo zmíněno výše, za mezník můžeme považovat rok 1983 (popř. 1980, kdy svou povídku napsal Bruce Bethke a použil tento termín poprvé), rok 1984 (kdy byl publikován Gibsonův román *Neuromancer*, dílo považované za první opravdu kyberpunkovou literaturu, některé jeho povídky však vyšly už o dva roky dříve) nebo rok 1982, kdy Ridley Scott natočil svůj kultovní sci-fi snímek *Blade Runner*, kde se znaky kyberpunku také hojně objevují. Samozřejmě první eseje a úvahy o virtuální realitě a propojení člověka a stroje můžeme najít už na konci šedesátých let, např. u Timothy Learyho, který ve svých esejích často hovoří o komunikaci skrze média a jejich schopnosti nejen usnadňovat život a komunikaci, ale i ovládat člověka.

Science fiction literatura se během 20. století velmi rozšířila a byla poměrně uznávaným žánrem. V 80. letech se však objevila nová a postmoderní odnož, která dostala název kyberpunk.<sup>3</sup> Sterling dodává, že hnutí bylo označeno „(...) mnoha nálepkami: radikální hard SF, technologičtí psanci, vlna osmdesátých let, neuromantické, skupina zrcadlovek. Ze všech těchto nálepek, přilepených a zase sloupnutých na počátku osmdesátých let, se udržela jedna: kyberpunk.“<sup>4</sup> Děj těchto příběhů se odehrává v poměrně blízké budoucnosti a na naší planetě, což byla odchylka od standardu, dřívější sci-fi byla obvykle situována ve vesmíru nebo naopak ve vzdálené budoucnosti. Celé prostředí a příběhy kyberpunkové science fiction byly jakýmsi způsobem děsivé tím, že byly (jsou?) do jisté míry *možné*. S rostoucím rozvojem techniky přišel přirozeně strach z možných důsledků, a právě kyberpunková literatura reflektuje svět dystopické budoucnosti, často ovládaný globálně bohatou menšinou za pomoci strojů a informačních sítí, války odehrávající

---

<sup>2</sup> Online <<http://project.cyberpunk.ru/idb/timeline.html>> Cit. 20. 10. 2016

<sup>3</sup> Samozřejmě témata a motivy, které jsou pro kyberpunkovou literaturu charakteristické, se ve science fiction literatuře objevovaly již dříve, ale pro naši práci nejsou důležité, proto se zabýváme až „skutečným“ kyberpunkem z let. 80.

<sup>4</sup> Sterling, Bruce (eds.): *Zrcadlovky*, Nakladatelství Laser-books s.r.o., Plzeň, 2009, 2. revidované vydání, str. 7



se spíše v kyberprostoru a o kyberprostor, existenci kyborgů a robotů vedle lidí, propojení lidí a kybersvěta pomocí čipů apod.

Jak již bylo zmíněno výše, mezi autory, kteří se zařadili po bok Gibsona jako autoři kyberpunkové science fiction, můžeme jmenovat Bruce Sterlinga, Rudyho Ruckera, Pat Cadiganovou, Neala Stephensona, Johna Shirleyho, Toma Maddoxe a další. Jejich díla mají společné znaky, které používá Gibson poprvé ve svých povídkách a později v románu *Neuromancer*. „High-tech a lowlife“ je obvyklá a nejjednodušší definice těchto znaků. Hrdina, kovboj na okraji společnosti ovládané nikoli národními vládami ale jedinou korporátní, se pohybuje mezi nejnižší spodinou. Často je nějakým způsobem závislý na technice, bývá elitní hacker, problémy řeší (stejně jako západoameričtí kovbojové) rychle a nekompromisně, dle svých vlastních morálních měřítek, která ale nebývají slučitelná se zákonem, a svůj život spíše přežívá jako ztracená existence. Svět je často zobrazován dystopicky, což vychází z tehdejších dobových nukleárních a politických hrozeb, destabilizovaný po nějaké válce či nukleární katastrofě, s malou vládnoucí elitou, která vše kontroluje pomocí kybernetiky, samo lidstvo je často následkem výše popsaných událostí nějakým způsobem degenerované. Samotné životní prostředí bývá zobrazováno zkaženě a sešle, často popisováno pomocí nezvyklých přirovnání, která používají jako měřítko techniku. V tomto směru můžeme citovat poměrně ikonickou první větu z Gibsonova *Neuromancera*: „Nebe nad přístavem mělo barvu televize přepnuté na prázdný kanál.“<sup>5</sup> Stejně tak prožitky emoční i fyzické bývají srovnávány se vztahem ke kyberprostoru, klasické lidské vazby a vztahy přestávají fungovat a jsou nahrazovány vztahy ve virtuální realitě.

V polovině osmdesátých let se začala objevovat i internetová síť, původně sloužila jako vojenská technologie užívaná při výpadku telefonního spojení, a poskytla autorům mnoho dalších námětů. Objevují se skuteční hackeři a hráči her po síti, raketový rozvoj zaznamenávají osobní počítače a také telefony, objevuje se možnost posílat emaily. Pod vedením Sterlinga, jakéhosi mluvčího kyberpunkové sci-fi, se skupina autorů, už oficiálně nazývaných jako autoři kyberpunkové nebo hard sci-fi literatury, zformovala do skupiny zvané The Movement (Hnutí). Společně vydali v roce 1986 antologii povídek, která dostala jedno ze jmen, kterým se

---

<sup>5</sup>Gibson, W.: *Neuromancer*, Nakladatelství Laser-books s.r.o., Plzeň 2010, 4. vydání, str. 17

označoval samotný žánr, *Zrcadlovky* (Mirrorshades).<sup>6</sup> V předmluvě k této antologii spojil Sterling punkovou hudbu, hard sci-fi, underground, zdůrazňuje průniky těchto a jiných světů. Samotné Hnutí si dalo za cíl pozvednout stagnující a upadající sci-fi zpět ke standardu a žánr oživit. Sterling navíc vydává neoficiální časopis *Cheap Truth*, kde publikoval pod pseudonymem Vincent Omniaveritas. *Cheap Truth* byl fanzine Hnutí, do kterého všichni autoři přispívali pod pseudonymy. Objevovaly se zde polemiky a kritiky, které chtěly rozvířít vody science fiction. Podle samotného Sterlinga šlo spíše o jednolístový leták, který byl rozdáván zdarma a volně šířen na veřejnosti.

Ve stejné době jako *Zrcadlovky* vychází i Gibsonova sbírka povídek *Burning Chrome* (Jak vypálit Chrome nebo jen Vypálit Chrome), stejnojmenná povídka patří k jeho nejznámějším. Avšak nejen Gibson publikuje svá nejvýznamnější díla v polovině osmdesátých let. Vychází Sterlingův román *Schismatrix* (který se řadí po bok *Neuromancera* jako nejzásadnější dílo kyberpunkové literatury) nebo *Eclipse* (Úplněk) Johna Shirleyho, s dystopickou vizí západní Evropy. Donna Harawayová, americká feministka, biologka a historička, vydává svoji slavnou esej *A Cyborg Manifesto*, kde spojuje feminismus, kybernetiku a postmoderní teorie. Velmi významným kyberpunkovým počinem v roce 1985 byla i *Blood Music* (Hudba krve) od Grega Beara. Tom Maddox ve svojí eseji o kyberpunku popisuje, jak v polovině osmdesátých let kyberpunk překonal prostředí literatury a filmu, a stal se fenoménem a životním stylem, ovšem termín samotný se podle něj začal nadužívat – kyberpunkery byla označována děcka s modery a touhou stát se hackery stejně jako hipsteři z měst, kteří chodili v černé, četli *Mondo 2000*<sup>7</sup> a poslouchali industriální pop. Kyberpunk se objevoval všude, magazíny *The Wall Street Journal*, *People*, *Mondo 2000* a hudební stanici MTV nevyjímaje. Samotný William Gibson se stal skutečnou ikonou a celebritou takového formátu, že se jej dovolávali i další celebrity.<sup>8</sup>

Na přelomu osmdesátých a devadesátých let se kyberpunk dostal i do zájmu akademiků. Larry McCaffery vydal antologii *Storming the Reality Studio*:

---

<sup>6</sup>Název odkazuje k brýlím zrcadlovkám, které postavy děl často nosí a které nedovolují ostatním vidět jejich oči. Např. Molly Minions v *Neuromancerovi* má implantáty podobné brýlím, ale nemůže je sundat. V antologii samotné je povídka s názvem Mozart v zrcadlovkách od Bruce Sterlinga a Lewise Shinera, vznikla během dob Hnutí.

<sup>7</sup>Mondo 2000 byl kyberpunkový časopis, který vycházel v 80. a 90. letech v Kalifornii.

<sup>8</sup> Online [http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk\\_in\\_80-90.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_in_80-90.html) Cit. 20. 10. 2016

*A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, kde ukotvuje kyberpunkovou literaturu v rámci postmoderny. Kniha obsahuje jak povídky (Gibson, Cadiganová, Sterling,...), tak eseje a studie (Timothy Leary, Jean-François Lyotard, Jean Baudrillard,...). Podle Maddoxe se kyberpunk šířil dále i v devadesátých letech, ale měnil se a infiltroval se do pop kultury takovým způsobem, že je nadále nemožné sledovat všechny změny. Některé z nejvýznamnějších děl, jako Gibsonovo *Virtuální světlo* nebo Stephensonův *Diamantový věk*, vychází v polovině let devadesátých. Jako další příklad průniku kyberpunku do kultury může sloužit Billy Idol a jeho album pojmenované *Cyberpunk* z roku 1993, experimentující s elektronikou hudbou, inspirované kyberpunkem a „kyberdelickým“ hnutím, nebo fakt, že Tom Maddox a William Gibson společně napsali dvě epizody dnes již kultovního mysteriózního seriálu *Akta-X*.

V devadesátých letech se kyberpunk začal vytrácet ze „sci-fi mainstreamu“ i povědomí veřejnosti, podle Stirlinga<sup>9</sup> už nebylo Hnutí, kyberpunkerům už nepatřilo nic. Stejný názor o smrti kyberpunku zastávala i celá řada kritiků, částečně to bylo způsobeno tím, že se kyberpunk změnil a nebylo možné jej přesně vymezit, navíc na jeho místo nastoupila postkyberpunková science fiction. Navzdory těmto pesimistickým očekáváním o zániku, se objevilo několik nových kyberpunkových a postkyberpunkových knih a her, vzniká kultovní filmová trilogie *Matrix* bratrů Andyho a Larryho Wachowskych<sup>10</sup>, internet se stává platformou pro jistou verzi sdíleného virtuálního kybersvěta přesně jako v popisech z osmdesátých let.

Jedním z nejvýznamnějších esejů devadesátých let je nepochybně *A Cyberpunk Manifesto*, který 14. 2. 1997 publikoval Christian A. Kirtchev. Začíná a končí prohlášením „We are the ELECTRONIC MINDS, a group of free-minded rebels. Cyberpunks. We live in Cyberspace, we are everywhere, we know no boundaries. This is our manifest. The Cyberpunks' manifest.“<sup>11</sup> Kirtchev zde v pěti odstavcích definuje kyberpunk a vymezuje se vůči systému a společnosti, které jsou nemocné,

<sup>9</sup> Online [http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk\\_in\\_the\\_nineties.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_in_the_nineties.html) Cit. 20. 10. 2016

<sup>10</sup> Nyní sester Lilly a Lany, oba podstoupili změnu pohlaví.

<sup>11</sup> Online [http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk\\_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html) Cit. 20. 10. 2016

Jsme ELEKTRONICKÉ VĚDOMÍ, skupina volnomyšlenkářských rebelů. Kyberpunkerši. Žijeme v kyberprostoru, jsme všude, neznáme hranice. Toto je náš manifest. Manifest kyberpunku. Jistou parafrázi tohoto výroku používá dnes i hackerská a hacktivistická skupina Anonymous.

a proto si kyberpunteři budují vlastní svět na síti, která se stává jejich novým královstvím. Kyberpunker dokáže vidět svět jiným způsobem, vidí více než obyčejný člověk. Sedí u počítače, je spojen se sítí, žije v undergroundu a je považován za blázna, podivína a samotáře. Podle manifestu už kyberpunk není jen literární žánr, ale samostatná a nová kultura. Společnost je zastaralá a nemocná, má strach se změnit. Změna je možná skrze změnu systému a jeho omezujících zákonů, a skrze sdílení informací přes síť. Proto byl vytvořen svobodný kyberprostor, kde neexistují svazující pravidla, ale svobodné společenství kyberpunkerů. Naprostá individualita bez vlivů jakékoli autority je jedním z typických znaků kyberpunku. O několik let později publikuje svou esej *Inside the Movement* (Uvnitř Hnutí) Lewis Shiner a kritizuje nadužívanost a komerčnost kyberpunku, stejně jako předním Tom Maddox. Paradoxně mohla zřejmě právě tato kritizovaná nadužívanost a komerce za úspěch prvních kyberpunkových děl. Autoři a kritici si ale nemůžou stěžovat na vliv, jaký kyberpunk měl a má dnes. Jako literární žánr již nemá takovou popularitu, ale jeho infiltrace do reálného světa se jistě zdařila. V dnešní době se robotické končetiny nebo hi-tech pomůcky (např. Google glass) a čipy pomalu stávají součástí lidského těla a na říjen roku 2017 se chystá pokračování kultovního snímku Ridleyho Scotta *Blade Runner* s názvem *Blade Runner 2049*, kde se opět objeví i Harrison Ford. Kyberpunk je stále velmi populární v Japonsku, kde existuje nejvíce seriálů a komiksů s touto tematikou, mnoho cosplay setkání a akcí, sám Gibson je několikrát navštívil. Kyberpunk také inspiroval kybergotickou subkulturu, zejména v oblasti módy, velmi populární je i steampunková móda, která kombinuje viktoriánskou eleganci s prvky právě kyberpunku, nejčastěji goggles (brýle odkazující na zrcadlovky). Existují i další odvozeniny kyberpunku jako biopunk, nanopunk, nowpunk a další. Samotná sci-fi literatura se nakonec vyvinula v postkyberpunkovou odnož.

## 1.2 Postkyberpunk

Podle Lawrence Persona se v devadesátých letech vynořila nová generace spisovatelů, která si osvojila kyberpunkové ideje a přetvořila je v něco nového. Tato generace spisovatelů se sice nestala vůdčí v žánru, jako tomu bylo s raketovým nástupem kyberpunku, ale tvořila jeden z několika subžánrů, který udržoval odkaz kyberpunku. V roce 1998 publikoval Person svou esej *Notes Toward a*

*Postcyberpunk Manifesto*<sup>12</sup>, ve které píše, že noví autoři už nevnímali kyberpunkovou literaturu jako něco revolučního v dosavadní lehce upadající science fiction, ale naopak to vnímali jako přirozenou součást a odhlíželi od ideologie a manifestu kyberpunku. Protože základní znaky kyberpunku nadále využívali, navrhuje Person právě termín postkyberpunk. V centru zájmu opět stojí sociální problémy společnosti, virtuální světy, kybernetická vylepšení lidského těla, ale ne vždy se příběh odehrává v dystopické budoucnosti, mnohem častěji se objevuje utopická vize či směs obou extrémů, unitopia. Spojení technologie a lidského těla je v postkyberpunku méně invazivní a více symbiotické, technologie a tělo spolu komunikují a tělo se může aktivně přetvářet a zlepšovat. Za nejvýznamnější postkyberpunkový počín bývá považováno *The Diamond Age* (Diamantový věk) od Neala Stephensona. K dalším významným počínům řadí Person některá Sterlingova díla, Bearovo nejlepší dílo *Queen of Angels* (Královna andělů) nebo *Slant* (obojí ze série *Quantum Logic: Queen of Angels*), a díla Grega Egana. Později, v roce 2007 se objevuje antologie navazující na *Zrcadlovky* nazvaná *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology* (Singularity Postkyberpunková antologie). Tuto sbírku sestavili sci-fi autoři James Patrick Kelly a John Kessel.

Podle Persona můžeme vznik postkyberpunkové sci-fi datovat už do roku 1988, kdy vychází Sterlingovy *Islands in the Net* (Ostrovy v síti). V tomto díle se objevuje poprvé soubor znaků, které později definovaly postkyberpunk. Ten používá podobné techniky při vytvoření fikčního světa, ale protagonisté, uspořádání a především vidina budoucnosti bývají značně odlišné. Hrdinové už nejsou osamělí kovbojové a outsideri, ale jsou součástí společnosti a často mají i práci, kariéru, rodinu a děti, zodpovědnost. Budoucnost je optimistická, někdy až bujará. Každodenní život bývá stejně jako v kyberpunku velmi ovlivněn technologiemi, ale můžeme vidět, že jejich reálný život je také bohatý na mezilidské vztahy a vazby, a technologie neslouží jen jako útek do „lepšího a svobodnějšího světa“. Tam, kde je kyberpunk odtažitý a izolovaný, je postkyberpunk propojující, socializující, vřelý. Také celkový tón je spíše optimistický a dokonce vtipný, na rozdíl od ponurosti kyberpunku. Zároveň je třeba podotknout, že kyberpunk a postkyberpunk se

---

<sup>12</sup>Online z <[http://project.cyberpunk.ru/idb/notes\\_toward\\_a\\_postcyberpunk\\_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/notes_toward_a_postcyberpunk_manifesto.html)> Cit. 21. 10. 2016

samozřejmě prolínají a není výjimkou najít znaky obou paralelně pospolu v jednom díle.

### 1.3 Nejvýznamnější představitelé

Nyní si představíme nejvýznamnější autory a díla kyberpunku a členy Hnutí. Jak jsme již zmínili dříve, kyberpunkovým prorokem je William Gibson a jeho *Neuromancer*, který se stal biblí kyberpunku. Gibson začal publikovat své povídky v magazínu *Omni* a měl s nimi velký úspěch. Byly to *Johnny Mnemonic* a *Burning Chrome*, které později vyšly i s dalšími v souboru *Burning Chrome*. Společně s těmito povídkami patří k nejznámějším Gibsonovým počínům i *Red Star, Winter Orbit* (Rudá hvězda, zimní orbita; společně s Bruceem Sterlingem) a *Gernsback Continuum* (Gernsbackovo kontinuum), obě se objevují jako součást antologie *Zrcadlovky*. Největšího úspěchu však dosáhl se svým románem *Neuromancer*, který tvoří s knihami *Count Zero* (Hrabě Nula) a *Mona Lisa Overdrive* (Zběsilá jízda) trilogii *The Sprawl*. Název je odvozen od pojmenování oblasti, kde se všechny tři příběhy odehrávají. *Neuromancer* se stal ve své době fenoménem, získal všechna tři prestižní ocenění za science fiction literaturu (Hugo, Nebula a Philip K. Dick Award). Protagonistou je Case, kovboj a hacker, který v síti krade data. Příběh se odehrává kdesi v Americe, ovládané japonskými společnostmi. Objevuje se zde i postava Molly Millions, původní razor girl (viz dále).

Zakladatelem a mluvčím Hnutí se stal Bruce Sterling. Jeho první publikované práce byly povídka *Man-Made Self* a román z roku 1977 *Involution Ocean* (Oceán prachu, česky až 1993). Kyberpunk se u něj ale projevil až v dalších dílech, románech *The Artificial Kid* (Umělý hoch) a *Schismatrix* a v povídce *Swarm* (Roj). *Schismatrix* se odehrává v budoucnosti, kde lidé žijí na okolních planetách, protože Země je zničená, a bojují o ni dvě mocnosti. Vedle *Neuromancera* je i tento román čistou kyberpunkovou literaturou. Kromě již zmíněného fanzinu *Cheap Truth* stál Sterling jako editor i za vydáním *Zrcadlovek*, kde se objevují i dvě povídky, na kterých se autorsky podílel, známější je *Mozart in the Mirrorshades* (Mozart v zrcadlovkách, s Lewisem Shinerem). Společně s Gibsonem napsal později i další román *The Difference Engine* (Mašina zázraků) odehrávající se v alternativní historii, kdy byl počítač vynalezen už v 19. století. Žánrově jde o dílo spíše steampunkové než kyberpunkové, ale i tady se objevuje dystopická společnost ovládaná slavným

Lordem Byronem. I ve své zatím poslední knize *Pirate Utopia* z minulého roku se věnuje alternativní historii po první světové válce, realita je tentokrát upravená ve stylu futurismu, jednoho z moderních uměleckých směrů začátku 20. století.

John Shirley patří mezi dalšího významného spisovatele spojeného s kyberpunkou sci-fi. Jeho nejlepší sci-fi romány jsou *Eclipse*, *Eclipse Penumbra* a *Eclipse Corona*, společně tvoří trilogii nazvanou *Song Called Youth*. Odehrávají se po třetí světové válce a popisují souboj mezi neofašistickou vládou a odbojem, využívajícím technologie k získání výhody a konečnému vítězství. V roce 2008 se ke kyberpunku vrací ještě ve svém dalším díle *Black Glass: The Lost Cyberpunk Novel*, kde jde opět o boj korporace a její program umělé inteligence, který se snaží naplnit svůj vlastní záměr a vládnout, proti bývalému vězni, jenž se snaží program zničit a zároveň najít svého mladšího bratra. Shirley je spojen nejen s kyberpunkovou literaturou, ale i s komiksy. Podílel se na sérii *John Constantine* a *Batman: Dead White*, obojí od DC Comics, nebo na knize *Resident Evil: Retribution*, která je spojena s filmovou sérií *Resident Evil*.

Rudy Rucker je uznávaný matematik a programátor, což se přirozeně odráží v jeho knihách. Stál u zrodu Hnutí a za své dílo obdržel dvakrát Phillip K. Dick Award, za první dva díly jeho nejznámějšího díla *The Ware Tetralogy*, skládající se z dílů *Software* (1982), *Wetware* (1988), *Freeware* (1997) a *Realware* (2000). V prvním díle se objevuje vědec Anderson, který z robotů vytvoří nový druh – boppery - tím, že jim dá inteligenci a svobodnou vůli a schopnost vyvíjet se přirozeným výběrem, nikoli zlepšováním. Nová rasa se usadí na Měsíci, kam je pozván i umírající stvořitel – má dosáhnout nesmrtelnosti tím, že jeho vědomí bude přehráno na software. V druhém díle využije jedna z bopperek neteř Andersona ke stvoření nové rasy kříženců lidí s implantovaným softwarem, aby ukončila válku mezi lidmi a roboty. Mezi jeho další tvorbu patří novely jako *White Light*, *The Sex Sphere* nebo *The Hacker and the Ants*, které se řadí k transrealismu, a také matematicko-filozofické eseje nebo teoretické práce o literatuře. Jeho povídka *Houdiniho příběhy* se objevuje v *Zrcadlovkách*.

Jedinou ženskou autorkou, která je s Hnutím spojována je Patricia Cadiganová, jednou titulovaná v médiích jako Královna kyberpunku. Předtím než se na konci 80. let stala oficiálně spisovatelkou na plný úvazek, pracovala jako editorka

a copywriterka. Za svůj přínos science fiction obdržela několik cen, včetně ceny Hugo nebo Arthur C. Clarke Award. Nejoceňovanější jsou zejména její romány *Mindplayers*, *Synners* a *Fools*, spojené právě s kyberpunkem. V *Mindplayers* (1987) se zápleтка točí kolem pochybných psychologů, kteří jsou s pacienty a jejich podvědomím spojeni pomocí technického zařízení. Podvědomí je místo, které se dá reálně zkoumat, dá se v něm ztratit či jej poškodit, psychologové do něj mohou vstoupit a „léčit“ pacienta. Protagonistka Allie je přinucena stát se jednou z *Mindplayerek*, protože jen tak se vyhne vězení za pokusy na ukradeném vědomí (v originále madcap), které jí samotné přivodily psychotické problémy. K románu se pojí i další povídky, většina z nich románu předchází. *Synners* je druhou novelou, vyšla roku 1991, a právě tato kniha má ocenění Arthur C. Clarke Award za nejlepší sci-fi novelu roku. Děj se odehrává v nebezpečné high-tech budoucnosti plné počítačových virů a drog, s programy, které rozpoznají zločiny dříve, než se stanou, a korporací, které jde jen o zisk. *Synners* jsou hackeři a piráti, kteří manipulují realitou a mění ji, obchodují s obrazy reality z vědomí jiných lidí. Oni sami vytvoří nový virus, který má vlastní vědomí, a oni sami jsou jediní, kdo může virus zastavit. *Synners* byli (a stále jsou) hodnoceni jako jeden z nevlivnějších a nejdůležitějších kyberpunkových literárních počinů. Další z románů, *Fools* (1992), se odehrává v realitě, kde se prodávají osobnosti a role a existuje hlídací policie pro zločiny související s vědomím. Hlavní hrdinka Marva je okradena o svou identitu. Probudí se jako někdo jiný, někdo, kdo spáchal vraždu, a ona je nucena svůj problém vyřešit dřív, než ji najdou a zabijí. Z popisu děje všech románů je vidět, že ve svých románech i povídkách se Cadiganová zabývá nejčastěji lidským vědomím, osobností a technologiemi, jejich vztahem a vzájemným působením. Pro autorku je lidský mozek fascinující místo v pravém slova smyslu. Například v *Synners* se velmi často objevují detailní popisy lidského vnímání pod vlivem drog, v kyberprostoru i mimo něj, často spojené i s vizuálním vnímáním hudby, celkově bývá někdy nejasné, zda jde o děj odehrávající se ve vědomí, kyberprostoru nebo v realitě.

Greg Bear patří mezi další zvučná jména science fiction osmdesátých let. Jedním z prvních Bearových děl je *Blood Music* (Krvavá hudba, 1985). Původně povídka byla později rozpracovaná do románu o vědci, který experimentuje s čipy v lidském těle a podaří se mu vypěstovat ze svých buněk jejich pokročilejší a inteligentnější formu, která se přenesla na celé lidstvo a spojila ho v jeden obrovský



organismus. Dalším jeho dílem je román *Eon* (Věk), který se odehrává na tajemném asteroidu z budoucnosti, s jakýmsi vchodem do jiných dimenzí a času. Román *Eon* je součástí trilogie, druhý díl se nazývá *Eternity* (Věčnost) a třetí část *Legacy* (Dědictví). Společně tvoří spíše vesmírnou operu, ale i zde se více či méně objevují technologie, spíše jako vedlejší téma. Ve své sérii *Quantum Logic* se Bear hojně zabývá nanotechnologiemi a jejich vlivem na okolí. *Queen of Angels* (1990) je první a nejznámější díl, sleduje více dějových linek. V celé sérii se objevují typická kyberpunková témata jako virtuální realita, ovlivnění vědomí a snů, transformace těla, umělá inteligence, která se začne sama vyvíjet. Greg Bear bývá často řazen ke kyberpunku, přestože z popisu děl je znát, že nemají vždycky typické znaky, ale patří spíše k samotné hard sci-fi, jejímž podžánrem kyberpunk je. V *Zrcadlovkách* se objevuje jeho povídka *Petra*. Za své dílo získal dokonce dvakrát prestižní ocenění Nebula a jednou cenu Hugo, je také ilustrátorem a navíc se jeho jméno pojí i se slavnými sériemi jako *Star Wars* (Rouge Planet, 2000), *Star Trek* (Corona, 1984) nebo *Halo* (tzv. Forerunner Saga)<sup>13</sup>.

Tom Maddox je autor jednoho románu, *Halo* (1991). Děj se odehrává v blízké budoucnosti a opět se zde počítač stane samostatným, poté, co se dostane do lidského vědomí jednoho ze svých stvořitelů, a začne ovlivňovat vývoj lidstva a sváže jejich životy se stroji. Kromě *Halo* napsal Maddox asi deset dalších povídek. Nejznámější z nich jsou *Hadí oči*, objevují se i v *Zrcadlovkách*. Tom Maddox je spíše teoretik literatury, byl profesorem literatury ve Washingtonu nebo Liverpoolu, a jeho esejistická tvorba je mnohem četnější než ta beletristická. Věnuje se tématům jako psaní samotné, dějiny a teorie kyberpunkového hnutí, virtuální realita ve spojení se zákonem nebo svobodou člověka, tedy teoreticky zpracovává všechna témata kyberpunkové science fiction. Psal i novinové sloupky nebo kritiky a recenze na díla svých kolegů. Maddox se jako scénárista podílel na dvou epizodách seriálu *Akta X*, jak již bylo zmíněno výše.

Lewis Shiner začal svou kariéru jako autor inklinující ke kyberpunkové tvorbě, později se však přiklonil k magické a fantastické literatuře. Několik jeho románů a povídek je zaměřeno na rockovou hudbu (z šedesátých let především) jako hlavní téma, jeho povídky se pravidelně objevují v antologiích série *Wild Card*

---

<sup>13</sup> Ve všech případech máme na mysli knižní série, nikoli filmové či herní.

(editorem je dnes světoznámý G. R. R. Martin, autor *Hry o trůny*). Dnes se věnuje tvorbě i teorii komiksů, píše také novinové sloupky. Za svůj román *Glimpses* (1993) získal World Fantasy Award. Právě *Glimpses* se zaměřují na rockovou hudbu a imaginární album nahrané velikány The Doors, The Beatles, Jimi Hendrixem a Brianem Wilsonem z Beach Boys. Dalšími Shinerovými romány jsou *Frontera* (vůbec první počín z roku 1984), *Slam* (1990) nebo z nedávné doby oceňované *Black & White* (2008) a *Dark Tangos* (2011). Shiner uveřejnil mnoho svých povídek na svých oficiálních stránkách volně ke čtení. Jeho příspěvkem v *Zrcadlovkách* jsou povídky *Dokud nás lidské hlasy nerozdělí* a *Mozart v zrcadlovkách*, společný počín Sterlinga a Shinera.

Abychom vyjmenovali všechny autory, kteří mají své místo v *Zrcadlovkách*, zbývá zmínit tři další jména. Marc Laidlaw je autorem mnoha satiricky laděných sci-fi a horror románů, kde se hojně objevují technologie, vydal i množství povídek. Pracuje jako vývojář her a píše k nim dějové linie. Jeho příspěvek v kyberpunkové antologii se nazývá *Kluci ze Čtyřstý*. Jméno Jamese Patricka Kellyho již bylo zmíněno výše v souvislosti s postkyberpunkovou antologií. Ale je spojen i se *Zrcadlovkami* povídkou *Slunovrat*. Mezi kyberpunkovou literaturu můžeme počítat jeho povídky *The Prisoner of Chillon* (Vězeň villonský, 1986) a *Rat* (Potkan, 1986) nebo sérii *Messenger Chronicles* čítající dva romány. Science fiction se věnuje dodnes, nejen jako oceňovaný autor a držitel cen Hugo a Nebula, ale i jako editor mnoha antologií. Společně s Johnem Casslem vydali v roce 2007 nejen postkyberpunkovou antologii *Rewired*, ale i několik dalších, např. *The Secret History of Science Fiction* (2009) nebo *Kafkaesque: Stories Inspired by Franz Kafka* (2011). Spolupráce těchto dvou se vztahuje kromě antologií i na několik povídek. Poslední z přispěvatelů do *Zrcadlovek* je Paul di Filippo a jeho *Stone žije*. Di Filippo je spojován spíše se steampunkem, ale prvky kyberpunku jsou také znatelné. V jeho povídkové trilogii *The Steampunk Trilogy: Victoria; Hottentots; Walt and Emily* se v alternativní historii postupně setkáváme s klonem královny Viktorie, rodící se megalopolí ve stylu H. P. Lovecrafta a nakonec s milostným trojúhelníkem tvořeným Emily Dickinsonovou, Waltem Whitmanem a Allenem Ginsbergem. Jeho díla jsou plná náznaků alternativní historie a slavných autorů z minulosti. Některá z jeho děl vyšla pod pseudonymem Philip Lawson.

Posledním jménem, které zde zmíníme, je Neal Stephenson. Jeho díla bývají řazena ke kyberpunku i postkyberpunku, ale i do kategorie historických románů. Píše i vědecké technické články a pracoval také pro firmu, která vyvíjí kosmickou stanici (pochází z rodiny vědců a techniků, on sám studoval fyziku). Je držitelem mnoha literárních ocenění jako Hugo a Locus Award za nejlepší science fiction počin. Jeho pravděpodobně nejznámějším vědeckým počinem je *In the Beginning... was the Command Line*, esej o historii a vývoji Dosu, Windows a Linuxu, která vyšla knižně v roce 1999. Mezi romány řadící se ke kyberpunku patří *Snow Crash* (Sníh, 1992) a *The Diamond Age: or A Young Lady's Illustrated Primer* (Diamantový věk, obrázková čítanka pro urozené slečny, 1995). *Snow Crash* znamenal pro Stephensona okamžitý úspěch, román se stal bestsellerem a kultem a dodnes je velmi ceněn. Děj se odehrává v blízké budoucnosti v Los Angeles, kde existuje Metaverse, virtuální realita podobná té skutečné, ve které se objeví nový virus a droga, Sníh. Hlavní Hrdina-Hiro je hacker a rozváží pizzu pro Mafii, a právě on musí udělat vše pro to, aby zastavil nebezpečný virus. Pomáhá mu mladá kurýrka S. O. (Sama Osobně, v originále Y. T. – Yours Truly), se kterou se seznámí právě při roznášece pizzy, a utvoří spolu tým. Hlavními tématy románu *Sníh* jsou historie, archeologie, sumerské mýty a náboženství (v díle je použit motiv Babylonské věže a rozdílných jazyků), filozofie a lingvistika, a samozřejmě moderní technologie, virtuální realita, počítače a memetika<sup>14</sup>, objevuje se i značná dávka humoru. V autorově druhém románu *Diamantový věk* se objevuje několik podobných témat jako v jeho prvotině. Objevují se klasické kyberpunkové prvky jako nanotechnologie, robotika, implantáty fungující jako zbraně, dynabooky apod.<sup>15</sup>, stejně jako mnoho odkazů na slavná díla a autory nebo vědce. Kromě technologií se román zabývá i výchovou, vzděláním a sociálními rozdíly. Protagonistkou je mladá dívka Nellodee, k níž se vztahuje i podtitul románu. Nell nepatří k žádnému kmeni lidí (místo národní pospolitosti žijí lidé ve fylech, kmenech, na základě rasové a náboženské příbuznosti) a žije podle rad v Primeru, jakési vzdělávací čítance plné rad pro přežití a dospívání. Vedle příběhu Nell sledujeme i příběh stvořitele Primeru a jeho dcery a několika dalších postav.

---

<sup>14</sup> Memetika je disciplínou o vývoji přenosu informace v kultuře. Termín mem poprvé použil Richard Dawkins ve své knize *Sobecký gen*. Mem (jednotka kulturní informace, kulturgen) pak dal název memetice.

<sup>15</sup> Mnohé technologie, které jsou popsány v knize dnes skutečně existují, např. smart paper nebo dynabooky, dnešní elektronické čtečky knih. Projekt s názvem Dynabook stál na počátku jejich vývoje.

Podle několika náznaků můžeme soudit, že oba romány patří do stejného univerza a mezi příběhy je asi stoletá mezera. Neal Stephenson se proslavil i dalšími romány, mezi které patří *Cryptomonicon* (Kryptomonikon, 1999) nebo *The Baroque Cycle* (Barokní cyklus, 2003-2004), osmisvazkový historický román.

## 2 Český kyberpunk

Než si představíme autory a díla českého kyberpunku, krátce si nastíníme situaci, ve které se česká sci-fi nacházela v letech předchozích.

V době vzniku kyberpunku ve světě vládla v českém prostředí diametrálně odlišná situace než ve světě. Kvůli normalizační politice v sedmdesátých letech minulého století u nás o sci-fi nebyl zájem jak ze strany čtenářů, tak ze strany autorů. Ondřej Neff ve své studii *Pět etap české fantastiky*<sup>16</sup> nazývá dobu normalizace úpadkem české science fiction. Až vydání knihy *Experiment pro třetí planetu*, sbírky povídek Jaroslava Veise, začalo podle Neffa měnit českou sci-fi scénu a pomohlo zformovat celou novou autorskou generaci, což se podle něj stalo vůbec poprvé v českém prostředí.<sup>17</sup> První antologie tohoto období byly *Neviditelní zloději* (1980) od Ireny Zátkové a další dvě od Vojtěcha Kantora, *Železo přichází z hvězd* a *Lidé ze souhvězdí Lva* (1983). Druhá jmenovaná je dle Neffa souhrnem takřka celé autorské generace té doby. Sci-fi začala být znovu populární a během osmdesátých let se přiblížila mainstreamu do té míry, že i autoři píšící mimo žánr se pokusili o science fiction literaturu, např. Vladimír Páral se svojí *Válkou s mnohozvířetem* (1983). V této době vychází i první Neffovy teoretické práce nebo *Vědeckofantastická literatura* Miroslavy Genčiové. Do období osmdesátých let spadá i vznik českého fandomu, první fanklub vznikl v roce 1979 na Matematickofyzikální fakultě v Praze, brzy jej následovaly další. Jeden z nich od roku 1981 založil Cenu Karla Čapka, ocenění pro česky nebo slovensky psanou sci-fi a fantasy literaturu. Česká sci-fi scéna v osmdesátých letech ožila, vycházelo stále více antologií, známý vydavatel je Ivo Železný, dokonce se objevují i první pokusy o pravidelně vydávaný časopis a tak začíná vycházet *Ikarie XB*, vedle tohoto vychází i mnoho fanzinů vydávaných samotným fandomem. I přes vývoj a obnovení české sci-fi, hovoří Neff o jisté „...nevyhraněnosti, snad i vnitřní bezradnosti české SF tohoto období. Přehled dějů spojených s nástupem jedné autorské generace a vznikem fandomu je barvitý, zato duchovní obsah je chudší a výsledky možná dokonce problematičtější.“<sup>18</sup> Neff píše, že vzestup tvorby sci-fi chápe „(...) jako reakci na post-normalizační suchopár, kdy se

---

<sup>16</sup> Neff, O.: „Pět etap české fantastiky“ in Adamovič, I.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*, str. 11–23 Vydavatelství a nakladatelství R3, Praha, 1995

<sup>17</sup> Tamtéž, str. 19.

<sup>18</sup> Tamtéž, str. 21.

ve sterilním prostředí prostém jakýchkoli duchovních vzruchů dala dohromady skupina lidí nadaných jistým druhem smyslu pro spekulativní myšlení.“<sup>19</sup> A dodává, že největším přínosem jsou nikoli literární hodnoty, ale vznik tvůrčí i fanouškovské základny. Po revoluci se knižní trh otevřel zahraničí a byl přesycen, mnoho knih vyšlo autorům z fandomu, mnoho fanů se také věnovalo ediční činnosti. Nedošlo však k předpokládanému generačnímu střídání, pouze se z „přítmi fandomu“ konečně a bez cenzury mohlo dostat na povrch to nejlepší. Zrušením cenzury a kulturní otevřeností se česká sci-fi mohla také konečně zařadit do proudu světové sci-fi. Navázalo se právě na kyberpunkové hnutí (dokonce jako reakce vznikla i specifická česká odnož biopunk) a na feministickou literaturu, hlavními představitelkami jsou Carola Bideremannová a Eva Hauserová, do popředí se dostává i Vilma Kadlečková. Novinkou se v české literatuře stala fantasy literatura, která byla normalizačním režimem také odmítána, a právě Kadlečková za své fantasy dílo získala cenu Mloka v Ceně Karla Čapka. Na začátku devadesátých let se tedy česká sci-fi literatura konečně doopravdy probudila a posunula správným směrem, vzniká i mnoho teoretických prací (Neff, Adamovič), časopis *Ikarie* vychází pravidelně, existuje i fandomový věstník *Interkom* s revue *Kvark*.<sup>20</sup> I dnes je u nás sci-fi a fantasy literatura velmi populární, jistě i díky světovému úspěchu děl jako *Pán prstenů*, *Harry Potter*, *Star Wars* nebo v posledních letech rozmach komiksových filmů a seriálů, které kombinují prvky obou žánrů. Z českých autorů jsou úspěšní zejména Žamboch, Kulhánek, Neff, existuje mnoho fantasy webů, conů, časopisy *XB-1* (původní *Ikarie*) nebo *Pevnost*.

Jak již bylo zmíněno výše, první zmínka o kyberpunkové literatuře se u nás objevila v roce 1987 na přednášce Ondřeje Neffa na Parconu, srazu českých a slovenských fanoušků a autorů science fiction, fantasy a hororu. Neff zmínil zejména Gibsona a jeho *Neuromancera* a kyberpunk vidí jako reakci na civilizační impulzy. Česká literatura se od původního amerického vzoru odlišuje zejména dobovými kulturními podmínkami vzniku. Ve světě se mnohem více dařilo proniknout do všeobecného povědomí punkovému hnutí, vývoji techniky nebo sexuální revoluci v šedesátých letech, kdežto u nás každý pokus o revoltu narážel na překážku v podobě komunistického režimu, cenzury a zákazů. Proto se k nám nejnovější

---

<sup>19</sup>Neff, O.: “Pět etap české fantastiky” in Adamovič, I.: *Slovník české literární fantastiky a science fiction*, str. 11–23 Vydavatelství a nakladatelství R3, Praha, 1995, str. 21

<sup>20</sup>Dnes je celý archiv od roku 1984 dostupný na webu [interkom.vecnost.cz](http://interkom.vecnost.cz).

světové trendy v literatuře a umění celkově dostávaly se zpožděním. Po roce 1989 se u nás navíc masově začaly vydávat knihy ze zahraničí a žánr science fiction nebyl výjimkou. U tohoto žánru navíc dlouhodobě převládá přesycení a zájem o zahraniční autory, klasiky i současnou tvorbu, dnes tomu jistě napomáhá i filmový průmysl. Kyberpunk je navíc poměrně specifickým a úzce vymezeným podžánrem science fiction, který v českém prostředí nemá nijak výrazné množství čtenářů. Tito fanoušci se od počátku sdružují do fandomů a fanzinů, kde si předávají informace o novinkách. Nicméně ani tyto překážky neodradily české autory jako jsou Jiří W. Procházka nebo Jan Poláček, aby se kyberpunku začali ve své tvorbě věnovat.

## 2.1 Nejvýznamnější představitelé

Rok po zmíněné Neffově přednášce se objevily první překlady části *Neuromancera* a dalšího Gibsonova románu, *Hrabě Nula*. V roce 1991 vyšel v *Ikarii* překlad povídky *Johnny Mnemonic*, přestože neoficiální překlad se objevil už dříve. V podstatě první české pokusy o kyberpunk mají na svědomí Petr Heteša a Karel Veverka. V roce 1987 společně vydali povídku *Nečistá hra*, o rok později další s názvem *Těšíme se na vás!*. V obou povídkách se objevuje svět počítačových her versus skutečná realita. Ve druhé zmíněné povídce je hrdinou obyčejný člověk s vášní pro počítačové hry. V závěru se skutečná postava setkává se svým virtuálním protějškem tváří v tvář, když tento avatar vykročí z virtuální reality. Další samostatná povídka Karla Veverky je *Adapt*. Jde o počítačový vir, který vytvoří hlavní hrdina Adam, hacker, počítačový závislák a asociál. Virus se přesune z virtuálního světa do skutečného a napadne i uživatele a svého stvořitele. Povídka obsahuje plno kyberpunkových motivů a podobností s Gibsonovým *Neuromancerem*, jako i další autorovy počiny. Známa je i povídka *Bruster*, geniální hacker a programátor zde kopíruje své vědomosti z mozku přímo do počítače. Dvojice Heteša a Veverka se společně podílela i na románu *Sítě, kanály a stoky*. Počítačový expert je vysvobozen z vězení a odvezen do města počítačů Monopollis. Fanoušky je dílo přirovnáváno ke kultovní sérii *Matrix*.

Po Hetešovi a Veverkovi přichází i Ivan Adamovič s povídkou *Krutá je noc*. Tato byla publikována ve speciálním čísle *Ikarie*, zaměřeném na kyberpunk

v listopadu 1991, společně s Gibsonovým *Johnny Mnemonicem*. I v časopise *Vokno* vychází speciál o kyberpunku, přesto zůstávají nejznámějšími postavami kyberpunkového hnutí William Gibson a Bruce Sterling, další informace o autorech a dílech jsou kusé a povrchové, nedostává se překladů původních děl. V Adamovičových dílech se objevuje technologie Systém, která ovládá společnost. I jeho virtuální realita, matrix, se podobá Gibsonovým popisům v *Neuromancerovi*. Axel, protagonista a hacker z povídky *Krutá je noc*, je do sítě připojen jaksi nepřímo, žije se svým počítačem místo kontaktu s ostatními lidmi. Opět se objevuje motiv zhmotnění virtuální reality ve hmotném světě, když se Systém Axela pokusí zabít přes obrazovku jeho počítače. Ivan Adamovič je uznávaný autor, ale i překladatel a teoretik science fiction literatury. Stál u zrodu sci-fi magazínu *Ikarie*, působil jako redaktor v mnoha dalších časopisech i novinách, získal několik ocenění Akademie science fiction, fantasy a hororu za beletristické i teoretické dílo. Jeho pravděpodobně nejznámější příručkou je *Slovník české literární fantastiky a science fiction* (1995) nebo třídílná antologie české science fiction povídky *Kronika české science fiction*. Byl a stále je aktivním členem fandumu a účastní se conů (setkání) doma i v zahraničí.

Dalším zvučným jménem české literární kyberpunkové scény je určitě Jiří Walker Procházka (příležitostně známý pod pseudonymem George P. Walker). Kromě spisovatelské činnosti se věnuje i programování a podnikání v oblasti softwaru. V dnešní době se věnuje i přednáškám o sci-fi a psaní se svou ženou Klárou Smolíkovou<sup>21</sup>, věnují se i detektivkám nebo komiksům. Procházka se ke kyberpunku přihlásil v povídkové sbírce *Tvůrci času* z roku 1991. Jeho nejznámějšími povídkami jsou *Pražský průnik*, *Rox'n'Roll* a *Kybernátor*. O deset let později se objevují i další povídky *Lady in Blackout aneb Rox'n'Roll v černém* a *Roll's Royce*, všechny se odehrávají ve stejném universu se stejnými protagonisty. *Rox'n'Roll* se navíc dočkal i třetího pokračování *Rudý soumrak aneb Rox'nRoll in red*. Vzhledem k jeho znalostem technologií se v povídkách objevují přesné a rozsáhle popisy a termíny z oblasti kybernetiky, slangové i odborné výrazy, děj je hodně akční. Akčnosti je dosaženo zejména rychlým střídáním obrazů (jakoby z pohledu Binary Runnera nebo filmového oka) a zvláštní směsí jazykových prostředků. Pro čtenáře může místy působit nesrozumitelně nebo nelogicky,

---

<sup>21</sup> Klára Smolíková je scenaristka a lektorka, věnuje se tvorbě literatury pro děti.



kombinace všech možných jazykových i dalších prvků působí fantasticky a surreálně, místy velmi nepřehledně. Výrazně se soustředí na technologie, které bývají personifikované a živější než skutečný svět, a virtuální prostředí se často přeneso do skutečnosti, člověk se může stát „kybernátozem“, trvalou součástí virtuálního světa. Také u něj se objevují skutečné reálie a odkazy na jiná díla s události (datovod Družba, Joker Rozparovač). Mezi další Procházka díla patří jeho dva fantasy romány o Kenu Woodovi (*Ken Wood a meč krále D'Sala*, 1991; *Ken Wood a perly královny Maub*, 1992) nebo *Hvězdní honáci* (1996), výpravná space opera, za kterou autor obdržel Cenu Akademie sci-fi, fantasy a hororu. Jeho další povídková sbírka *Totální ztráta rozměru* (2003) obsahuje další dvě kyberpunkové povídky, Jackův konvoj se poněkud netradičně odehrává ve vesmíru. Podílel se i na několika dílech fantasy série *Agent JFK*, jejímž hlavním autorem je Miroslav Žamboch.

Jan Poláček je dalším představitelem českého kyberpunku. Vystudoval kybernetiku a jeho znalosti se, stejně jako u Procházky, promítají do jeho tvorby. Na rozdíl od něj je ale Poláčková tvorba srozumitelnější a více se zabývá vztahem člověka k technice než samotnou technikou jako většina českých autorů. V jeho díle je velmi značná podoba s Gibsonovým dílem, přestože autor sám tuto zjevnou inspiraci popírá. Ivan Adamovič ve svém článku *Gibsonovské inspirace a aspirace v díle Jana Poláčka*<sup>22</sup> dokázal opak. Adamovič zde píše, že nejde o osobní útok, ale Poláček si svým popřením řekl o to, aby dokázal opak. Zároveň uvádí, že on sám až po dopsání své povídky *Krutá je noc* zjistil, že např. název Genetech se objevuje jak u Gibsona, tak firma tohoto jména skutečně existovala. Také přiznává, že Gibson ovlivnil všechny české autory a žádný z nich to nepopře. Ve své studii dále předkládá úryvek z *Neuromacera* a úryvek povídky *Longenův zabiják*, které jsou si velmi podobné. Pro ilustraci detailů a podrobností, které Adamovič uvádí, si ukážeme na úryvku z jeho studie:

„1. V *Johnnym Mnemonicovi* (dále jen *JM*) se na okamžik mihnou blíže nevysvětlené Magnetické sestry, v *Setmanovi* se objeví jen spoře vysvětlené Věrné sestry. 2. V *JM* se hrdina setká se svalovcem, pokrytým ‚superstrukturou svalových implantátů‘ a v duchu ho označí za ‚osmdesát kilo kalifornského blond hovězího‘.

---

<sup>22</sup>Dostupné online z < <http://interkom.vecnost.cz/1993/19930467.htm> > Cit. 25. 1. 2017

V *Setmanovi* se hrdina setká se svalovcem ovinutým ‚svalovými implantáty‘ a šeptem jej označí za ‚metrák vypracovanejšch bejčích svalů‘.<sup>23</sup>

Zároveň ale přiznává Poláčkovy kvality a řadí ho mezi nejlepší české autory: „V pozdějších povídkách se již elementy Gibsonových textů vytrácejí, což je způsobeno zřejmě slábnutím přímého vlivu Gibsonova díla na Poláčkovo psaní, a také tím, že Poláček hledá nové cesty, po nichž by se autorsky ubíral. (...) Je možné, že řada odkazů na Gibsonovy texty vznikla podvědomě, některé možná i náhodně (například pokud Poláček nečetl zmíněné číslo fanzinu *R.U.R.*) a rozhodně si nemyslím, že Poláčkovy povídky vznikaly s *Johnnym Mnemonicem* rozevřeným vedle autorova počítače. Honza Poláček není jediný český SF autor ovlivněný krátkým seznámením s dílem Williama Gibsona.“<sup>24</sup>

Jan Poláček vydal dvě sbírky povídek, příběhy samotné často vyšly dříve časopisecky. Sbíрка *Ex Machina* (1991) je zajímavě členěna podle hudebních žánrů (Pop, Rock, Metal, Punk) a část inspirovaná punkem obsahuje kyberpunkové povídky *Potulný kovboj*, *Srdce technopopu*, *Longenův zabiják*, *Romancie* a *Setman*.<sup>25</sup> Ze stejného období pochází i povídka *Kyberman*, která ale není součástí sbírky, byla publikována v *Ikarii*. Druhá sbírka povídek, *Kyberpunk & Heavy*, vyšla v roce 2006 a její název je opět spojen s hudbou. Povídky ve sbírce obsažené vyšly časopisecky dříve. Také Poláček získal za své dílo několik ocenění, např. Cenu Knižního klubu nebo Mloka v soutěži o Cenu Karla Čapka za novelu *Pán sítí*.

Jiří Kulhánek také není neznámým jménem ve světě science fiction a fantasy literatury, pravděpodobně nejprodávanější český autor. Ve svých dílech často kombinuje vědu a techniku s upíry a zombie. Některá díla mají svými prvky ke kyberpunku blíž, ale žádné z nich nemůžeme přiřadit výhradně k jednomu žánru. V jeho čtyřdílné sérii *Divocí a zlí* (*Čas mrtvých*, *Hardcore*, *Temný prorok* a *Kříže*, vyšlo v letech 1999–2000) se objevuje téma mikročipů a implantátů, robotických bytostí a zároveň upírů a boje dobra se zlem. V roce 2006 vydal román *Stroncium*, kde se objevují moderní technologie a kyberneticky upravení lidé podobní strojům.

---

<sup>23</sup> Dostupné online z < <http://interkom.vecnost.cz/1993/19930467.htm> > Cit. 25. 1. 2017

<sup>24</sup> Dostupné online < <http://interkom.vecnost.cz/1993/19930467.htm> > Cit. online 25. 1. 2017

<sup>25</sup> Právě všechny tyto povídky jsou podle výše zmíněného Adamovičova článku nejvíce ovlivněny Gibsonem.

Velmi originálním a ojedinělým zjevem na české cyberpunkové scéně je Egon Bondy se svým dílem *Cybercomics* (1997). Přestože je Bondy znám a proslaven příslušností ke zcela odlišným žánrům než je science fiction, někteří fanoušci řadí *Cybercomics* k tomu nejlepšímu, co český cyberpunk nabízí. Bondy je spjat s českým undergroundem, je znám jako filozof, básník, v díle se objevuje antiutopie a satira. V *Cybercomicsu* se zabývá klasickými cyberpunkovými tématy jako virtuální realita, drogy, korporátní a mafiánská organizace, implantáty v lidském těle. Nadnáší i filozofickou otázku, zda se lidstvu nemůže technický pokrok vymknout z rukou. Hlavní hrdinkou je krásná hackerka a počítačová odbornice Vera, která je najata Mafií na práci v kyberprostoru. Její zjištění jsou velmi závažná a ona se rozhodne, i za cenu nejvyšší, udělat správnou věc. V příběhu, který se odehrává v polovině 21. století, se setkáváme s vizí zničené a přelidněné planety, kde lidé ztratili svou lidskost, a jediná firma řídí celý svět. Vera v této neutěšené době nachází cestu v zen-buddhismu.

Samozřejmě existují i další autoři, kteří byli cyberpunkem ovlivněni, jejich dílo se ale čistě za lyberpunkovou literaturu označit nedá. Patří sem například Ondřej Neff, Miroslav Žamboch nebo Vlado Ríša. K mladší generaci autorů bychom mohli zařadit Martina Bastla a Jakuba Macka. Druhý jmenovaný se hojně věnuje i teorii science fiction, virtuální reality nebo nových médií.

Z výše zmíněného můžeme usuzovat, že český cyberpunk se hodně zaměřuje na technologie, nikoli na člověka a jeho mysl ve vztahu k technologiím. Počítače jsou vnímány jako božstvo, objevuje se hodně odborné terminologie a postavy techniku spíše adorují a chtějí se stát její součástí. Virtuální svět se mísí a prolíná se skutečností a bývá náročné je odlišit. Často také technologie člověka přemůže, pohltí je. Postavy hackerů ale i přesto síť zbožňují, i když nesouhlasí se systémem a žijí na okraji společnosti. Technologie je pro ně víc, je lidštější než lidstvo. Od původních amerických zdrojů, kde lidé jsou stále lidé a technologie a viry jsou nebezpečné a musejí se ničit, a technika působí spíše jako nástroj, se tímto česká tvorba liší. Kromě této odlišnosti mnoho jiných nenajdeme, protože jak již bylo zmíněno výše, prakticky jediným inspiračním zdrojem na začátku devadesátých let byly kusé (a často nepřesné) překlady Gibsonových dvou děl – *Neuromancera* a *Johnny Mnemonica*. Možná i díky tomu vznikla v našem prostředí trochu jiná odnož cyberpunku.

### 3 Nejvýznamnější vlivy, charakteristika žánru

Kyberpunková literatura se samozřejmě (ostatně jako každé nové literární hnutí) inspirovala svými předchůdci. A stejně jako její předchůdci si převzaté prvky upravuje a reaguje na aktuální situaci ve společnosti, kultuře a vědě. V šedesátých letech se zformovalo hnutí Nová vlna<sup>26</sup>. Tato neoficiální skupina vznikla kolem britského časopisu *New Worlds* a vyhrazovala se vůči dřívějším přísným pravidlům žánru, vyčpělosti témat a předvídatelnosti, do které sci-fi literatura upadla.<sup>27</sup> Pod vedením Michaela Moorcocka se časopis stal světoznámým. Dostali příležitost mladí autoři, kteří stejně jako Moorcock, chtěli sci-fi psát jinak a oživit ji v její stagnaci, nejlépe navázat na Zlatý věk science fiction 20. a 30. let. Z představitelů Nové vlny můžeme jmenovat např. Briana Aldrisse, Jamese G. Ballarda, Johna Brunnera, Philipa K. Dicka, editora přelomové antologie Nové vlny Harlana Ellisona, nesmíme zapomenout ani na ženské autorky Joannu Russovou nebo Ursulu K. Le Guinovou, protože i rozvoj feministické science fiction je spojen s Novou vlnou v 60. letech. Přestože *New Worlds* byl britský časopis, objevovala se díla i amerických autorů, což také pomohlo proměně sci-fi. Navíc v 70. letech si časopis prošel zrušením a přesídlením do USA, kde už měl přímý vliv na americkou literaturu. Nová vlna je sice označení skupiny autorů, nicméně jako oficiální skupina (třeba jako příslušníci kyberpunkového hnutí) se tito autoři nikdy nezformovali, dokonce se bránili „nálepkování a škatulkování“, a nemají oficiální manifest nebo pravidla tvorby. V textech samotných se objevuje hodně experimentů, také postupů z mainstreamové beletrie, prvky moderních a postmoderních směrů, dokonce i tematicky nastal odklon od vesmírné sci-fi a zaměřuje se více na člověka, jeho psychologii a jeho místo na zemi. Aktuální kulturní a společenské dění je v literatuře zastoupeno reflexí mnoha odlišných témat jako např. válka ve Vietnamu, přelidnění, ekologii, kritika politického systému (zejména v USA), porušování všemožných tabu, užívání omamných látek (viz generace hippies a s tím související sexuální revoluce), zájem o filozofii, pop art a média obecně, nebo vznik nových hudebních a dalších

---

<sup>26</sup> V originále New Wave. Stejným termínem, ovšem ve francouzštině nouvelle vague, se označuje francouzská experimentální kinematografie z let 50.

<sup>27</sup> NICHOLLS, Peter. „New Wave“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. Cit. 11. 4. 2017. Dostupné z: <[http://www.sf-encyclopedia.com/entry/new\\_wave](http://www.sf-encyclopedia.com/entry/new_wave)>

subkultur.<sup>28</sup> Na tehdejší dobu šlo o témata šokující a kontroverzní. Protože Nová vlna se soustředí na porušování řádu, odklání se v dílech od velkých objevů lidstva k malým problémům člověka, zaměřuje se na jednotlivce a individualitu, často se objevují dystopické vize. Tento prvek je jasně patrný i v kyberpunku a pochází právě z Nové vlny. Ostatně Nicholls vidí kyberpunk jako přímého následovníka Nové vlny. Nová vlna byla podle něj obdobím puberty a dospívání pro science fiction a kyberpunk je potvrzením toho, že šlo o vývoj správným směrem.<sup>29</sup> K hlavní inspiraci kyberpunku určitě patří i autoři jako I. Asimov nebo Arthur C. Clarke, dopad vědy na společnost zmiňuje v díle i A. Huxley. Pokud se podíváme na úplné kořeny k J. Verneovi a H. G. Wellsovi, pak první jmenovaný je technikou nadšen, druhý popisuje možné dopady na společnost. Kyberpunk kombinuje obojí – hackeri a kovbojové milují svoji Síť, matrix nebo implantáty a vylepšení vlastního těla, zároveň nesnáší společnost ovládanou stroji. Pojmenování hard sci-fi (jak byl někdy kyberpunk nazýván) vychází z toho, že se opírá o skutečné poznatky vědy; fyziky, biologie a kybernetiky zde konkrétně. Soft sci-fi se obrací více ke společnosti a člověku, převažovala v Nové vlně. Proto se po odluce dostává do popředí hard sci-fi, jako reakce na rozvoj počítačových technologií a kybernetiky, základní téma kyberpunku.

### 3.1 Kybernetika

Název pochází z řeckého slova znamenající řízení, vedení nebo kormidlování. V roce 1947 ho použil matematik Norbert Wiener, aby pojmenoval a popsal novou vědní disciplínu, kybernetiku. Slovo se běžně začalo užívat v roce 1948, kdy vyšla jeho kniha *Control and Communication in the Animal and the Machine*.<sup>30</sup> Wiener a jeho kolegové si všimli, že určité problémy a otázky se objevují ve spoustě jinak oddělených vědních disciplínách (především šlo o mechaniku, informační technologie, elektromechaniku a neuropsychologii), a proto je spojili do jediné – kybernetiky. Kybernetika je tedy věda zabývající se principy řízení a přenosu

---

<sup>28</sup> NICHOLLS, Peter. „New Wave“. In: *The Encyclopedia of Science Fiction* [online]. Cit. 11. 4. 2017. Dostupné z: <[http://www.sf-encyclopedia.com/entry/new\\_wave](http://www.sf-encyclopedia.com/entry/new_wave)>

<sup>29</sup> Tamtéž.

<sup>30</sup> Nicholls, Peter. "Cybernetics." *The Encyclopedia of Science Fiction*. Cit. 10. 10. 2016 Online <<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cybernetics>>

informací v systémech. Systémy jsou myšleny organické i anorganické, protože podle Wienera pracuje lidské tělo a stroj na stejných základních principech řízení a komunikace a zpracovávání informací z celého systému. Přestože jde o vědní obor skládající několik odvětví k sobě, jeho původní význam je ve sci-fi literatuře zapomenut a dnes se označení zúžilo pouze na stroje, technologie a umělou inteligenci. Odvozenina slova kybernetika se objevuje dále i ve slově kyborg (kybernetický organismus). Nejčastěji bývá spojen právě s umělou inteligencí, i když i člověk s dřevěnou nohou, naslouchátkem nebo kontaktními čočkami může být označován jako kyborg, protože jde o spojení nějaké mechaniky, technologie s živým organismem.<sup>31</sup> Další odvozeniny používané v textech jsou kybermen nebo kybernaut (formy polorobota), kyberpunk a kyberprostor, jedno z nejdůležitějších pojmenování vůbec označující prostor virtuálního světa.

### 3. 2 Kyborg

Kybernetický organismus je produkt vzniklý křížení lidí a strojů, syntézou organických a mechanických částí, nejčastěji jako výsledek chirurgického zákroku. Kyborg je sebeřídící organismus, stírá hranice mezi přírodou a technikou. Samotný pojem vznikl v šedesátých letech minulého století, kdy ho použili Manfred E. Clynes a Nathan S. Kline. Použili ho pro popis samořídícího hybridu člověka a stroje. Původní představa využití kyborgů se vcelku pochopitelně nachází ve vojenství. Dnes jsou kyborgové běžní, a to nejen v literárním světě, ale i tzv. medicínští kyborgové – prakticky všichni lidé s protézou nebo jiným druhem technické pomůcky, jako je např. kardiostimulátor. Ve sci-fi literatuře se setkáváme se dvěma typy kyborgů.<sup>32</sup> Prvním typem jsou lidé upravení tak, aby mohli vykonávat určitý úkol nebo měli usnadněnou práci. Do této kategorie bychom mohli řadit postavy s kybernetickými končetinami nebo implantovanými zrcadlovkami. Druhým typem jsou adaptibilní kyborgové, kteří se umí přizpůsobit nepřátelskému prostředí, občas s ním umí splynout zcela. Zde by se mohlo jednat o postavy, které se rozhodnout své vědomí uložit do systému a své tělo nechají zemřít nebo jednoduše nefunkční součást

---

<sup>31</sup> Nicholls, Peter. "Cybernetics." *The Encyclopedia of Science Fiction*. Cit. 10. 10. 2016 Online <<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cybernetics>>

<sup>32</sup> Stableford, Brian M, and David Langford. "Cyborgs." *The Encyclopedia of Science Fiction*. Cit. 18. 3. 2017. Online <<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyborgs>>

vymění za jinou. Ve filmu nebo literatuře se objevuje spousta různých kyborgů, např. v seriálech *Star Trek* nebo *Doctor Who*, Darth Vader ve *Star Wars*, *RoboCop*, *Terminátor* nebo celá škála postav s jakoukoli mechanickou úpravou, které se vyskytují v literatuře.

Pokud tělo přijme technologii jako svoji část, stane se transhumánní entitou, může se ale dále vyvíjet a komunikovat s umělou inteligencí. Tento námět se v kyberpunkové literatuře opakuje nejvíce, stejně jako využívá opačný postup, kdy se stroj může stát živým organismem, často se různé viry samy vyvinou a „uvědomí se“. Nejde jen o vylepšení vlastních schopností člověka, ale i o vzhled. Mnoho mužských postav jsou svalovci, ženy jsou zase krásné a bez vrásek. Opakem těchto ideálů jsou stvůry a monstra, která vznikla v rámci experimentů nebo na černém trhu. Existence těchto zmetků v literatuře odráží vlastní reálný strach z toho, co by se mohlo stát, pokud lidstvo dá technologiím příliš velkou moc. Podle Cavallarové<sup>33</sup> představuje kyborg svým způsobem hrozbu či výzvu lidskému společenství. Při zkoumání kyborgů bychom se měli zaměřit na tři hlavní věci – kyborg je stvoření jak mytické tak sociální, ztělesňuje konflikt mezi mocí a bezmocí a ztělesňuje kulturní obavy a úzkost. Vždyť i kosmetické operace, chirurgické zákroky, biotechnologie, vše může z člověka technicky udělat kyborga. Literární díla často nadhazují otázku, kam až je lidstvo ochotno zajít při testování techniky na člověku nebo co by se stalo při nadužívání protetických pomůcek. Tato otázka je však reálná a její neznámá odpověď je to, co způsobuje obavu z kyborgů. Navíc filmové kyborgové jako *Terminátor* jsou vykreslováni jako nezranitelní, odolní, silní a necítí bolest. Právě tento druh mechanického vylepšení, jakési brnění, bývá v literatuře vnímáno jako symbol mužské agrese, i když má tuto technologii ženská postava (viz níže *razor girls*).

### 3.3 Punková hudba a William S. Burroughs

Významným inspiračním zdrojem kyberpunkové literatury je punk. Jak již bylo výše zmíněno, pojem pochází z dvacátých let minulého století, označuje

---

<sup>33</sup> Cavallaro, D.: *Cyberpunk and cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, Londýn, 2000, str. 45–46

výtržníka, živel; ovšem od sedmdesátých let označuje hudební směr, který se vyvinul z rocku. Punková hudba je jednoduchá, má jen několik akordů, jednoduchou melodii, základem je elektrická kytara, punkový zpěv působí neuspořádaně, mnohdy nemelodicky. Na punkových koncertech se často „tančí“ chaotický tanec pogo. Punková kultura se stala životním stylem, založeným na revoltě a opačných postojích, než jaké má většinová konzumní společnost. Punkeři jsou kritičtí vůči establishmentu, konvencím, tradicím, standardům, naopak si velmi cení individuality a svobody. Svůj odpor dávají najevo velmi přímočaře, drze. V punkových textech se objevuje pohrdání konzumem a komercí, téma sexu a drog. Užívání lehkých drog je ostatně také forma vyjádření revolty, pomáhají se uvolnit a rozšířit vnímání. Punkeři velmi obdivují Williama S. Burroughse, stejně jako později kyberpunkeři. Burroughs patřil k beatnické generaci, byl spisovatel, malíř, kritik. Z jeho tvorby vyčnívá hlavně román *Naked Lunch* (Nahý oběd). V díle se projevuje autorův osobitý a individualistický přístup k životu, svobodný přístup k tvorbě, nezávislost na jakékoli instituci. Román propojuje realitu a fikci (podobně jako virtuální a skutečná realita v kyberpunku), zobrazuje svět pod vlivem halucinogenních látek, otevření mluví o erotice a sexu, zapojuje humor, satiru, občas je nechutný, občas okouzlující – stejně jako samotný punk. Cavallarová říká o punku, že je plný extrémů, kterým se mainstreamová komerční kultura vyhýbá nebo o nich mlčí.<sup>34</sup> Kyberpunk si z punku bere tu revoltující část, nespokojenost se sociálním systémem, celkem věrné vyobrazení doby, vykořenění a dobrovolnou existenci na okraji společnosti, jen hudbu mění za technologie, počítače, hry a virtuální realitu.

### 3.4 Drogy

Téma užívání drog je v kyberpunkové literatuře stejně běžné jako mluvení o drogové prevenci v naší realitě. Pro kyberpunkery jsou drogy spjaty s životním postojem a stylem, je to bráno velmi automaticky. Droga je totiž prostředkem, který nabízí útek z nudné a neuspokojivé reality a své vlastní průměrnosti překonávají limity prostoru a času, omezení vlastního těla. Droga je rovna technologiím, které naopak jsou drogou pro kovboje a kyberpunkery. Navíc je droga pro kyberpunkery

---

<sup>34</sup> Cavallaro, D.: *Cyberpunk and cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, Londýn, 2000, str. 20



pouze hra, drogy užívají cíleně a kontrolovaně, využívají účinků drog pro své vlastní potřeby. Tato myšlenka cíleného užívání drog pro větší stimulaci a aktivaci mozku se objevila v šedesátých letech v éře hippies. Je všeobecně známá obliba marihuany a LSD. Leary k tomu ironicky poznamenává: „V roce 1973 federální drogová agentura odhadovala, že víc než 7 miliónů Američanů si vzalo LSD. Pokud se takový počet mladých a (nebo) nadaných lidí oddává činnosti, vášnivě zavrhané všemi váženými institucemi společnosti jakožto aktivita nebezpečná, chaotická, nemorální a ilegální, máme tu společenský fenomén, který si zasluhuje pozornost. Došlo k fascinujícímu pokroku: máme tu nový hřích!“<sup>35</sup> V šedesátých a sedmdesátých letech probíhala tzv. psychedelická éra, což Leary přičítá tomu, že poválečná generace se ve svém blahobytu prostě obrátila ke zkoumání možností vlastního těla a vnímání. Podle něj vždy na vrcholu každé civilizace se dějí dvě věci – výboje do neznámých zeměpisných oblastí (v té době to byl vesmír) a ke zkoumání vnitřního světa s pomocí drog s psychedelickými účinky.<sup>36</sup> Jako příklady navíc uvádí Athéňany, dobu renesance a západooceánských objevů, stejně jako v Británii velmi rozšířenou závislost na opiu. Experimenty s drogami navíc dodávají nové spirituální zážitky (vždyť takhle se opiáty používaly dávno různými druidy a šamany), pomáhají naplnit pocit svobody vymaněním z okovů přísné společenské morálky. Šlo také o renesanci nejstarších východních náboženství, která se stala v šedesátých a sedmdesátých letech znovu populární, a setkání, kde se braly drogy hromadně, byla přirovnávána ke starým rituálům. Viděno optikou společnosti a zákona, drogy představovaly prostředek, jak se vymanit kontrole, souvisí s životem na hraně a pohrávají si s lidským vnímáním.

Podobný účinek jako drogy mají v kyberpunku technologie. Zejména mozkové implantáty drogu připomínají na první pohled, také jde o rozšíření lidského vnímání. Stejně působí i vylepšující čipy či části končetin. Překračování hranic těla a rozšíření mysli do kyberprostoru nebo za hranice času a prostoru, jak ho známe, je jednou z nejrozšířenějších kyberpunkových myšlenek vůbec. Vždyť i v kyberpunkovém manifestu se objevuje formulace „we are everywhere, we know no boundaries“.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Leary, T.: *Chaos a kyberkultura*, Maťa a DharmaGaia, Praha, 1997, str. 165

<sup>36</sup> Leary, T.: *Chaos a kyberkultura*, Maťa a DharmaGaia, Praha, 1997, str. 166

<sup>37</sup> Dostupné online <[http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk\\_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html)> Cit 11. .4. 2017

Drogy také schvaluje a užívá kyberdelické hnutí. Podle něj je kyberprostor psychedelické povahy. Citovaný Timothy Leary, psycholog, spisovatel a zastánce užívání drog, je jedním z propagátorů tohoto trendu. Prosazoval kontrolované užívání drog za účelem právě rozšíření vědomí a aktivování mozku. Kromě LSD prosazoval i extázi, dnes známou jako taneční droga. Technologie a užívání drog podle něj byly v souladu: „Užívání drog, které se stalo nástrojem proměny vědomí, bylo v dokonalém souběhu s domácími přístroji, jako je televize, stereopřehrávače a později počítače. McLuhan<sup>38</sup> to předpovídal. Drogy, které proměňují stavy vědomí, se stanou přirozeným průvodcem společnosti založené na informacích, inteligenci a vědomostech.“<sup>39</sup>

### 3.5 Postmodernismus

Spojení kyberpunkové literatury s postmodernou jsme zatím nezmínili, přesto jde o jednu z jejích základních charakteristik. Postmoderna se těžko definuje, protože je směsicí všech možných prvků a stanovisek, ostatně stejně jako kyberpunk. Je to hra, náhoda, anarchie, text a intertext, povrchnost. Pojí se s ní několik sociálních a mediálních teorií ze šedesátých let, např. Marshall McLuhan a technologický determinismus, Jean Baudrillard a teorie simulaker (napodobenin), Jacques Derrida a jeho dekonstrukce. Postmoderna má s kyberpunkem několik společných prvků jako rušení hranic mezi člověkem a umělou inteligencí, mezi skutečnou a virtuální realitou. Ostatně ve své době byl kyberpunk považován za vrchol postmoderny. Adamovič dodává, že „S kyberpunkem přišla do žánru postmoderna, globalizace, subkulturní, pouliční citění, blízká budoucnost, a především společenské změny způsobené moderními technologiemi.“<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Marshall McLuhan – kanadský filozof a mediální teoretik, představitel technologického determinismu. Známy je zejména pro svou teorii „medium is message“ – tvrdí, že nikoli informace je to nejdůležitější, ale způsob jejího přenosu ovlivňuje naše vnímání, poselstvím média je médium samotné. Média dále dělí na horká a chladná. Jeho nejznámějším dílem je *Understanding Media (Jak rozumět médiím: extenze člověka, 1991)*.

<sup>39</sup> Leary, T.: *Chaos a kyberkultura*, Maťa a DharmaGaia, Praha, 1997, str. 197

<sup>40</sup> Adamovič, I., ed.: *Na konci apokalypsy. Kronika české science fiction 3 Od Ondřeje Neffa do současnosti*, Plus, Praha, 2014

### 3.6 Jazyk a styl

Jazyk a styl kyberpunku je plný zvláštností a protikladů. Svět, ve kterém postavy skutečně existují, často vykresluje moderní a vyspělé velkoměsto, s neony, obřími nápisy, drahými a luxusními hotely, s různě modifikovanými obyvateli, většinou krásnými lidmi. Chirurgické salony na úpravu a modifikaci těla mikročipy či kyberimplantáty se objevují na každém rohu stejně jako kadeřnictví nebo potraviny. Naproti tomu hrdinové nebývají bohatí, kontrastují s prostředím a jejich domovem bývá brloh, občas někde pod zemí, nebo jednoduchá forma bytu či pokoje připomínající rakev. Příroda sama technice ustoupila a kapitulovala, bývá zničená, často je nebezpečné či přímo zakázané se vydat mimo území města. Město bývá navíc pod bedlivým dozorem korporace, Systému, velkého bratra. Příroda je divoká, zničená, nebezpečná a osamocená. Zajímavé je také použití přirovnání – nikoli příroda a „živý svět“ bývá měřítkem, ale technika je personifikována, nezřídka milovaná svými uživateli, stejně jako obávaná. Technologie slouží jako příměr a popis okolního světa.

Jazyk použitý pro popis je podobně protikladný. Mísí se nízký a vysoký styl, odborná počítačová a kybernetická teorie je vystřídána slangovým výrazivem, často se objevují nejrůznější slogany, titulky, slang i argot, vzhledem k povaze textu i neologismy či složeniny. Velké množství technických výrazů (zejména u Procházky) může být pro čtenáře matoucí, nicméně bývá často v kontrastu s nějakým silně expresivním dojmem postavy. Občas používají autoři filmovou techniku zpomalení záběru nebo naopak rychlý sled obrazů, který evokuje střih kamery.

Původní anglické texty bývají poněkud složité na překlad. První překlady vznikaly v době, kdy u nás angličtina a především počítačová odborná a slangová terminologie nebyla rozšířena, a některé texty na to bohužel doplatily. Právě kombinace terminologie a pouličního slangu hackerů působila jako pohroma pro reálii neznalé překladatele. Uveďme si jeden příklad za všechny – první překlad Gibsonovy sbírky *Burning Chrome* (Vypálit chrome) vyšel v roce 1998 a získal překladatelskou anticenu Koniáš. Znovu vyšla sbírka v roce 2004 a poté ještě 2008 v jiném nakladatelství. Sama povídka *Johnny Mnemonic* existuje asi ve čtyřech českých verzích. Pro porovnání nám může posloužit jeden celkem úsměvný příklad: „Starší překlad: „Piráťovu vysílací frontu představovala upadající cestovní kancelář

v pastelové kostce s honosnou deskou, tři židle a vybledlý plakát nějakých švýcarských lázní.‘ Novější překlad: ‚Zástěrkou pirátovy vysílačky byla krachující cestovka, která se honosila psacím stolem, třemi židlemi a vyšisovaným plakátem švýcarských orbitálních lázní.‘<sup>41</sup> Můžeme lehce pozorovat rozdíl mezi „deskou“ a „stolem“, „nějakými“ a „orbitálními“ lázněmi a vůbec dává správně přeložená věta (úplně jiný) smysl.

### 3. 7 Prostor a kyberprostor

„Reálný“ svět většiny příběhů se nachází na naší planetě, často v některé z částí Spojených států amerických, v Japonsku, nebo v případě české tvorby, v Praze. Ve světě panuje dystopické prostředí, neutěšené, šedé, zničené. Příroda téměř neexistuje, v některých případech bývá uměle vytvořena, ale vždy je popsána jen jako velmi chabý odlesk skutečnosti. Postavy mnohdy pravou přírodu ani neznají, např. Case a Molly Minions se v *Neuromancerovi* podivují smradu čerstvě posekané trávy. Pohyb prostředím je většinou velmi rychlý – pro fyzický transport používají postavy občas technické vylepšení, občas skutečné auto, transport dat se děje pomocí čipů a kódování v síti. Pohyb se děje i jiným způsobem, hrdinové se často dostanou do styku s vyšší společenskou vrstvou, do prostředí orbitálních stanic, kde honorace izolovaně žije. Město je také protikladem samo o sobě. V jeho centru jsou obvykle neonové reklamy, luxusní hotely a bary, kdežto ulice bývají špinavé a temné, plné odpadků a velmi často i nájemných zabijáků. V tomto prostředí se pohybují outsideři, ztroskotaní hackeři, drogoví dealéři a jejich závislí zákazníci, různí vysloužilí kyborgové, genové experimenty, které se vymkly kontrole. Postavy jsou však na tento smutný pohled zvyklé, nepřijde jim divný nebo depresivní tak jako čtenářům. V orbitálních stanicích nebo ještě výše na oběžné dráze žijí bohatí lidé a jiné rasy, ale město je určeno lidem a kyborgům.

Samotný pojem kyberprostor není snadné definovat, bývá pojmán velmi odlišně. Termín se poprvé objevil v povídce W. Gibsona *Burning Chrome*. V kyberpunku většinou působí kyberprostor oproti skutečnému světu vesele, čistě a

---

<sup>41</sup> Podaný, R.: *Podruhé a lépe přeložený cyberpunk*. Publikováno 9. 3. 2005. Cit. 2. 4. 2017. Dostupné online <[http://kultura.zpravy.idnes.cz/podruhe-a-lepe-prelozeny-cyberpunk-dub-literatura.aspx?c=A050308\\_191002\\_literatura\\_kot](http://kultura.zpravy.idnes.cz/podruhe-a-lepe-prelozeny-cyberpunk-dub-literatura.aspx?c=A050308_191002_literatura_kot)>

bezpečně, proto se do něj mnoho postav uchyluje. Hackeři a kovbojové znají zákony kyberprostoru a sítě, ale nikoli zákony reálu. Kyberprostor vypadá jako kopie reality, která skutečně existuje. Cavallarová upozorňuje, že tento prostor je tvořený binárním kódem, světem nul a jedniček, které se střídají.<sup>42</sup> Také protože je kyberprostor tvořen kódem, může být lehce přepsán nebo změněn. Zkušení kyberpunkoví hackeři však tento prostor znají a vědí, kde se v něm můžou ukrýt, popř. jak jej změnit, dokáží odhalit viry, které mohou program samovolně přepisovat. V rozhovoru, který vedl Leary s Gibsonem, popisuje Gibson kyberprostor následovně:

„TL: Popsal byste kyberprostor jako souhrnnou matrix všech halucinací?  
WG: Ano. Je to *konsensuální* halucinace, vytvořená těmi lidmi. Je to, jako byste s potřebným zařízením mohli sdílet s druhými stejnou halucinaci. V důsledku vytvářejí svět. Není to skutečné místo, žádný skutečný, ale pomyslný prostor.“<sup>43</sup>

Je patrné, že kyberprostor není přístupný tělu člověka, pouze jeho vědomí. Gibsonova pojetí bývá dodnes používáno při popisu moderních technologií. Jeho metaforické pojetí se stalo inspirací pro vývojáře a nikoli naopak.<sup>44</sup> John Perry Barlow, básník a teoretik, začal pojem kyberprostor používat ve vztahu k existujícím počítačovým sítím. Jako kyberprostor označuje „jakýkoli deterritorializovaný, symbolický prostor mediované komunikace; a záleží jen na složitosti technologie, nakolik komplexní tento kyberprostor bude.“<sup>45</sup> Jeho popis tak sedí na současnou podobu internetu i na možný další stupeň vývoje prostoru virtuální reality. Na Barlowa navazuje antropolog David Hakken, který vnímá kyberprostor jako „sociální arénu, do níž vstupují všichni sociální aktéři, kteří používají ke vzájemné sociální interakci pokročilé informační technologie.“<sup>46</sup> Protože informační technologie se stále vyvíjí, podle této definice se s nimi vyvíjí i kyberprostor, a proto se používá označení proto-kyberprostor (proto-cyberspace), které signalizuje neukončený stav vývoje.

---

<sup>42</sup> Cavallaro, D.: *Cyberpunk and cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, Londýn, 2000, str. 140

<sup>43</sup> LEARY, Timothy. *Chaos a kyberkultura*. Praha: Maťa, 1997, str. 57

<sup>44</sup> Gibson v jednom rozhovoru přiznal, že o počítačích a technice měl jen malé znalosti, přesto o nich velmi úspěšně psal.

<sup>45</sup> MACEK, Jakub. Kyberprostor (Cyberspace). *Revue pro média: časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. Březen 2003, [roč. 3], č. 5. Cit. 21. 3. 2017. Dostupné z:

<<http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>>

<sup>46</sup> Tamtéž.

Kyberprostor existuje globálně, ale dostupný je pouze po připojení počítače do sítě. Tak spolu mohou uživatelé komunikovat, posílat si zprávy, nebo si vytvořit svého avatara, postavičku jim podobnou, skrze kterou komunikují. Dnešní technologie zatím nedovoluje, aby se člověk připojil přímo do sítě. V literatuře a filmech často hackeři využívají vlastní implantáty a čipy pro přímé připojení jejich vědomí do sítě nebo naopak „nahrávají“ data a informace přímo do mozku. Např. v kultovní filmové sérii *Matrix* je Neo a jeho společníci připojeni k matrixu pomocí implantátů, které se u nich nachází v oblasti krční míchy, stejně tak v literatuře je tento styl napojení ke kyberprostoru běžný. Hrdinové jsou živým rozhraním pro připojení a mohou si zvolit libovolnou identitu a získat zvláštní schopnosti, které jim v reálném prostoru chybí.

S pojmem kyberprostor bývá spojen i pojem virtuální realita. V současné době je to populární termín, spojený se zážitky zprostředkovanými pomocí počítače. Ale virtuální realitou můžeme rozumět i předčítání pohádky malým dětem nebo představa Ježíška na Vánoce. Počítač jen realitu zobrazuje jinak a plastičtěji, proto nás už dnes nenapadne si uvědomit virtuální realitu v jiném spojení než s touto technologií. Virtuální realita zkrátka simuluje okolní svět tak, aby vypadal co nejskutečněji. Dnes se virtuální realita používá nejen pro zábavu na internetu, hracích automatech apod., ale i v lékařství, vojenství, dopravě a prosazuje se i ve vzdělávání.

Pojem matrix, opět spojen s kyberpunkem, má také problematickou definici. Gibson si v *Neuromancerovi* kyberprostor pojmenoval jako matrix, místo tvořené daty a bezrozměrné, kde může hrdina procházet a existovat, „promítat odtělesněné vědomí do definované halucinace jménem matrix.“<sup>47</sup> V průběhu let se v literatuře i skutečnosti měnil význam slova. Pravděpodobně největší použití se rozšířilo se zmíněnou filmovou trilogií *Matrix*, kde lidé žijí v této alternativní virtuální realitě pod nadvládou strojů. Ve chvíli, kdy se v matrixu objeví chyba, a někteří z lidí se proberou, si uvědomí, že jsou ovládáni a žijí život pouze ve falešné představě. Obecně platí pravidlo, že v matrixu mají postavy pozměněné a mnohdy zesílené fyzické i mentální schopnosti, a jejich fyzické tělo, které se nachází „venku“, je zranitelné. Pokud se postava zraní v matrixu, většinou se její zranění projeví, smrt v matrixu znamená i smrt fyzického těla.

---

<sup>47</sup> GIBSON, William. *Neuromancer*. Laser – books s.r.o., Plzeň, 1992. Str. 9

Můžeme vidět, že definovat kyberprostor, virtuální realitu a matrix je značně obtížné. Existuje mnoho různých pojetí a autoři si mnohdy výrazy i významy upravují a volně je zaměňují. Co však mají společné, je to, že představují prostor, kde se hrdinové (ostatně i my v dnešní počítačové virtuální realitě) mohou pohybovat svobodně a volně, bez toho, aby byli stíháni.

### 3.8 Postavy

V předchozích kapitolách jsme již nastínili, jaké typy postav se v literatuře vyskytují. Jde o hackery a kovboje, kyborgy, lidi chirurgicky upravené, svalovce, znalce bojových umění, o razor girls. Většina hrdinů žije na okraji společnosti, jejich oficiální povolání by mohlo být klidně „zloděj“, jsou závislí na drogách (anebo technologiích), protože to ke stylu hackerů a kyberpunkerů prostě patří, sdílí jakousi nespokojenost se systémem a se sebou samými a prožívají osobní selhání. Case v *Neuromancerovi* takové zklamání zažívá: „(...) Case už nebyl chlap od konzole, už nebyl kovboj kyberprostoru. Jenom obyčejný šibr, který dělá, co se dá. Ale sny se mu za těch japonských nocí vracely jako zacyklené voodoo, plakal kvůli nim, plakal ve spánku a probouzel se sám do tmy, (...), a snažil se dosáhnout na konzoli, která tam nebyla.“<sup>48</sup> Za určitý druh postavy může být považována mnohdy i síť/matrix/systém, neboť bývá postavami personifikována. Také většinou představuje antagonistu, protože hrdina často zjistí, že ten, proti komu bojuje je samotný Systém, který ovládá korporaci nebo se snaží ovládnout svět. Obecně bývají hrdinové mladí, mezi dvaceti a třiceti lety. Nebývají zvláště podrobně popsání (protože v kyberpunku je primární akce, nikoli psychologie), pouze bývá zdůrazněno jejich kybernetické vylepšení, implantáty pod kůží, v očích, zbraně, nebo jejich hackerské schopnosti. Pokud se postava pohybuje v prostoru má „binární rysy“, pokud opustí „reál“ a splyne se sítí, je z ní kybernátor.

---

<sup>48</sup> GIBSON, William: *Neuromancer*, Laser – books s.r.o., Plzeň, 1998, str. 8-9

### 3.8.1 Kovboj

Jako kovboje označil Gibson svého hrdinu Case a ostatní autoři toto pojmenování přijali: „Ve dvaadvaceti byl kovbojem. Byl to fakt ranař, jeden z nejlepších na Sprawlu“.<sup>49</sup> Kovbojové obvykle nebývají nijak zvlášť popsáni, jsou smíření se svým osudem, se svými drogami. Bývají pasivní postavou do okamžiku, kdy se ocitnou ve středu dění, protože jsou potřeba jejich hackerské či zlodějské schopnosti a znalost technologií. Ovšem po skončení svých dobrodružství se většinou vrací ke svému starému životu a právě pasivitě. Variací postavy kovboje je rocker, nikoli punker (punkeři jsou revoltující, kdežto hrdinové jsou pasivní). Hudba se v kyberpunkové literatuře objevuje často, namátkou jmenujme Shirleyho nebo Poláčka.

### 3.8.2 Ženské postavy

V kyberpunku se často vyskytují ženské postavy, které jsou skvělé bojovnice (jako Molly Millions z *Neuromancera* nebo Trinity z filmového *Matrixu*) nebo skvělé hackerky (jako Vera z *Cybercomicsu* či Roxanna z *Rox'n'Roll*). Právě kyborg Molly Millions, kterou ve svých dílech stvořil William Gibson, se stala předobrazem všech tzv. razor girls (v českých překladech jako břitvačka – podle břitev, které má implantované v nehtech) a zavadala příčinu vzniku debat o úloze pohlaví a výměně genderových rolí v kyberpunkové literatuře.

Molly se kromě *Neuromancera* objevuje i v pokračování *Mona Lisa Overdrive* a v povídce *Johnny Mnemonic*. Je elitní bojovnicí, bývá nazývána jako „street samurai“, pouliční bojovník. Je kyborgem se vším všudy – má oční implantáty, které vypadají jako brýle zrcadlovky a nikdo se jich nesmí dotýkat. Pod nehty má břitvy a má upravené i slzné kanálky, které ji vedou do úst, nikoli do očí. Málodky ovšem pláče, pokud už, tak plive či polyká slzy. Molly je rychlejší, silnější a odolnější než většina mužských postav, je jaksí méně ženská, právě tím, že je z ní kyborg. Její minulost je však čistě ženského charakteru – byla prostitutkou. Poté, co prošla operacemi a změnami, začala se chovat jako muž a dělat typicky mužskou práci bodyguarda a příležitostného zabijáka. Podobné postavy se objevují často, např.

---

<sup>49</sup> GIBSON, William: *Neuromancer*, Laser – books s.r.o., Plzeň, 1998, str. 9



Trinity v *Matrixu* nebo Rachel v *Blade Runnerovi*, také v *Mindplayers* Pat Cadiganové. Obecně se dá říci, že ženské kyborgy se vyskytují v literatuře častěji než mužští kyborgové, ve filmech je situace opačná.

Molly a Case si v příběhu dokonce několikrát vymění typickou generovou roli. Molly je iniciátorkou akce, kdežto Case je pasivní. Na konci příběhu je to Molly, která odchází za dalším dobrodružstvím, kdežto Case zůstává a vrací se ke svému pasivnímu životu, jaký vedl na začátku. Podobné přejímání rolí je také jedním z typických prvků kyberpunkové literatury. Allie, hrdinka *Mindplayers*, se chová podobně tvrdým a neemočním způsobem, když se stane jednou z doktorek-psycholožek a manipuluje s vědomím ostatních. V českém prostředí se setkáváme s výraznými postavami hackerek Roxanny ze série *Rox'n'Roll* J. W. Procházky a Very z *Cybercomicsu*. Vera jako hlavní postava je hybatelkou osudu a klíčovou postavou všech událostí, chvílemi si počíná jako James Bond, ale nepřebírá natolik maskulinní rysy, abychom mohli říct, že přebírá i mužskou roli.

Zaměňování ženské a mužské role v literatuře sehrálo klíčovou roli pro vznik kyberfeminismu. Cavallarová uvádí, že model silné rozzlobené ženské postavy, zesílené tělem kyborga se stalo zosobněním strachu patriarchální společnosti, která se obávala síly žen i jejich těla.<sup>50</sup> Samotný William Gibson však uvádí, že Molly stvořil podle přebalu prvního cd skupiny *Pretenders*, a neměl v plánu, aby se jeho razor girl stala projevem či symbolem kyberfeminismu. Donna Harawayová, biologka, historička a feministka, poprvé mluví o spojení žen a technologií a jejich možném přínosu ve své práci *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (1985). Ona sama ale nikdy nepoužila termín kyberfeminismus, pouze načtrtla možný vývoj.

Téma žen, gender a sexu hraje v kyberpunkci obrovskou roli. Z ženských postav se staly vzory a idoly, a otevřely debatu na téma, kdy ženy skutečně vyrovnají mužům

---

<sup>50</sup> CAVALLAROVÁ, Dani: *Cyberpunk and cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, Londýn, 2000, str. 48

## 4 Vybraná díla kyberpunku

V následující kapitole si na příkladech několika kyberpunkových děl ukážeme typické znaky kyberpunku, které byly popsány v předchozích oddílech. Záměrně volíme povídky, které na krátkém prostoru mohou prezentovat rozličnou škálu kyberpunkových prvků. Nesnažíme se o celkovou literární analýzu povídek, ale spíše ukázat, že představené teoretické postupy mají svou platnost. První z povídek je *Mozart v zrcadlovkách* jako zástupce americké scény, další jsou od zástupců českého proudu kyberpunku.

### 4.1 Bruce Sterling, Lewis Shiner – Mozart v zrcadlovkách

Rice se nachází v Salcburku, v osmnáctém století, který je centrem těžebních společností. Kolem se prohání mladý teenager Wolfgang Amadeus Mozart, který je Riceův kamarád a pozve ho na svůj rockový koncert. Protože své vlastní klasické dílo ještě nenapsal, ale moc se mu líbí. Rice a Sutherlandová, vedoucí ropné společnosti v Salcburku, se setkávají s prezidentem Jeffersonem a jejich rozhovor vysvětluje, jak je možné, že jsou z budoucnosti a jejich přítomnost nemění minulost, pouze odděluje jinou časovou větev, alternativní historii, která nemá dopad na reálnou časovou osu, tzv. Skutečný čas. Večer se Rice zúčastní Mozartova koncertu, kde jsou dvorní dámy v kožených kalhotách a publikum strhává tapety ze stěn. Při pohledu na podivný výjev a pod vlivem alkoholu se Rice omlouvá, za to, co jeho lidé způsobují minulosti. Zatímco si Rice užívá s Marií Antoinettou, dostihne ho krize. Lidé z alternativní historie se začnou bouřit proti cizincům z budoucnosti, proti jejich ničení přírody, vykrádání kulturního dědictví a všudypřítomným letadlům a technice. Rice je zajat Axelem Fersonem, milencem Marie Antoinetty, ale osvobozen jedním z Čingischánových vojáků, kteří mají Šedou kartu a mohou cestovat alternativními časovými osami. Nakonec se setká s Parker, svým kolegou, který bere Rice, Mozarta i Toinette do Skutečného času. A Mozart před sebou má vidinu kariéry rockové hvězdy.

*Mozart v Zrcadlovkách* v sobě nemá tolik kyberpunkových prvků, jako jiné povídky. Navíc se zabývá tématem cestování v čase, které v tomto proudu sci-fi

nebylo úplně obvyklé. Také se neodehrává v kyberprostoru, i když ani v reálu. Alternativní časová osa působí jako virtuální realita, zvláště když kombinuje moderní techniku s prostředím Tritonu a Versailles. Navíc je dodrženo i schéma moderního města versus zničeného venkova. Je zmíněno, jak je proměněn Salcburk nebo že Florida se vinou následků těžby propadla pod moře, za což se Rice omlouvá prezidentu Jeffersonovi. Celá alternativní společnost je ovlivněna rockovou hudbou, novodobou morálkou a kulturou, mnoho z lidí, včetně Mozarta a Toinette, touží dostat Zelenou kartu a přesunout se do Skutečného času. Můžeme to přirovnat k pokusu uniknout z reálného světa do matrixu. Protože tato verze osmnáctého století je skutečně tak chaotická, špinavá a nebezpečná jako města v dystopických popisech jiných kyberpunkových děl. A vidina Skutečného času postavy láká jako bezpečné prostředí matrixu, kde většina z nich bude mít svobodu a neomezené schopnosti. Paralela, která zde vzniká umístěním děje nikoli do budoucnosti a kyberprostoru, ale do alternativní historie s postavami, o kterých slyšel snad každý, působí velmi originálně. V důsledku stejně jako kyberpunk z budoucnosti varuje před chamtivostí lidí, před zneužitím technologie a dopady na lidstvo. Vždyť degenerované kyborgy zde nahrazuje celá degenerovaná společnost a kultura, ze které si postavy přejí prchnout za vidinou něčeho lepšího. Protagonista Rice rozhodně není hrdinou, který by někoho zachraňoval nebo pomáhal. Na začátku působí velmi cynicky a je mu jedno, že ničí prostředí a celou éru. Prezidentu Jeffersonovi říká: „Nikdo z vás dokonce ani nehnul prstem. A za druhé, když si odčerpáme trochu ropy a odvezeme několik obrázků, k čertu, to vůbec nesouvisí a vaší svobodou.“<sup>51</sup> Až na konci, kdy jeho přítel Parker zastřelí jednoho z vojáků, si uvědomuje, že přece nemůže lidstvo jen tak využívat. Ostatní postavy jsou většinou jen krátce fyzicky popsány, např. Mozartův rockový vzhled nebo Parket jako malý tlustý úředník. Jak je ale již tradicí, nejsou popsány do hloubky. Je ale zajímavé, že ztělesněním „zlé korporace“ tady není korporace samotná, ale právě Rice, který ji v alternativní realitě zastupuje, vlastně figuruje jako ta entita, které je nutno se postavit, nikoli jako kovboj a hacker, tuto roli bychom mohli přisoudit spíše Mozartovi. Také se objevuje motiv hudby, který je taky poměrně častý. Úplně absentuje přítomnost kyborgů a chybí i pocit, který se objevuje v jiných povídkách, kdy bývá těžké rozlišit reálno a virtuální realitu, určitá snovost.

---

<sup>51</sup> STERLING, Bruce, Shiner, Lewis: *Mozart v zrcadlovkách*, str. 276, in: STERLING, Bruce, ed.: *Zrcadlovky, kyberpunková antologie*, Laser – books s.r.o., Plzeň, 2000, str. 271–291

Jazyk povídky působí oproti jiným kyberpunkovým dílům velmi střízlivě. Je to dáno absencí kyberprostoru, který by bylo potřeba popisovat odbornou terminologií nebo slangem. Příležitostně se objeví náznak jen pojmenování techniky, ale mnohdy složité a nepochopitelné popisy (jako např. u Procházky) úplně chybí. Celkové vyznění povídky působí hodně protikladně v porovnání s níže zmíněnými pracemi, ale je to dáno tím, že děj je vsazen do minulosti, nikoliv budoucnosti. Zároveň je použit méně expresivní jazyk. Povídka ukazuje netechnologický kyberpunk a dle našeho názoru je nejlepší z celé antologie *Zrcadlo*.

## 4.2 Jan Poláček – Potulný kovboj

Poláčkova povídka *Potulný kovboj* je velmi krátká, nicméně má zajímavé ústřední téma – hlavní postava hackera je již dávno mrtvá. Šílený biolog či jiný vědec v počítači obnoví vědomí mrtvého kovboje, pouze pomocí tří buněk, a využívá jeho hackerských a zlodějských ve svůj prospěch. Posílá jej krást peníze z bankovních převodů a ničit jiné databáze. Nepočítá ale s tím, že program založený na vědomí a mozku Gino Damiányho bude mít také lidské emoce a vnímání. Damiány byl zloděj, který byl popraven na elektrickém křesle a pohřben na vězeňském hřbitově. Když je jeho vědomí po sto letech oživeno a může se vrátit ke své staré profesi, jeho nový „stvořitel“ nečeká, že by se mu program mohl vymknout z rukou. Ale to se stane, když se Gino mezi loupežemi peněz zamiluje, a poprosí svého stvořitele o to, aby mohl být se svou krásnou Glorií. Avšak stvořitel odmítne a vytvoří novou verzi programu bez emocí, která má tu původní zničit. Gino se však vzbouří a uteče po síti pryč a začne si krádežemi vydělávat na svůj život s Glorií. Příběh svého znovuzrození ukládá do knihoven a tiskáren, aby našel člověka, který by mu pomohl naprogramovat vysněný život.

Prostředím povídky je opět kyberprostor, popsáný jako pláň a Gino je kovboj, který se na hřebci prohání jeho nekonečnou plochou. Motiv programu, i když zde ne nutně viru, který se vyvíjí, také není v kyberpunku ničím novým. Nicméně zde je zvláštní, že program je vlastně rekonstrukcí vědomí sto let mrtvého hackera. Protože šlo o lidskou bytost rekonstruovanou z buněk, po čase si program uvědomí, že nechce jen sloužit svému pánovi a vzepře se. Ovšem nezamýšlí vzpouru, dokonce

slušně poprosí. Technologie, zde počítačový program, se vzepřela člověku, ale nechce jej ovládnout, naopak je to člověk, vědec, kdo technologii využívá a je tím zlým. Toto otočení rolí působí velmi svěže a originálně, takže čtenáři nemusí vadit, že děj postrádá akčnost a dobrodružnost mnohých jiných kyberpunkových počinů. Jinak zůstává povídka věrna kyberpunkovým postupům – jazyk je prostoupený počítačovou terminologií, i když ne v tak hojné míře jako jinde, hrdina/vědomí je typický kovboj a hacker, má dokonce svůj kolt a hřebce, prohání se po časových souřadnicích. Gino popisuje svůj život, lépe existenci, následujícími slovy: „A potom hovořil o mé budoucí existenci – tím myslel paměť stroje nazývaného počítač, plnou jedniček a nul, tvořících úplný otisk některých oblastí mého bývalého mozku. Žádné ruce, žádné nohy, jen obraz spleti neuronů. Bylo mě pár gigabytů a můj nový kmotr mě zrekonstruoval ze tří buněk přežívajících ve zlomku holenní kosti, vyhrabané na pozemku starého vězeňského hřbitova.“<sup>52</sup> Program Gino má od začátku tu „chybu“, že si uvědomuje svou lidskost a vzpomínky a konstatuje „jsem člověk, vždyť myslím, a to dělá člověka člověkem. Ne jeho vzhled.“<sup>53</sup> Program je tedy lidštější než člověk. Oproti jiným povídkám se v této nevyskytují odkazy na jiná díla, i jazyk působí civilněji a nepoužívá takové množství slangových nebo hovorových výrazů.

#### 4. 3 Jiří W. Procházka – Rox'n'Roll

Hlavními hrdiny jsou Rolland a Roxanna, kteří se v Procházkových dílech objevují opakovaně. Děj se odehrává v kyberprostoru. Rolland je elitní binary runner, právě na misi zachránit kybersvět. JOANNA, nepřátelský systém, se snaží zničit RICHARDA III. Rolland kolem sebe rozsévá binární smrt a snaží se zachránit nejen systém, ale i Roxannu, svou partnerku, která padne do rukou JOANNY při své vlastní misi. Na své cestě naráží na nepřátelské viry Lvy, přeprogramovává kolem letící soubory a musí zničit strážkyni Matu Hari, protože je pouze Lev v přestrojení, kterého nastrčila JOANNA. V závěru povídky je systém zničen, ale ať žije systém, Rolland i Roxanna tajně pracovali na lepší verzi, Bejby, která je virtuálním dítětem JOANNY a RICHARDA. Zjednodušeně a srozumitelně bychom mohli říci, že

---

<sup>52</sup> POLÁČEK, Jan: Potulný kovboj. In: POLÁČEK, Jan: Kyberpunk & Heavy, TRITON, Praha, 2006, str.

220

<sup>53</sup> Tamtéž, str. 229

Rolland se nachází v kyberprostoru, kde putuje krajinou podobnou reálnému světu, zatímco jeho tělo je Venku. Jeho partnerka je držena nepřátelským Systémem, a to obě Roxanniny podoby, binární i fyzické tělo. Roll na cestě za její záchranou zdolává viry, používá kódování, aby skryl svou vlastní přítomnost v kyberprostoru, a vlastně na závěr pronikne k základnímu kódu a svým vlastním programem Metagalaxie celý Systém přepíše. Jeho nová podoba je mírumilovná a jmenuje se Dítě. Dítě je nové přátelské kyberprostředí, které je Nekonečné a Všemocné, a bylo naprogramováno tak, aby nikdy nezneužilo své Moci.

Už ze samotného popisu děje můžeme vidět mnoho kyberpunkových znaků. Ze začátku může neznalému čtenáři chvíli trvat, než si uvědomí, že děj se neodehrává v hmotném světě. Přestože se mluví o „informační krajině“ a „binární struktuře těla“, zároveň je popsáno, jak Roll řídí auto a málem se nabourá. Na první pohled je vidět poněkud rychlý a chaotický styl, akce a střídání obrazů. Zjevné je i zaměření na technologickou podstatu kyberpunku, Rolland neustále používá všemožné programy a interpolární zbraně, Rox se přemisťuje pomocí jet-skate, obdoby skateboardu. Jazyk je přímo přesycen odbornou počítačovou terminologií a zároveň hovorovým jazykem. Bohužel musíme konstatovat, že v tomto případě je to spíše na škodu a text je hůře. Jak jsme již zmínili výše, Procházka kombinuje všemožné prvky a výsledný text je místy těžce srozumitelný. Na druhou stranu musíme ocenit originalitu jazykových kombinací jako „krutě dělit reálná čísla nulou“, „datová dálnice“ nebo „homosexuálně modulovaný maskyborg, poslední série, odblokovaný killer“, nebo četnou přítomnost aliteračních pojmenování jako Antivirová Armáda, Výběrové Vydry, Třídící Tučňáci. Časté jsou i intertextové odkazy, např. systém Richard je pojmenován po anglickém králi, objevují se warholovské mozaiky nebo Desatero Axiomů, příkazů pro pohyb v kyberprostoru.

Rox a Roll jsou hlavními postavami a v rámci dodržení tradice kyberpunku o nich vlastně nic nevíme. Víme jen to, že Roll je Binnary Runner 001, tedy první a nejlepší, Rox je číslo pět. Jedinou informací o vnitřním vzhledu postav je to, že Roxanna má ve své binární podobě modré vlasy. Naopak systémy jsou personifikovány a popsány pomocí lidských vlastností, Richard v jednu chvíli „lidsky mlčí“, nejlépe to lze pozorovat na příkladu JOANNY: „ozval se Odevšad v skrytu obvodů panovačný ženský hlas“, „oznámila mi ambiciozní entita“ nebo „se

znovu nastoleným úsměvem namítla JOANNA.<sup>54</sup> Systému Dítě je zase přiřknut hlas šestiletého dítěte. Nastíněna je také možnost toho, že program JOANNA jedná na vlastní pěst, nikoli na příkaz korporace. Evoluce vlastního myšlení programů a ovládání světa také je častým a tradičním motivem.

Závěrem můžeme říci, že i když jazyk a styl povídky působí lehce chaoticky a překombinovaně, děj je akční a přímočarý, má spád, obsahuje mnoho typických kyberpunkových prvků a autor i dílo právem náleží k české špičce.

#### 4.4 Jiří Pavlovský – Konec cyberpunkového věku

Jiřího Pavlovského jsme mezi českými kyberpunkovými autory zatím nezmínili. Povídka, které se budeme věnovat, se poprvé objevila v antologii *Punk Fiction* z roku 2004. Adamovič o ní říká „Je v ní pod čarou popsána celá proměna, kterou prošel kyberpunk i svět kolem. Osamělým kovbojům prohánějícím se po datových pláních odzvonilo, spláchla je vlna užvaněných sociálních sítí a blogíšků. Dříve temný a prázdný kyberprostor zaplnily davy laiků a lajků. A spamu. Matrix přestal být sexy.“<sup>55</sup> Jiří Pavlovský je známý spisovatel povídek (za které obdržel několik ocenění), recenzent a zakladatel komiksového vydavatelství Crew. Věnuje se tak mnoha žánrům sci-fi, fantasy a komiksu. Povídka *Konec cyberpunkového věku* je věnována Jiřímu W. Procházce. Vypůjčuje si od něj postavy Rollanda a Roxanny, děj je zasazen o několik let vpřed do doby, kdy Rox a Roll mají dítě, syna Cybera. Právě kvůli její návaznosti (a zároveň rozdílnosti) na Procházku, jsme si ji vybrali.

Cyber a David, dva pubertáči se rozhodnou uspořádat mejdam. Ale na alkohol potřebují peníze, a aby je získali, Cyb se obětuje a připojí se do Sítě, kde je získá od své babičky. Když se připojí, sesype se na něj horda spamů, kterým ale unikne, když ukáže výpis z účtu, pronásledují ho Kolabové, viry, které dokáží určit pravou identitu postavy v síti. Cyber by takovou ostudu nepřežil. Místo toho se dostane do rukou sekty uctíváčů Star Treku a málem zemře při útoku ženského sebevražedného komanda Alláha McBeallové. Setká se s programem umělé

<sup>54</sup> Procházka, Jiří W: Rox'n'Roll, str. 196-197 in: Adamoviš, Ivan, ed.: Na konci apokalypsy: Kronika české science fiction 3, Plus, Praha, 2014, str 180–202

<sup>55</sup> : Adamoviš, Ivan, ed.: Na konci apokalypsy: Kronika české science fiction 3, Plus, Praha, 2014, str. 371

inteligence a málem se zaplete s cizími babičkami a dědečky. Nakonec ale najde tu svoji a získá peníze na party. Bohužel zapomene včas zahladit stopy po svém síťovém dobrodružství a nadšení rodiče začnou věřit, že jejich syn se stane cyberkovbojem, jako kdysi oni.

Povídka *Konec cyberpunkového věku* je skutečně věrná svému názvu. Kovbojové a virtuální realita jsou něčím staromódním, něčím „out“, čím společnost už opovrhne. Kromě několika členů internetových kaváren, klubů a školních šikanátorů se do kyberprostoru nikdo neodváží. I přesto je většinový děj povídky zasazen do prostoru Sítě a popisuje Cyberovu snahu přežít a získat to, pro co přišel. Ve srovnání s Procházkovým dílem působí tato povídka uhlazeněji, zejména po jazykové stránce, děj není tak akční, ale o to srozumitelnější. Neobjevuje se přemíra technologických výrazů, pod kterými si člověk mnohdy nic nevybaví, jazyk je hovorový, jasnější, plný interkulturních odkazů. Také je jasně cítit vtip a nadsázka, které povídkou prostupují. Skvělá je i scéna, kde si umělá inteligence dobírá Cybera:

„Umělá inteligence? To není možný!“

„Ale je. Zrodil jsem se kousek odsud, na skládce dat z atomových elektráren.“

„Nikdy bych nevěřil, že něco takového existuje.“

„Vážně? Tak vidíš. Umělá inteligence existuje. Umělá jo.“

Cyb nad tím dovětkem chvíli přemýšlel. Pak další.

„Chtěl jsem tím říct, že jste idioti,“ objasnil mu AI, když se nedočkal reakce.“<sup>56</sup>

Celým textem prostupuje řada intertextových a interkulturních odkazů. Na Cybera se vrhne mnoho spamových programů, jen se objeví v kyberprostoru – scéna evokuje přeplněné emailové schránky. Aby unikl, ukáže výpis z prázdného účtu. Když se dostane do podobné situace s viry, které hrozí odhalit jeho identitu, rozhodne se svléct, protože pornografický obsah je cenzurován. Bohužel se dostává do další prekérní situace – do fanklubu ságy *Star Trek*, kde musí dokázat, že není nasazeným agentem. Vtipná je i připomínka populárních seriálů z devadesátých let *Xena* a *Ally McBealová* v podobě sebevražedných komand McBeallistek a Xenistek. Samotné hrdinovo jméno Cyber odkazuje k J. Procházkovi, ale zároveň značí, že rodiče protagonisty jsou bývalí slavní cyberkovbojové. David na rozdíl od něj „nebyl obětí

---

<sup>56</sup> PAVLOVSKÝ, Jiří: Konec cyberpunkového věku. Str. 388, In: Adamoviš, Ivan, ed.: Na konci apokalypsy: Kronika české science fiction 3, Plus, Praha, 2014, str. 372–399



mánie přestárých Síťařů dávat dětem jména jako Matrice, Binárka, Hacker nebo Bill Gates“.<sup>57</sup> Povídka obsahuje i značné množství sexuálních narážek, např. když Cyber konstatuje, že pokud se provalí, že byl na Síti „nezasune do konce života“, nebo když se podívá na svůj odraz v zrcadle a „vidí člověka, který zoufale potřebuje sex“. Také je naznačena možnost, že když v kyberprostoru potká svoji babičku, která vypadá na osmnáct let, peníze si vyslouží protisloužbou. Kromě touhy po penězích a sexu, opět nevíme o postavách nic zásadnějšího. Není popsán jejich vzhled, jejich rozhovory naznačují, že navštěvují střední školu, Cyber se stydí za minulost svých rodičů a neumí se jako oni pohybovat kyberprostorem. Sám autor povídky vysvětluje své dílo následovně: „Někdo přijde s něčím převratným, šokujícím a za pár let nad tím čtenáři zívají a je to passé jako kalhoty do zvonu. Styl nepřežívá. Přežívá jen příběh. Takže když jsem byl bůhvíproč osloven, abych napsal kyberpunkovou povídku (což je žánr, ke kterému mám stejný vztah asi jako k té lambadě), vzal jsem to z tohoto pohledu. Co je pro jednu generaci úžasné, je pro další trapárna. To je přirozený řád věcí... stejně jako to, že se z mytického a magického internetu stala během pár let spíše zvláštní škola pro obzvláště dementní jedince a obrovský argument pro všechny, kteří hlásají, že demokracie nemůže fungovat.“<sup>58</sup> Tímto tvrzením a také scénami z povídky, kde je Cyber v zajetí Trekistů a poslouchá hádky, který kapitán byl nejlepší, referuje autor k debatám a situaci na sociálních sítích, kde se uživatelé schovávají za zdánlivou anonymitu a nebojí se napsat cokoli, byť hloupého.

---

<sup>57</sup> PAVLOVSKÝ, Jiří: Konec cyberpunkového věku. Str. 388, In: Adamoviš, Ivan, ed.: Na konci apokalypsy: Kronika české science fiction 3, Plus, Praha, 2014, str. 373

<sup>58</sup> Tamtéž, Doslov autora, str. 400.

## 5 Závěr

Závěrem je třeba shrnout získané poznatky. V práci jsme se pokusili obsáhnout kompletní vývoj a vznik kyberpunkové science fiction literatury ve Spojených státech amerických, tedy domovně žánru, a české odnože kyberpunku.

V první části jsme si představili americký kyberpunk, celé hnutí a jeho hlavní teze. Mezi hlavní představitele patří William Gibson, který svým románem *Neuromancer* způsobil senzaci a pomohl oživit upadající žánr. Navázal na něj jeho kolega Bruce Sterling, který stál v čele kyberpunkového hnutí a zformoval skupinu představitelů kolem antologie *Zrcadlovky* a fanzinu *Cheap Truth*, který vydával. Úkolem kyberpunku bylo provokovat, nastolit téma vlivu technologií na každodenní život člověka, popsat možné dystopické scénáře. Na literárním poli kyberpunk spojoval dvě tradice science fiction (hard a soft), zároveň napomohl šíření nové terminologie a slangu z oblasti počítačové vědy v osmdesátých letech, kdy se počítače poprvé začínaly pomalu šířit k běžnému uživateli. V této době také vzniká internet, místo, které se stalo jistým druhem kyberprostoru z knižních předloh. Kyberpunk zažil boom, z literárního žánru se rozšířil do mainstreamu, televize, filmu, hudby. Dal vzniknout i kyberdelickému hnutí, významně ovlivnil kulturu v Japonsku, které si zamilovalo Gibsona, a Gibson si na oplátku zamiloval Japonsko. Po asi deseti letech však boom opadl, objevuje se literatura označovaná jako post-kyberpunková, a vůdci hnutí oznamují, že kyberpunk je mrtev. Nicméně dnes o třicet let později je může těšit skutečnost, že kyberpunk částečně ožil, minimálně obliba a význam technologií snad i předčil jejich představy.

Dále jsme se věnovali českému kyberpunku, který se začal vyvíjet asi s desetiletým zpožděním. Bylo to dáno především stagnací české kultury, zapříčiněnou cenzurou a dohledem ze strany komunistického režimu. Mezi přední teoretiky kyberpunku u nás patří Ondřej Neff a Ivan Adamovič, mezi nejznámější představitele pak Jiří Walker Procházka a Jan Poláček. Zejména Procházkův styl je nezaměnitelný, mírně chaotický, plný binárního světa, kódování, terminologie hackerů a počítačových odborníků. Je nejtypičtějším představitelem technického směru kyberpunku, objevuje se u něj spousta akce, rychlých obrazů a protikladů. Pokud bychom měli srovnat český a americký kyberpunk, tak český působí obecně

více technicky, je více zaměřen na kyberprostor samotný. Američtí spisovatelé se věnovali více vztahu technologií a vědomí, jak se mohou ovlivnit a ublížit si navzájem. Z české literatury číší spíše nadšení a opojení technikou, kdežto u zahraniční je přítomen i pocit nebezpečí a varování před zneužitím. Mezi českými autory vyniká Egon Bondy se svým *Cybercomicsem*, který je podobnější americkým vzorům a jako jeden z mála v českém prostředí má jako hlavní hrdinku ženu, krásnou černošskou hackerku Veru.

V další kapitole jsme se věnovali vlivům a charakteristickým znakům kyberpunku. Největší inspirací byla autorům Nová vlna sci-fi v šedesátých letech, která pomohla oživit tehdy upadající žánr. Kyberpunkeři se inspirovali a přibrali další zdroje jako technika, drogy, rocková a punková hudba. Také se změnilo prostředí a z velkých vesmírných space oper se vrátili na Zemi, která je zničeným a depresivním místem k životu. Lidé jsou chirurgicky modifikovaní, mají různá vylepšení zejména očí a rukou, jsou závislí na technice a drogách, přestali si vážit lidských vztahů, unikají do lepšího světa virtuální reality. Svět je ovládán korporací a systémem, který dohlíží na dodržování pravidel a likviduje odpor a revoltu. Charaktery se vždy na moment stanou hrdiny, když je potřeba jejich hackerských schopností, aby se proti ďábelskému systému postavili. S příchodem kyborgů-žen se rozvířila také debata o boji pohlaví, vznikl směr kyberfeminismus, který se snaží o větší zapojení žen ve světě kyberprostoru, protože technologie tradičně reprezentují mužský drsný svět.

Na závěr jsme si představili čtyři různé povídky, které prezentují znaky kyberpunku každá rozdílným způsobem. *Mozart v zrcadlovkách* se netypicky odehrává v minulosti namísto dystopické budoucnosti, v povídce *Potulný kovboj zase chybí fyzická přítomnost člověka*, seznamujeme se se sto let mrtvým hackerem a jeho oživlým vědomím. Procházkovu povídku jsme nemohli vynechat, jde o pravý kyberpunk. Jeho postavy Roxanna a Rolland se u něj objevují ve více dílech a jsou poměrně populární. V návaznosti na jeho dílo jsme pak zařadili i povídku *Konec kyberpunkového věku*, která shrnuje stav dnešní kyberpunkové science fiction literatury – tento žánr není úplně mrtvý, ale kromě několika nadšenců, kovbojů a kyberpunkerů už nemá takovou oblibu ve většinové kultuře. Toto tvrzení je však pravdivé jen do jisté míry, protože ve filmech, komiksech a sci-fi literatuře se typické prvky objevují dodnes, pouze nejde o masovou záležitost.

Je zjevné, že lze jen velmi těžce oddělit kyberpunkovou literaturu a subkulturu kyberpunku, která se vytvořila a začala žít nezávisle na literární produkci. Oba proudy se prolínají, a přestože teze o smrti kyberpunku jako literárního žánru je z velké části pravda (pokud se týče mainstreamu, ojediněle se výtvořky kyberpunku se samozřejmě objevují i nadále), kyberpunk jako takový zůstal a s rozvojem technologií pravděpodobně aspoň částečně ještě dlouho zůstane přítomen ve vědě, kultuře i umění.

## Seznam literatury

### Primární literatura:

Adamovič, Ivan. *Na konci apokalypsy: Kronika české science fiction 3*. Praha: Plus, 2014

Bondy, Egon: *Cybercomics*, „Zvláštní vydání“, Brno, 1997

Gibson, William: *Neuromancer*, Laser-books, s.r.o., Plzeň, 1998

Poláček, Jan: *Kyberpunk & Heavy*, TRITON, Praha, 2006

Stephenson, Neal: *Sníh*, Talpress, Praha, 2007

Sterling, Bruce, ed.: *Zrcadlovky*, Laser-books s.r.o., Plzeň, 2000

### Sekundární literatura:

Adamovič, Ivan: *Slovník české literární fantastiky a science-fiction*. Praha: R3, 1995

Adamovič, Ivan: *Gibsonovské inspirace a aspirace v díle Jana Poláčka*. [online] Přístupné z <<http://interkom.scifi.cz/1993/19930467.htm>>.

Cavallaro, Dani: *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press, 2000

Csicsery-Ronay, Istvan: *Cyberpunk and Neuromanticism*. *Mississippi Review* [online]. 1988, **16**(2/3), s. 266–78. Dostupné z JSTOR:

<<http://www.jstor.org/stable/20134180>>

*The Cyberpunk project*, Online databáze. Dostupné z: <<http://project.cyberpunk.ru>>

*The Encyclopedia of Science Fiction*, Online databáze. Dostupné z: <<http://www.sf-encyclopedia.com/>>

Kuhnová, Kateřina: *Angloamerická a česká kyberpunková literatura v kulturním kontextu*. Nevydaná magisterská diplomová práce, Masarykova univerzita 2017, dostupné z <[www.theses.cz](http://www.theses.cz)>

Leary, Timothy: *Chaos a kyberkultura*, Mat'a a DharmaGaia, Praha, 1997

*Legie: databáze knih Fantasy a Sci-Fi*. Online databáze. Dostupné z:  
<<http://www.legie.info>>

Macek, Jakub: *Fandom a text*, TRITON, Praha, 2006

Neff, Ondřej: *Něco je jinak*. Praha: Albatros, 1981.

Neff, Ondřej: *Tři eseje o české sci-fi*. Praha: Československý spisovatel, 1985.

Neff, Ondřej: *Všechno je jinak*. Praha: Albatros, 1986.

Neff, Ondřej: *Encyklopedie literatury science fiction*, Praha, Asociace fanoušků  
science fiction, 1995

Pekařová, Hana: *Česká kyberpunková literatura*, Nevydaná bakalářská diplomová  
práce, Masarykova univerzita, 2007. Dostupné z <[www.theses.cz](http://www.theses.cz)>