

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Bakalářská práce

2017

Magdaléna Rosůlková

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra žurnalistiky

Magdaléna Rosůlková

**Mediální ohlas kyberpunkové literatury
(Egon Bondy, William Gibson, Neal
Stephenson)**

Bakalářská práce

Praha 2017

Autor práce: **Magdaléna Rosůlková**

Vedoucí práce: **PhDr. Jana Čeňková, PhD.**

Rok obhajoby: 2017

Bibliografický záznam

ROSŮLKOVÁ, Magdaléna. *Mediální ohlas kyberpunkové literatury* (Egon Bondy, William Gibson, Neal Stephenson). Praha, 2017. 49 s. Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce PhDr. Jana Čeňková, PhD.

Abstrakt

Cílem této práce bylo zmapovat kritické ohlasy na zásadní kyberpunková díla od autorů Williama Gibsona, Neala Stephensona a Egon Bondyho, přičemž jsme se zaměřili na romány *Neuromancer*, *Sníh* a *Cybercomics*. Kyberpunk zasazujeme do historického a literárního kontextu. Z toho důvodu jsme zvolili kvalitativní komparativní metody k analýze vybraných recenzí z českých a zahraničních periodik. Cizí mediální ohlasy zahrnují texty z angloamerických mainstreamových médií (The New York Times, The Washington Post) a akademických žurnálů (Science Fiction Studies apod.) Tuzemské recenze jsme převzali z novin MF Dnes, periodik Respekt, Instinkt, Týden, Literární noviny a specializovaných médií (anarchistický fanzine A-kontra, Ikarie). Práce také obsahuje teoretickou část, v níž jsem se zaměřili na definici a historii tohoto science fiction žánru. Navíc zahrnuje interpretace jednotlivých románů. Výsledkem bakalářské práce je odlišný pohled literárních kritiků na kyberpunkové hnutí, a to zejména na romány *Neuromancer*, *Sníh* a *Cybercomics*. Také ukazuje vývoj kyberpunkové literatury a odlišnou roli tohoto žánru v České republice. Přínosem této práce je rozšíření vědomostí v oblasti kyberpunku, které mohou sloužit pro další výzkum na poli science fiction literatury a mediálních studií.

Abstract

The aim of this work is to map critical reviews on significant cyberpunk novels by William Gibson, Neal Stephenson, and Egon Bondy, which are *Neuromancer*, *Snowcrash*, and *Cybercomics*. It also gives the cyberpunk genre in the historical and literary context. For this reason, we used quantitative comparative methods to analyze

selected reviews from Czech and foreign periodicals. The international media coverage includes analysis from Anglo-American's mainstream newspapers (The New York Times, The Washington Post) and academical journals (Science Fiction Studies, etc.). From Czech reviews, we used newspapers MF Dnes, periodicals Respekt, Instinkt, Týden, Literární noviny and specialized magazines (anarchistic fanzine A-kontra, Ikarie). This work also contains the theoretical part, which focuses on the definition and history of this science fiction genre. Furthermore, we include the interpretation of novels. The result of bachelor thesis is different views from literary critics on this science fiction movement, in particular on the books *Neuromancer*, *Snowcrash*, and *Cybercomics*. It also shows the development of cyberpunk literature and different role of the genre in the Czech Republic. The contribution of the thesis is the extension of the knowledge in this area and can be used for other works in the field of science fiction literature and media studies.

Klíčová slova

Kyberpunk, Egon Bondy, William Gibson, Neal Stephenson, recenze, kritika, science fiction, román

Keywords

Cyberpunk, Egon Bondy, William Gibson, Neal Stephenson, review, critique, science fiction, novel

Rozsah práce: 90 959 znaků

Prohlášení

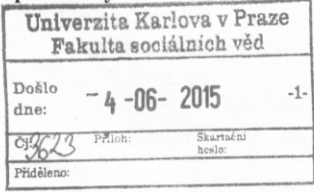
1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 17. 5. 2017

Magdaléna Rosůlková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí mé práce PhDr. Janě Čeňkové, PhD. za trpělivou pomoc a rady při jejím psaní. Zároveň bych chtěla poděkovat svým rodičům za psychickou podporu.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce	
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:	
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Magdaléna Rosůlková	Razítko podatelny: 
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2013/2014	
E-mail diplomantky/diplomanta: magdalena.rosulkova@gmail.com	
Studijní obor/forma studia: Žurnalistika/prezenční studium	
Předpokládaný název práce v češtině: Mediální ohlas kyberpunkové literatury (Egon Bondy, William Gibson, Neal Stephenson)	
Předpokládaný název práce v angličtině: Media reception of cyberpunk literature (Egon Bondy, William Gibson, Neal Stephenson)	
Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013): (diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí) LS 2015/2016	
Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků): Přestože se vznik kyberpunku, podžánru science fiction, datuje do začátku 80. let 20. století, v České republice se objevil až po roce 1989. Pro většinové tuzemské čtenáře však stále představuje neprozkoumanou oblast. Bakalářská práce by proto měla za úkol zmapovat odezvu českých a zahraničních médií na zásadní díla významných autorů onoho žánru. Předpokládaným cílem bude analýza kritických textů na vybrané kyberpunkové tituly, jež bych také zařadila do dobového historického a literárního kontextu. V práci se budu zabývat převážně tvorbou spisovatelů Egona Bondyho, Williama Gibsona a Neala Stephensona, přičemž se zaměřím na knihy Cybercomics, Neuromancer a Sníh.	
Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu): Bakalářská práce se bude zejména odvíjet podle počtu recenzí, které se vztahují ke zmíněným knihám. Doplnovat tak budou teoretickou první část, jež shrne děje jednotlivých titulů společně se životopisy autorů. Nezbytnou součástí samozřejmě bude obecné uvedení žánru kyberpunku s jeho typickými charakteristickými znaky. Práce se také zmíní o vlivu kyberpunku na ostatní umělecká odvětví a o budoucnosti samotného žánru. Úvod <ol style="list-style-type: none"> 1) Cyberpunk jako světový literární žánr 2) Egon Bondy: Cybercomics 3) William Gibson: Neuromancer 4) Neal Stephenson: Sníh 5) Kritické reflexe na uvedená díla Závěr	
Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy): Česká periodika (Mladá fronta DNES, Respekt, anarchistický občasník A-kontra, Živel aj.) a zahraniční periodika (New York Times, Journal of Popular Culture, Library Journal aj.), která reagovala na výše uvedená díla autorů.	
Postup (technika) při zpracování materiálu: Analýza publikovaných textů o dílech Egona Bondyho, Williama Gibsona a Neala Stephensona. Porovnání názorů a recenzí jednotlivých redaktorů na tematiku kyberpunku při použití kvantitativních a kvalitativních metod.	

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

Bondy, Egon. Cybercomics. Brno: Zvláštní vydání, 1997. ISBN 80-85436-60-4

Ojedinelý román od představitele undergroundu Egona Bondyho, který se ve vysokém věku rozhodnul napsat knihu ve stylu kyberpunku. Ačkoliv se Cybercomics drží všech zavedených prvků science fiction, autor v něm rozvíjí také své názory na politiku a společnost.

Gibson, William. Neuromancer. Překlad Ondřej Neff, Laser, 1992. ISBN 80-85601-27-3

První kniha Williama Gibsona z roku 1984, která vyhrála několik ocenění a předznamenala budoucí vývoj kyberpunkového žánru. Někdy je také přezdívána jako „bible kyberpunku“. V čeština vyšla v překladu Ondřeje Neffa a později Josefa Rauvolfa.

Stephenson, Neal. Snih. Překlad Tomáš Hrách, Praha, Talpress, 2000. ISBN 80-7197-109-X

Bestseller a zároveň první kyberpunkový román Neala Stephensona, který poprvé vyšel v roce 1992. Snih (v originále Snow Crash) se řadí vedle Gibsonova Neuromanceru a Sterlingova Schismatrixu k zásadním knihám světového kyberpunku.

Featherstone Mike, Burrows Roger. Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment (Published in association with Theory, Culture & Society). SAGE Publications, 1996
ISBN -13: 978-0761950851

Teoretická publikace napsaná četnou skupinou sociologů v čele s Mikem Featherstonem, která na základě odborných studií definuje pojmy z oblasti kyberprostoru, kyberpunku či kybernetického těla. Doposud nebyla vydána v českém překladu.

Neff, Ondřej a kol. Encyklopedie literatury science fiction. Praha, Jihočany: AFSF, H&H, 1995. ISBN 80-85390-33-7, 80-85787-90-3.

Encyklopedie Ondřeje Neffa a kolektivu odborníků přes science fiction literaturu podává základní přehled a seznámení s jednotlivými žánry včetně kyberpunku, postkyberpunku či steampunku.

Trampota, Tomáš; Vojtěchovská, Martina. Metody výzkumu médií. Praha, Portál, 2010. ISBN 978- 80-7367-683-4

Praktická kniha zabývající se metodami užívanými při mediálním výzkumu. Zaměřuje se kupříkladu na správnou interpretaci nebo analýzu textu.

Frye, Northrop. Anatomie kritiky: čtyři eseje. Vyd. 1. Brno: Host, 2003. ISBN 80-7294-078-3

Jedna z nejvýznamnějších knih z oblasti literární vědy a teorie, v níž se Northrop Frye pokouší o definování kritiky, její historie a významu. V jednotlivých esejích se pak zabývá různými druhy literární kritiky.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

1. Tělesné modifikace v kyberpunku, kyberpunk v tělesných modifikacích

Autor/ka: PhDr. Marie Dudziaková

Filozofická fakulta Univerzity Karlovy (Informační studia a knihovnictví)

Rigorózní práce, 2013

2. Angloamerická a česká kyberpunková literatura v kulturním kontextu

Autor/ka: Mgr. Kateřina Kuhnová

Filozofická fakulta Masarykovy univerzity (Filologie/ Literatura a mezikulturní komunikace)

Diplomová práce, 2015

3. Průkopníci kyberkultury: Kyberpunk a Digerati

Autor/ka: Mgr. Kateřina Stojaspalová

Filozofická fakulta Masarykovy univerzity (Informační studia a knihovnictví)

Diplomová práce, 2009

4. Cyberpunk as a specific genre of sci-fi, its typical features and their analysis in the novel Neuromancer by William Gibson

Autor/ka: Ing. Tomáš Hykel

Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta (Filologie/ Angličtina ve sféře podnikání)

Bakalářská práce, 2012

5. Cyberpunk, Mamoru Oshii – vliv a inspirace

Autor/ka: BcA. Jan Saska

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací (Výtvarná umění/ Klasická animovaná tvorba)

Bakalářská práce, 2010

Datum / Podpis studenta/ky

1.6.2015 *Božiková*

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

KONZULTOVANO

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

KONZULTOVANO

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

M. Dr. Jana Čížková, Ph.D.

1.6.2015 *Jan Saska*

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE NA IKSŽ VEDOUcí PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.

Obsah

ÚVOD	1
1. KYBERPUNK JAKO LITERÁRNÍ ŽÁNŘ	3
1.1 <i>Definice žánru</i>	3
1.2 <i>Kontext doby</i>	5
1.3 <i>Literární předchůdci</i>	6
1.4 <i>Vývoj kyberpunku</i>	8
1.5 <i>Kyberpunk v České republice</i>	10
2. NEUROMANCER WILLIAMA GIBSONA: DĚJ A INTERPRETACE ROMÁNU	12
2.1 <i>William Gibson</i>	12
2.2 <i>Děj</i>	13
2.3 <i>Interpretace díla</i>	15
2.4 <i>Zahraniční mediální ohlasy</i>	16
2.5 <i>České mediální ohlasy</i>	19
4. SNÍH NEALA STEPHENSONA: DĚJ A INTERPRETACE ROMÁNU	22
3.1 <i>Neal Stephenson</i>	22
3.2 <i>Děj</i>	23
3.3 <i>Interpretace díla</i>	24
3.4 <i>Zahraniční mediální ohlasy</i>	26
3.4 <i>České mediální ohlasy</i>	29
5. CYBERCOMICS EGONA BONDYHO: DĚJ A INTERPRETACE ROMÁNU	32
4.1 <i>Egon Bondy</i>	32
4.2 <i>Děj</i>	33
4.3 <i>Interpretace díla</i>	35
4.4 <i>Mediální ohlasy</i>	37
ZÁVĚR	41
SUMMARY	42
POUŽITÁ LITERATURA	43
FOTOGRAFICKÁ PŘÍLOHA	50

Úvod

Kyberpunku jsem se rozhodla věnovat proto, že patří do mého oblíbeného okruhu science fiction literatury, na kterou jsem poprvé narazila při četbě *Neuromancera*. Vedle děl americké produkce jsem však také objevila český román *Cybercomics* od autora Egona Bondyho. Zaujalo mě jeho netradiční pojetí a odlišná role kyberpunku v českém prostředí. Zároveň se rozhodl napsat tento román ve velmi vysokém věku. Kyberpunk navíc představuje pro většinového českého čtenáře stále neprozkoumanou oblast. Přestože se toto americké hnutí rozvinulo na začátku 80. let 20. století a od té doby se stalo součástí populární kultury, v České republice se objevuje až kolem roku 1989. Z toho důvodu mě zajímal pohled literární kritiky na žánr a jeho vývoj.

Cílem práce je komparativní analýza kritických textů na romány *Neuromancer* (William Gibson, 1984), *Snih* (Neal Stephenson, 1992) a *Cybercomics* (Egon Bondy, 1997). Vybrané tituly dělí široké časové období, mohou tudíž sloužit jako výzkumný vzorek toho, jak se proměňoval žánr a pohled kritiky. Romány se také pokouším zasadit do dobového a literárního kontextu. K výzkumu používám české a anglosaské mediální ohlasy. Zahraniční kritiky pomohou pochopit kontext doby a slouží jako vhodný materiál k porovnání názorů s tuzemskými literárními kritikami. Všechny citace přeložila sama autorka práce.

Jelikož bylo v zahraničí publikováno o kyberpunku více textů, vybírám především recenze z významných mainstreamových periodik (The New York Times, The Washington Post) a literární kritiky z akademických žurnálů (např. Science Fiction Studies). V České republice vyšlo méně mediálních ohlasů, vycházím tudíž ze všech relevantních zdrojů, čímž jsou noviny MF Dnes, periodika Respekt, Týden, Instinkt, Literární noviny a specializovaná média (science fiction časopis Ikarie, anarchistický občasník A-kontra).

V první kapitole se věnuji obecnému uvedení žánru. Začínám definicí kyberpunku, kde si všímám charakteristických znaků žánru. Poté představuji kontext doby a historii kyberpunku rozdělenou na světovou a českou scénu. Zmiňuji zde i vliv žánru na ostatní umělecká odvětví.

Druhá až čtvrtá kapitola jsou vyhrazeny jednotlivým dílům *Neuromanceru*, *Sněhu* a *Cybercomicsu*. Pro lepší pochopení románu zde uvádím autorův životopis, shrnutí děje a interpretaci románu, kde si všímám základních kyberpunkových aspektů. Představuji zde také mediální ohlasy, které rozděluji na zahraniční a české.

Od předpokládané struktury tezí jsem se odchýlila v uspořádání kapitol. Kvůli koherenci a časové posloupnosti jsem romány seřadila chronologicky (tedy od *Neuromancera* po *Cybercomics*) a mediální ohlasy systematicky zařazuji přímo u kapitol jednotlivých děl. K výzkumu jsem také nepoužila kvantitativní metody, zvolila jsem pouze kvalitativní analýzu, ukázala se totiž nejvhodnější ke zkoumání mediálního obsahu.

1.1 Kyberpunk jako literární žánr

V teoretické části se snažím vymezit kyberpunk jako literární žánr a jeho přínos pro science fiction. Pokouším se také shrnout jeho proměnu a uplatnění se mimo angloamerickou literaturu včetně České republiky.

1.1 Definice žánru

„Jako literární hnutí kyberpunk téměř skončil ve stejnou dobu, kdy začal, ale jeho vliv je patrný v řadě mediálních a kulturních fenoménech,“ napsal Scott Bukatman (citováno z Gillis, 2005, s. 3) o subžánru science fiction, který se rozvinul v 80. letech 20. století v USA. Kyberpunk se totiž za poměrně krátkou dobu proslavil, získal si čtenáře mimo skupiny fanoušků science fiction a ovlivnil kulturu po celém světě. Dokázal totiž spojit zábavnost populární kultury s hlubšími otázkami souvisejícími s nastupující globální společností. Kyberpunkoví autoři totiž ve svých knihách řešili postmoderní aspekty jako zpochybňování kultury, historie, těla a představovali svět, v němž tyto staré hodnoty nahradila technologie, která vytváří simulakru. Jak vysvětlil Cisecsery-Ronay (1996, [online]): „Oxymoronická domýšlivost v kyberpunku je tak mazaná a globální. Rozpouští v sobě vysoké a nízké, komplexnost a jednoduchost, guvernéra a divocha, technologicky božského a rockově slizkého. Jediná věc, která chybí, je místo kde stát. Takže se člověk musí pohybovat, navždy pohybovat.“

Sci-fi subžánr se zpopularizoval románem *Neuromancer* od Williama Gisbona (1984), který je vedle Bruce Sterlinga považován za hlavního zakladatele (Nicholls, 2015). Sterling žánr definoval v zatím nejvýznamnější antologii *Zrcadlovky* (Mirrorshades), ale název má ještě starší původ. Vytvořil ho americký spisovatel Bruce Bethke pro svou povídku *Cyberpunk*, kterou publikoval roku 1983 v časopise *Amazing!*. Vypráví o teenagerech, kteří se baví nabouráváním programů a bouří se proti rodičům. Bruce Behke (1997) vysvětlil, že spojením „cyber“ a „punku“ se snažil vytvořit srozumitelnou juxtapozici punkového postoje a vysoké technologie. „Můj důvod byl čistě sobecký

a marketingový. Chtěl jsem dát mému příběhu chytlavý, jednoslovný název, který si zapamatují editoři.“ (Bethke, 1997, [online]) Vedle chytlavosti však ono slovní spojení také definuje samotné hnutí, skrývá v sobě hlavní složky žánru.

„Kyber“ pochází ze slova kybernetika, která v řečtině znamená *kormidelník* či *ovladač* (Nicholls, 2016). Pojem poprvé použil matematik Norbert Wiener ve svém manifestu z roku 1948,¹ v němž si všímá paralely mezi vývojem automatů (robotů) a vývojem lidského těla. Poslední vývojovou historickou fází nazývá „věkem komunikace a kontroly“, ve kterém se těla transformují na elektronické systémy vyměňující si signály (informace) přes komunikační sítě (Featherstone, Burrows, 1995).

V kyberpunku se toto téma projevuje biotechnologickou úpravou těla – protetikou, chirurgickou úpravou, genetickým inženýrstvím – a technologickou extenzí mysli, kterou charakterizuje propojování mozku s počítačem. Vývojovou fází lidí-počítačů dokazují také kyborgové, což jsou hybridní organismy člověka a stroje. Ústředním motivem děl je virtuální realita se světovou sítí dat. Protagonisté se do ní obvykle připojují přes počítač a nervovou soustavu. Virtuální realita má vícero podob a názvů, např. matrix, kyberprostor (v knize *Neuromancer*) nebo Metaverzum (v románu *Snih*) (Cavallaro, 2000; Neff O. a Olša J., 1995).

„Punk“ je na druhou stranu hudební styl a životní postoj, který se bouřil proti dominantní ideologii vykořisťující nižší vrstvy. Vyvinul se v 70. letech 20. století v Anglii. Charakterizuje ho sebedestruktivní chování a idea života psance na okraji společnosti, což se promítlo do estetických prvků: zanedbaného oblékání, drsného chování a nezdravého vzhledu. „Punkery“ jsou v kyberpunku hlavní protagonisté, vyvrhelové žijící na okraji společnosti, kteří užívají drogy nebo vyhledávají jiný druh sebezničení. Jejich jazyk je směsicí drsné pouliční mluvy a technologického slangu. Pověštinou pracují jako hackeři. Svět, v němž žijí, ovládají globální korporace, které skrze drogy a informační sítě kontrolují jednotlivce. „Punkera“ pak obvykle situace donutí, aby bojoval proti systému (Cavallaro, 2000; Neff O. a Olša J., 1995). Hlavní postavy kyberpunkových děl tedy můžeme podle N. Frye zařadit mezi poslední pátý mód tragického ironického hrdiny, což znamená, že sledujeme „moc či inteligenci

¹ Název manifestu: *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*.

hrdiny na nižší úrovni, takže máme pocit, že sledujeme děj plný choroby, zklamání, absurdity, (...), a to i tehdy, když se čtenář cítí být ve stejné nebo v podobné situaci“ (Frye, 2003, s. 50). Protagonista se ocitne na realisticky vylíčené periférii, a pak je v ději obvykle ironicky posouván náhodnými akty. Původcem těchto aktů jsou většinou nové technologie, které jsou pro hrdiny na úrovni božstva. Předpokládáme tedy, se zde začíná objevovat Fryeovo prolínání se s mýtem. „Ironie prochází z nízké mimésis: začíná realismem a nezaujatým pozorováním. Postupně však směřuje k mýtu a začínají se v ní objevovat temné obrysy rituálů a umírajících bohů.“ (Frye, 2003, s. 60)

Kyberpunkovou literaturu můžeme také zařadit k Baudrillardovu poslednímu třetímu stupni SF, kterou popisuje v eseji *Simulacra and Science Fiction* (1981). V oné fázi „založené na informacích, modelu, kybernetických hrách, jejímž cílem je maximum operacionality, hyperreality, a totální kontroly“ (Baudrillard, Evans, 1991, s. 309), dochází k smrti tradiční science fiction. Kyberpunk už dávno není o utopickém snění ani objevování nových planet či světů, nýbrž prolíná realitu s fikcí natolik, že se vytrácí jasná hranice mezi smyšleným a skutečným. Na což naráží i Bruce Sterling v předmluvě *Zrcadlovek*: „Kyberpunkoví autoři jsou možná první SF generací, která vyrůstala nejen v literární tradici science fiction, ale ve skutečném SF světě.“ (Sterling, 2000, s. 9) Často totiž reagovali na soudobé technické a společenské změny, které pak přetvořili a zasadili do blízké budoucnosti. Baudrillardovu propojenost science fiction s realitou dokazuje také fakt, že některé koncepty autorů Gibsona, Sterlinga nebo Cadigan přímo inspirují odborníky v oblastech technovy a biotechnologie, například ve výrobě neurosoftwarových implantátů nebo DNA chipů (Thacker, 2001).

1.2 Kontext doby

Literatura nevzniká ve vakuu a odráží se v ní soudobá společenská atmosféra. V kyberpunku se zrcadlí americká politická krize a společenská atmosféra 80. let, kterou charakterizuje hlavně vývoj různých technických novinek. Na trh byl uveden první osobní počítač, walkman Sony, přenosný telefon. Inovuje se televizní vysílání. Na technologickou změnu společnosti reagovala jak kinematografie, tak literatura. Frederic Jameson (2015) to nazývá „kulturním posednutím simulakrou“ a popisuje soupeření

mezi těmito médii. V době vznikání kyberpunku se totiž už objevují filmy zabývající se podobnými tématy. Prvky virtuální reality můžeme nalézt ve fantazy *Altered States* (1980), ve filmu *Tron* (1982) protagonisté dokonce vstupují dovnitř počítače, manipulace myšlenek pomocí televizní kazety se vyskytuje v hororu *Videodrome* (1983) (Jameson, 2015). Technologické změny transformovaly také vzhled populární kultury, romantický přírodní idol 60. let bojující proti výtvarným civilizace (včetně technologie) se změnil na rockera s elektronickou kytarou. Hacker s počítačem přebral symbolickou štafetu. Sterling nazývá kyberpunk literárním ztělesněním všeho, co se v té době dělo: „Práce kyberpunkerů má paralely v celé popové kultuře osmdesátých let: v rockovém videu, v hackerském podsvětí, v uširvoucí technice uličního hip-hopu a scratch music, v londýnském a tokijském systetizátorovém rocku.“ (2000, s. 10) Kyberpunk tedy můžeme chápat jako produkt trendů 80. let. Cisecsery-Ronay (1996, [online]) ale dodává, že v kultuře kde „být hip je nejvyšší božstvo“ musí kyberpunk očekávat, že ho časem nahradí další nový trend. Což zřejmě objasňuje jeho krátké trvání na literární scéně.

Za výrazný vliv můžeme také označit nukleární válku mezi USA a Sovětským svazem. Gibson v rozhovoru pro *The Paris Review* popisuje úzkost tehdejší lidí, kteří předpokládali, že na ně brzy shodí atomovou bombu a Amerika zanikne. První kyberpunkoví autoři tudíž volili únik do imaginárního budoucího světa, který sice nebyl optimistický, ale existoval v něm ještě život. „Nechtěl jsem psát ten typ science fiction, kde se Spojené státy a Sovětský svaz zbombardují k smrti. Chtěl jsem napsat román, kde se multinacionální hlavní město dostane z těchto konfliktů, ale svět bude stále problematický.“ (Gibson, 2011[online]) Přestože se tedy označuje žánr spíše za dystopii, v kontextu doby působí pozitivně.

1.3 Literární předchůdci

Sterling napsal, že kyberpunk se v mnohém podobá popovému jevu: je spontánní, energický a drží se kořenů (2000). Těmi kořeny se myslí dlouhá tradice spisovatelů, na které navázali autoři kyberpunku, a ve kterých můžeme spatřovat aspekty prostupující všechna kyberpunková díla. Noirovou atmosféru kyberpunku připisujeme k vlivu drsné

školy detektivního žánru (v originále nazývané jako Hard-Boiled School, 30. léta 20.století), ke kterému patřil Dashiell Hammett a Raymond Chandler. Transformaci těla pomocí biotechnologie můžeme nalézt už u Alfreda Bestera v knize *The Stars My Destination* (1955). Kriminální antihrdiny, předchůdce „techno-punkerů“, se specifickým jazykem nabídl Anthony Burgess v *Mechanickém pomeranči* (Cavallaro, 2000). Za klíčový inspirační zdroj se však považuje beatnický autor William S. Burroughs. Převážně jeho dílo *Nahý oběd* (1959) ovlivnilo kyberpunkové autory v práci s jazykem. Burroughs totiž vnímal psaný jazyk jako určitý druh viru, který používá totalitní establishment ke kontrole myšlení. Východisko viděl v anti-narativních experimentech, převážně v metodě stříhu, tedy systematické dekonstrukci jazyka a vytváření kontrolovaného chaosu. Onen odpor vůči vládnoucímu systému je společný pro kyberpunk (Wood, 1996). Předpokládá se, že v Burroughsovi můžeme také najít, pro kyberpunk příznačný, odpor vůči tělu, které chápal jako cosi slabého, co brání v dalším osvobození (Wood, 1996). V *Nahém obědu* je několik příkladů zmračených těl závislých na chemických drogách, které jsou dalším virem distribuovaným systémem. „Pokud nebudeme mít přesnější znalosti mozkové elektroniky, zůstanou drogy pro vyšetřovatele základním nástrojem při útoku na osobní identitu subjektu. (...) Střídavé dávky LSD a bulbokapninu – bulbokapnin ještě umocněn kurare – jsou pro vyvolání mechanické podřízenosti nejvhodnější.“ (Burroughs, 2011, s. 41-42)

Mostem mezi Burroughsem a kyberpunkem je hnutí New Wave, což byl science fiction směr v 60. letech 20. století. Stejně jako Burroughs inspiroval jazykovými experimenty a pohledem na systém, autoři New Wave (např. J.G.Ballard, H. Ellison, N. Spinrad) ovlivnili kyberpunk snahou povznést science fiction ze své klasické pozice na úroveň mainstreamové literatury. Snažili se o to zejména kvalitativní úpravou stylistiky (např. používání metafor) a spojováním science fiction příběhů s prvky z jiných literárních žánrů. Tím se myslí například příklon k psychologii, surrealismu a pesimismu (Neff a Olša, 1995). V románech New Wave lze už také pozorovat Baudrillardovo prolínání science fiction s realitou.

1.4 Vývoj kyberpunku

Na základě knihy esejí *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives* (2012) můžeme rozdělit vývoj kyberpunku do tří vln: klasického kyberpunku (1980-1990), druhé vlny (90. léta) a autorů ovlivněných kyberpunkem (90. léta až po současnost). Z kyberpunku se také vyvinul subžánr označovaný jako „bio-punk“.

V tradičním kyberpunku jsou humanoidní objekty (např. roboti) produkovány technologií, v bio-punku rostou v kádích, vytváří klony sami ze sebe nebo se asimilují s jinými organismy, takže se ztrácí rozdílnost (Mc Hale, 2012).

Do první vlny se zařazují tradiční autoři z antologie *Zrcadlovky* (1986): William Gibson, Bruce Sterling, Tom Maddox, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, James Patrick Kelly, Greg Bear, Lewis Shiner, John Shirley Paul Di Filippo a jediná ženská autorka Pat Cadigan. Všichni autoři používali vesměs klasické kyberpunkové narativní vzorce, které jsme popsali výše, a pro science fiction 80. let znamenali výrazný průlom ve třech věcech. Za prvé vnesli do sci-fi jistou naturalističnost a antihrdiny, což se odlišovalo od optimistického kánonu sci-fi propagující technologii Spojených států. Za druhé se o sci-fi začala zajímat i široká veřejnost čtenářů. Měli také vliv na vyšší literaturu, například experimentální feministická autorka Kathy Acker použila část *Neuromanceru* do své knihy *Empire of the Senseless* (1988). Psycholog a propagátor LSD Timothy Leary je v té době proto označuje za další anti kulturní hnutí, které se přelilo z psychedelické generace 60. let. (Latham, 2002). Brzy však teoretici začali být skeptičtí, zda je kyberpunk skutečně tolik revoluční. Neřešil totiž otázky ohledně genderu, využíval pouze pohodlného konceptu hlavního bílého mužského hrdiny, který módně rebeluje proti společnosti s cynickým humorem (Moylan, 2012). Na konci 80. let se proto z kyberpunku stalo klišé. Vyprázdňenost žánru dokazuje i fakt, že zakladatelé jako W. Gibson a B. Sterling přešli k jiným literárním směrům (např. napíší román *Diferenční stroj* ve stylu steampunku).

Umírající kyberpunk na začátku 90. let zachrání nová generace autorů. Je jím zejména Neil Stephenson s románem *Snowcrash* (*Sníh*). Tento román je také mezníkem mezi klasickým kyberpunkem a „post kyberpunkem“. Post kyberpunkoví autoři chtěli vystoupit ze stereotypů kyberpunkových spisovatelů. Odlišují se tím, že už technologie není cizím prvkem, ale přímo se prolíná se společností (např. v románu *Vurt* od Jeffa

Noona, 1993) a hlavní postavou už není nutně „punker“ na okraji, nýbrž člen společnosti, který se jí snaží pomoci (např. *Diamantový věk* od Neila Stephensona, 1995). Vedle toho se do kyberpunku dostává opomíjená genderová tematika. Feministické autorky Mary Rosenblum (*Chimera*, 1992) a Laura Mixon (*Glass Houses*, 1992) vycházejí převážně z *Manifestu kyborgů* (Cyborg Manifesto) od Donny Haraway. Ta považovala kyborga jako metaforu pro osvobození se od starých konceptů. „Kyborgové mají možnost zrušit tři hranice: mezi lidmi a stroji, mezi lidmi a zvířaty, a mezi skutečným a nereálným.“ (Cadora, 2012, č. lokace 3669) Příkladem je postava ženy Ruby (*Glass Houses*), která se dokáže přepnout a stát se strojem Golemem; Rosenblum v *Chiméře* zase představila queer protagonisty,² ve stejné knize popisuje také nový koncept rozmnožování a to replikaci (nikoliv biologickou reprodukci) (Cadora, 2012).

Zajímavé je sledovat také uplatnění žánru mimo angloamerické země. Kyberpunk totiž funguje jako forma, do které si každá kultura vkládá svůj obsah. Italský kyberpunk má kupříkladu podobu ultra-levicového anarchistického hnutí (Bazzichelli, 2009).³ V Japonsku se zase zaměřují na kyberpunkovou estetiku ve vytváření manga komiksů (např. *Akira*, 1982-1990) a anime, z nichž nejznámější je *Ghost in the Shell* (1995).⁴ Pro japonský kyberpunk je také typický experimentální typ hororových filmů, který zobrazuje bolestivé transformace lidského těla pomocí přístrojů (např. *Tetsuo: The Iron Man*, 1989).

Masový zájem o kyberpunkovou literaturu ke konci 90. let zaniká. Inspiruje však umění nových médií, kupříkladu tvůrce Marka Ameriku při vývoji *Grammatronu* (<http://www.grammatron.com/>, 1997). Jedná se o první hypertextový román, který zároveň spojuje kyberpunkovou literaturu (hlavní postavou je hacker Abe Golam) s uměleckým směrem net.artem.⁵ Pomocí klikáním na odkazy určujeme dějovou linii.

² V *Chiméře* je několik postav s homosexuální a bisexuální orientací.

³ Vydali antologii *Cyberpunk: Antologia di testi politici* (1990).

⁴ V roce 2017 se natočil americký hraný remake se stejným názvem.

⁵ Net.art byl umělecký směr 90. let, který reagoval na vznik Internetu. Jejich cílem bylo očistit umění od elitních institucí, proto vytvářeli díla volně přístupná na webu. Vyjadřovali se prostřednictvím různých emailových performance (např. rozesílání spamů), internetových projektů či herních aplikací. K nejznámějším představitelům patří například dvojice Jodi.org, která vytvářela stránky s dadaisticky hackerskou estetikou. (Greene, 2004)

Kyberpunkový hacker se tak nakonec dostal z knižní podoby do svého přirozeného prostředí, čímž je webová platforma.

1.5 Kyberpunk v České republice

Český kyberpunk má daleko kratší historii kvůli totalitnímu režimu, který brzdil jak technologický pokrok, tak publikování zahraniční literatury. Americký sci-fi subžánr se před revolucí dostává do Československa pouze sporadicky, a to zejména přes Ondřeje Neffa, který díky známosti s Roelofem Gourdiaanem (vydavatelem evropského fanzinu *Shards of Babel*) obdržel výtisk románu *Neuromancer* (Neff, 2010). Svůj překlad pak šířil samizdatově ve svém okolí. Kyberpunk se tak z tradiční pozice populární literatury pro širokou veřejnost přesouvá mezi úzkou skupinu science fiction fanoušků. Stejně jako kyberpunk sem i stěží proudí informace o technických inovacích, které se v USA už běžně používaly, a které inspirovaly tvorbu angloamerických autorů. První kyberpunkoví autoři u nás tudíž pochází výhradně z prostředí technicky zaměřených univerzit (Petr Heteša, Karel Veverka, Jiří Procházka), kde o nich měli nějaké povědomí. Podoba raného českého kyberpunku je tedy výrazně zaměřená technologicky, jazykově je ovlivněná Williamem Gibsonem (Adamovič, 2017).

Většina děl těchto autorů se pak oficiálně publikuje po revoluci. „Chvilku se zdálo, že dojde ke generačnímu vystřídání. Ukázalo se však, že nešlo o novou setbu, nýbrž o sklizeň už mnohem dříve zasetého.“ (Neff, 1995, s. 22) Další povídka o simulované počítačové hře od Petra Heteši a Karla Veverky *Těšíme se na vás* vychází roku 1991, ve stejném roce také publikuje sbírku povídek *Ex Machina* Jan Poláček. Stěžejní povídky Jiřího Procházky *Pražský průnik*, *Rox 'n' Roll* a *Kybernátor* se objevily ve sbírce *Tvůrci času* (1991). Kyberpunk se u nás tudíž stává populárním až v době, kdy se v západních zemích předvídá jeho konec a přichází druhá vlna post kyberpunkerů. Za nejvíce nadějného autora se považuje Jiří Procházka, kterému dokonce Petr Hanousek v *Literárních novinách* předvídá budoucnost podobnou Kurtu Vonnegutovi: „Tedy, že se „zadními dveřmi“ dostane do tzv. velké literatury – pak si bude muset poradit sám“ (1992, s. 5). Čeští autoři jsou však v nelehké situaci, na začátku 90. let totiž dochází k nadprodukcí vydávání angloamerických titulů, kterou vyvolal „hlad“ čtenářů

po zahraniční literatuře (Neff, 1995). Poptávce vyhověl vznik několik sci-fi nakladatelství, pro kyberpunk je nejdůležitější Laser-books od Tomáše Jirkovského (vydali knihy od Sterlinga či Gibsona). Český kyberpunk tedy musel obstát vedle slavných zahraničních jmen. Popisuje to i Bruce Sterling (1995[online]), který napsal o Praze reportáž po její návštěvě: „Pokud jde o českou science fiction, ta je zaplavena 40 lety americké science fiction, která byla zakázaná a teď dusí českou scénu v nepříjemné lavině vesmírné opery a tolkienovské fantasy. Někteří čeští spisovatelé zjišťují, že jim stoupá prodej pod anglickými pseudonymy.“ K nim můžeme uvést George P. Walkera, což byl pseudonym Jiřího Procházky. Možná právě zahraniční konkurence způsobila, že česká kyberpunková tvorba vznikala spíše povídkově a neměla sílu převzít na sebe románovou podobu. Jejich pozdější kyberpunkové knihy se už navíc nesetkaly s takovým mediálním ohlasem (například román *Morphin Red* od Heteši, 2015) a autoři začali psát v jiných žánrech (např. Jiří Procházka tvoří fantasy *Ken Wood a perla královny Maud*, 1992).

Český kyberpunk také trpí krizí obsahu. Americké hnutí totiž reagovalo na nové technologie a vliv komerční globální kultury 80. let. Situace v porevoluční České republice je však jiná. Adamovič se dokonce v roce 1995 ptá Bruce Sterlinga, zda je možné psát kyberpunkově v zemi, kde pořádně nefungují telefony (Sterling, 1995). I když v tom Bruce Sterling nevidí problém, obsah českého kyberpunku se proměňuje podobně jako jinde ve světě a hledá si vlastní témata. Příkladem je román *Cybercomics* (1997) od Egona Bondyho, což je zároveň první kyberpunkový román v České republice. Egona Bondyho popisuje také Sterling v článku pro *Wired* (1995) a charakterizuje ho jako 64letého filozofa-básníka, který je něčím mezi Kropotnikem a Allenem Ginsbergem a který nosí pouze jedny džíny a bundu. Ukazuje tím údajně ultra-levicovou solidaritu s utrpením na planetě. V *Cybercomicsu* tak dochází ke spojení americké popkultury a výrazné osobnosti českého undergroundu.

O prosazení kyberpunku u nás se vedle Ondřeje Neffa zasloužil zejména Ivan Adamovič, který publikoval v magazínu *Ikarié* recenze o zahraničních a českých autorech tohoto žánru. Je také spoluzakladatelem časopisu *Živel*, který představuje průsečík mezi americkou a českou kyberpunkovou kulturou. Nabízel v něm totiž

rozhovory se zahraničními spisovateli (např. Sterlingem, Stephensonem) a překlady částí odborných prací o kyberpunku (např. Michael Heim, kniha *Virtual Realities*).⁶

2. Neuromancer Williama Gibsona: děj a interpretace románu

Nebe nad přístavem bylo šedé jako mrtvý kanál televize.

„Já nefetuju,“ dolehlo ke Caseovi z davu před dveřmi Chatu. „Akorát, že si moje tělo vypěstovalo tak obrovské hlad na drogy.“ Takhle se ve Sprawlu mluvilo a žertovalo.
(Gibson 1998, s. 7)

2.1 William Gibson (nar. 1948)

Výše uvedená ukázka ukazuje na smutnou a nostalgickou atmosféru celého románu. Příčinu můžeme najít už v dětství. Přestože podle Williama Gibsona není *Neuromancer* autobiografií, uvedl, že charaktery jeho děl byly ovlivněny jeho dospíváním a sledováním dětí, jak reagují na hrozné věci kolem nich (McCaffery, Gibson, 1991). Po smrti otce totiž Gibson vyrůstal v malém městě ve Virginii se svou matkou, která trpěla depresemi. Před tísnivou realitou utíkal proto do světa americké sci-fi literatury a televizních seriálů.⁷ Odpor vůči klasické sci-fi nastal ve 14 letech po objevu Williama Burroughse a Thomase Pynchona. Ve volném čase vydával vlastní fanziny s komiksy a články o spisovatelích (např. o Lovecraftovi). V 18 letech mu umře matka. Odmítá narukovat do Vietnamu, proto se přestěhuje do Toronta, kde se připojí k hippie komunitě (viz dokument *Yorkville: hippies haven*).⁸ Z Gibsona se stává jeho hlavní postava Case, který osamoceně přežívá na okraji společnosti užívající drogy. Pobývání mezi narkomany se mu však zdá depresivní, a tak krátce na to komunu opouští a seznamuje se s budoucí manželkou, se kterou tráví rok v Evropě. Zkušenosti z evropských měst jsou přítomné v jeho dílech, např. v *Neuromancerovi* hrdinové

⁶ Časopis *Živel* vznikl v roce 1995 z pražské a brněnské klubové scény, kterou spojoval zájem o kyberpunk a technooptimismus, který souvisel s toužebným vyhlížením po technologických novinkách (Internet, počítače). *Živel* se obsahově zaměřoval na nové trendy v technologii, kultuře a umění. Jejich motto zní *Overground against monoculture* (nadhled proti monokultuře), což označuje boj proti globalizaci, jednolitě populární kultuře, konzumní estetice McDonalds apod. (Le Thi, 2016).

⁷ Televize hrála v Gibsonově dětství významnou roli, začátek *Neuromanceru* právě začíná vzpomínkou na TV.

⁸ Dokument dostupný zde: <http://www.cbc.ca/player/play/1564883669>.

odcestují do Lisabonu, ve *Fragmentech holografické růže* odkazuje na Athény. Poté se usadí v Kanadě, kde si dokončí bakalářské studium angličtiny. Gibson nakonec uniká před realitou do tvorby vlastní literatury. Roku 1977 publikuje první povídku *Fragmenty holografické růže*, kde se už objevuje otázka, jaký dopad bude mít nová technologie na chování jednotlivce. Sedm let poté vydává knižní debut *Neuromancer*. Za něj dostane významná ocenění v oblasti SF a stane se celosvětově úspěšným autorem (Westfahl, 2013, s. 9-32).⁹

Na debut pak volně navázal romány *Hrabě Nula* (*Count Zero*, 1986) a *Bezstarostná jízda* (*Mona Lisa Overdrive*, 1988). Později kyberpunk opustil, věnoval se dystopii (trilogie *Bridge*) a románům ze současnosti (trilogie *Bigend*) (Clute, 2017). Jeho nejnovější kniha *The Peripheral* (2014) se z části odehrává v současnosti a z části v apokalyptické budoucnosti.

2.2. Děj

Neuromancer vydalo v České republice nakladatelství Laser-books v letech 1992 a 1998 s překladem Ondřeje Neffa, v roce 2010 s překladem Josefa Rauvolfa.¹⁰ Gibson v románu proslavil termín kyberprostor, který se poprvé objevil v povídce *Jak vypálit Chrome*. Pojem označuje propojení mozku (nervové soustavy) s Internetem, a byl později použit jinými spisovateli (Nicholls, 2011). Název *Neuromancer* pochází ze slova neuro (nervy) a necromancer; jmenuje se tak umělá inteligence, která umí vyvolávat mrtvé v matrixu. Zde může spatřovat odkaz Lovecrafta, který vymyslel fiktivní grimoár *Necromanicon* a doktora Henry Armitage, který ho zkoumá.¹¹

Román začíná v Ninsei (*Night City*), části japonského města Chiba. Jakuza, která ovládá zbytek města, nechává tuto část bez zákona. Žije v ní Case, 24letý narkoman se sebevražednými sklony, který býval talentovaným hackerem (cvičil ho jeden z nejlepších kyberkovbojů Pauley McCoy). Poté co okradl zákazníka, který se mu pomstil zničením nervové soustavy mykotoxinem, se však už nemůže připojit ke

⁹ Životopisné údaje byly shrnuty z 1. a 2. kapitoly knihy William Gibson od G. Westfahla (2013).

¹⁰ Josef Rauwolf je překladatel děl W. S. Burroughse (např. *Nahý oběd*, *Feťák*).

¹¹ *Necromanicon* a Henry Armitage se objevují v povídce *The Dunwich Horror* (H. P. Lovecraft, 1929).

kyberprostoru (matrixu), a tak se živí pouličním obchodem a bydlí v rakvové ubytovně. Vyhledá ho kyborgická „samurajka z ulice“ a bývalá prostitutka Molly. Dovede ho k Armitagovi, který Caseovi nabídne peníze a opravu nervových defektů za to, že pro něj bude pracovat. Case souhlasí. Jeho nové tělo je nastavené tak, aby odmítalo drogy a na mozkové spoje mu umístí rozpouštějící se mykotoxinové sáčky, takže pokud nesplní úkol včas, nedostane protijed a vrátí se zpátky k životu v Ninsei.

Molly se s Casem intimně sblíží. Jejich první práce je vloupat se do Sense/Netu, společnosti uchovávající data významných konstruktů (tj. nahrané vědomí mrtvých lidí), a získat konstrukt Pauleyho McCoye (Dixieho). Na pomoc najmou také Panther Moderns, nihilistickou teroristickou organizaci, kteří při akci krutě zabijí několik lidí. Case získává konstrukt a od té doby mu Pauley pomáhá v matrixu.

Case a Molly shání informace o Armitagovi. Zjišťují, že byl plukovníkem Cortem, který jako jediný Američan přežil v operaci Kvílející pěst proti Rusku (v originále ještě Sovětský svaz). Následným vyšetřováním se stal v USA nežádoucí osobou. Užíval narkotika, zabíjel a objevila se u něj schizofrenie, z které ho vyléčila aplikace kybernetického modelu. Vymazala mu však vzpomínky na minulý život. Prostřednictvím mozkového modelu s ním navázala komunikaci umělá inteligence Wintermute (vytvořená rodem Tessier-Ashpool), která vlastně řídí celou akci skrze jeho osobu a zjevováním se v matrixu. Do jejich týmu se připojuje sociopat a narkoman Peter Riviera, který umí vytvářet kolektivní holografické iluze. Ten je však brzy zradí a rozmrazí 3Janu, což je kryogenicky uchovaný klon dcery současného vládce Tessier-Ashpoolů (T.-A.). Dostávající se na vesmírnou kolonii Freeside, která slouží jako turistická destinace ve stylu Las Vegas, ve které má rodina T.-A. vilu Straylight. Mají zničit její systém, aby se Wintermute spojil s další umělou inteligencí Neuromancerem (jež je zobrazená jako malý chlapec) a ovládnul tak celý matrix. Policie jim v tom chce zabránit, ale neúspěšně. Armitagovi se vrací vzpomínky na plukovníka Corta, zešílí a zemře.

Caseovi pomáhá i rastafariánská vesmírná kolonie Zion. Po několika peripetiích s 3Janou, Rivierou, Neuromancerem, nakonec úspěšně proniknout do LEDU Straylightu. Wintermute se stává součástí všeho a rozhodne se hledat v kyberprostoru jiné umělé inteligence. Podle přání Dixieho smažou jeho konstrukt.

Case si později najde práci a seznámí se s přítelkyní Michaelou. S Molly se už nikdy nepotká. Román končí smíchem, který Case slyší v matrixu.

2.3 Interpretace díla

Pro Case, který žil pro beztělesné rozkoše kyberprostoru, to znamenalo konec. V barech, kam chodíval jako kovbojská jednička, patřilo k dobrému jménu elity lehce pohrdat tělesností. Tělo bylo maso. Case teď upadl do žaláře vlastního masa. (Gibson 1998, s. 10)

Společnost v *Neuromanceru* se polarizuje na technologicky vyspělou elitu užívající si „beztělesných rozkoší“, ty tělesné jsou pro nižší vrstvu. Přestože ale technokraté pohrdají fyzickým, systematicky využívají tělo (svaly) těch hůře postavených (Strombeck 2010). Jako příklad můžeme uvést Molly, která vykonávala prostituci, aby si rychle vydělala na technické vybavení, díky kterému postoupila v kariérním žebříčku. Přijala na sebe podobu kyborga, její tělo je vylepšeno šipkovými pistolemi na prstech a chirurgicky vsazenými brýlemi do očních čoček, což vede k zajímavému efektu. Stejně jako Case nespátříme její oči, ale vidíme se v odrazu jejích zrcadlovek. Můžeme to vnímat jako možné autorovo varování naší budoucnosti. Gibson tedy vytváří nerovnou společnost, navíc už nejsou státy řízeny politickými stranami ale ekonomickými subjekty, což ovlivnilo další kyberpunkové autory. V románu si planetu rozdělily mezinárodní korporace klanového typu *zabaicu*.

Na vrcholu sídlí šlechtický rod T.-A., který žije mimo Zemi na Freesidu, čímž ukazují svoji absolutní lhostejnost k tomu, co se děje ve světě, kterému vládnou. Freeside funguje také jako symbol určitého komerčního ráje, Země metaforizuje peklo. Obývají zvláštní vilu Straylight, která vypadá jako „nákupní centrum“ plné knih a dokumentů (Gibson 1998, s. 216). Symboliku Straylightu vysvětlují literární teoretici různě, Strombeck ji považuje za „imperiální archiv“ (2010, s. 286). V dobách, kdy Britské impérium vlastnilo odlišné kolonie rozesté po světě, udržovalo přehled archivem, který aktualizovali o informace, mapy apod. Kontrolním systémem „archivu“ Straylightu nad globálními koloniemi jsou pak umělé inteligence (Wintermute, Neuromancer), které rod T.-A. rozdělil, aby oslabil jejich moc.

Technologie dospěla do toho stádia, že má nejenom schopnost rozdělovat společnost, nýbrž vytváří totální hyperrealitu, „protkávání virtuální reality s realitou a umělé inteligence s lidskou“ (Tiffin 2005, s. 26). Příkladem je Casova spolupráce pro Wintermuta, který jako umělá inteligence nemá jednotnou tvář a zjevuje se pouze v kyberprostoru. Navíc si Case není jistý jeho důvěryhodností ani motivem.

V románu se také rozpouští hranice mezi smrtí a životem. Caseovi radí v kyberprostoru konstrukt jeho přítele, který žertuje a chová se „lidsky“, ve skutečnosti už ale nemá hmotnou podobu, protože zemřel. Ono prolínání se pravdy s iluzí vede k permanentnímu pocitu paranoie; protagonisté však nemají na vybranou, a tak plní flexibilně úkoly s nejistým výsledkem (Kelleghan, 2002). Na jakési „robotické“ plnění úkolů hlavních postav upozorňuje také Cynthia Davison. Převážně Casovu realitu přirovnává Baudrillardově „dimenzi simulací“, kdy se vytrácí „reálné“ a „imaginární“. Realitu totiž produkují pouze operační technické jednotky, které mají schopnost produkovat nekonečný počet kopií originálu bez racionálního smyslu, takže se protagonisté musí technologicky adaptovat, musí „být schopni efektivně operovat se stroji, které vytváří simulakru“ (Davison 1996, s. 188). Lidská osobnost se tedy minimalizuje na pouhou počítačovou součástku, autor nám nakonec neukazuje novou technologii jako extenzi těla nýbrž tělo jako extenzi technologie. Fázi, v níž dal člověk technologii takový význam, že nad ním převzala moc, a lidé se musí přizpůsobit počítačovému diskurzu.

2.4 Zahraniční mediální ohlas

Ze zahraničních médií byly vybrány dobové recenze z *The Washington Post* (Charles Platt) a *The New York Times* (Gerald Jonas). Abychom ověřili pohled kritiky na dílo i po několika letech, mediální ohlasy jsme doplnili o recenze z rubriky Contemporary Classics z akademického magazínu *Science Fiction Studies* (Joe Sanders, 2005) a z *The Guardian* (John Mullan, 2014). Shrneme-li všechny výše uvedené kritiky, *Neuromancer* se dočkal z velké většiny pozitivního hodnocení, jediné negativum shledává Joe Sanders v jazykových experimentech. Recenze zejména vyzdvihují Gibsonův přínos pro sci-fi žánr, nový jazyk, nový přístup k výstavbě děje a věnují se také specifické psychologii postav.

„Když jsem začínal, jednoduše jsem se snažil jít v opačném směru s většinou věcí, které jsem četl, a ke kterým jsem cítil estetický odpor“ (McCaffery, Gibson, 1991, [online]). Kyberpunk tedy vznikl jako revolta vůči soudobé situaci v americké science fiction. Této Gibsonovy snahy si všimla i literární kritika. Konvence Gibson porušil zejména ve dvou věcech. Tou první je schopnost vnést do klasické science fiction tabuizovaná témata přítomná ve společnosti už od 60. let (např. drogy, zklamání z americké společnosti), kterým se starší soudobí autoři SF snažili vyvarovat a vytvářet nekonfliktní příběhy. „V čem je tato kniha odlišná od další současné science fiction je její naprostá moderní orientace. Většina spisovatelů má v téhle oblasti vkus a styl středního věku; oblékají se, chovají a píšou, jako kdyby se 60. léta nikdy nestala. Tento efekt nezmírňuje ani Robert Heinlein, který se snaží s těmito „tabu“ tématy vypořádat trapným způsobem plukovníka ve výslužbě tančícího na diskotéce, aby dokázal, že je stále hip.“ (Platt, 1984, s. 10)

Gibson také vybočuje prací s jazykem a dějovou výstavbou, které jsou ovlivněné experimenty W. S. Burroughse, což ve spojitosti se science fiction a tvrdým techno slangem působilo svěže a ojediněle. Jak však Gibson dodává, ve svých dílech nikdy nepoužil metodu stříhu, ale ve volných chvílích si ji zkoušel a pomohla mu více porozumět textu (McCaffery, Gibson, 1991). Proto Gibsonova práce působí daleko více upraveně a vybroušeně než u Burroughse. „Gibsonova technika může být melodramatická(..) ale kontrolovaně a pečlivě zeditovaná, tak že nedovoluje žádné přebytné výpadky. Popisy jsou stylizované (...), ale osvobozené od trapného syntaxu nebo podivných metafor. Jeho styl je podobný Besterovi a Williamu Burroughsovi, ale výsledkem je synergie, úplně nový hlas.“ (Platt, 1984, s. 10)

Tyto experimenty však vedly k tomu, že se *Neuromancer* na rozdíl od klasické populární kultury nečte snadno. Působí chaoticky a většina literárních kritiků ho přirovnává k detektivnímu románu – to znamená, že celým dějem prostupují prvky, které se spojí do koherentního celku až k závěru. Jak říká kritik Gerald Jonas: „Příběh se pohybuje rychleji než tempo myšlení, ale i když jsem si nebyl jistý, co se právě děje, byl jsem přesvědčený, že Mr. Gibson mě zachrání, a byla to pravda. Metafora „Kyberprostoru“ mu umožňuje dramatizovat počítačové hackování v netechnickém jazyce, ačkoliv uvažuji jak moc některé jeho květnaté popisy, např. „beztělesná rozkoš kyberprostoru“, budou znamenat pro čtenáře, kteří nemají žádnou zkušenost s iluzivní

mocí klávesnice.“ (1985, s. 33) Jonas si tedy není jistý, jestli čtenář zcela porozumí všem technologickým věcem. *Neuromancer* je ale zaměřen spíše filozoficky než technologicky. Pro Gibsona totiž nikdy nebyla důležitá vědecká stránka počítačů, nýbrž je používá jako metaforu ke zkoumání změn ve společnosti. „Více mě zajímá jazyk počítačů než technické záležitosti. Na úplně základním úrovni jsou počítače v mých knihách jednoduše metaforou pro lidskou paměť: Zajímá mě, jaká a proč je paměť, cesty které definují, kdo a kým jsme, a jak jednoduše paměť podléhá revizi“ (Gibson v McCaffery, 1991 [online]).

Joe Sander také oceňuje Gibsonovu úspornost, která čtenáře nezahltí zbytečnými detaily. To však nejde na úkor vyvolání přesvědčivého obrazu. „Má nadání použít minimum senzoričtých detailů, aby navrhnul scénu; působí to jednoduše, dokud se nepodíváte na jiné spisovatele, kteří se snaží přesvědčit čtenáře o v tom, kolik myšlení a energie vynaložili při vytváření budoucnosti v jejich příbězích. Gibsonova próza je na rozdíl od nich lakonická, působí zdánlivě bez námahy a cool v několika větách.“ (2005, s. 524)

Filozofickým aspektem díla je motiv hledání. Hlavní postavy totiž hledají způsob, jak převzít kontrolu nad svým životem, jak být svobodnější, a jak se stát součástí něčeho většího než své malé bubliny. Nachází pouze zklamání a neuspokojivou odpověď. Díky tomu dílo působí více realisticky. Jak napsal Sanders: „Pokud kniha nenabízí řešení, jak by se Case a Molly mohli stát svobodnější a méně naprogramovaní, je to trochu zklamání, ale je to pravděpodobně uvěřitelnější (...) Není tam nic víc, než co lidé zmůžou. Dílo rozpoznáme jako mix naší vlastní rezignace a tužeb.“ (2005, s. 525)

Dohady nad *Neuromancerem* panují v souvislosti s vytvořením neologismů a zvláštních metafor, jako například u známé úvodní věty, kde vypravěč přirovnává barvu nebe k mrtvému kanálu televize. Sanders v tom vidí anachronismus, sám Gibson totiž přiznal, že onen popis souvisí s jeho dětskou vzpomínkou na televizi. Kritik John Mullan naopak považuje slova s podivným významem za esenciální složku díla. Stejně jako jsou technologie extenzemi hlavních protagonistů, tak modelují i vypravěčův pohled. „Více než děj je na knize mnohem zajímavější to, že vytvořil pocit transformované reality, kde jsou vyžadována nová slovíčka, která ukazují, jak počítač ovlivnil vnímání.“ (Mullan 2014, s. 10)

2.5 České mediální ohlasy

Neuromancerem se v České republice zabývají čtyři recenze: *Literární noviny* (Michal Ajvaz, 1999), *Ikarie* (Ivan Adamovič, 1993), *Nové knihy* (Miroslav Dočkal, 1993) a *Reflex* (Josef Rauwolf, 1993). Česká kritika vnímá Neuromancer také pozitivně, hodnotí převážně jeho filozofický podtext a jazykový přínos. Jediné negativum spatřují v přílišné snaze zaujmout čtenáře akčními scénami (Adamovič). Dohady také panují ohledně kvality českého překladu (Dočkal, Rauwolf).

V Literárních novinách napsal kritiku významný prozaik Michal Ajvaz,¹² ve které můžeme vlastně nalézt důvod, proč se *Neuromancer* stal tolik populární i v odlišné české kultuře. Je tomu Gibsonova „evropská“ orientace. Jak uvedl: „(...)mým nevyšším cílem bylo se stát kultovní figurou, něco na způsob Ballarda. Předpokládal jsem, že udělám něco, co nebude nikdo akceptovat včetně několika šílených „umělecký“ lidí a možná obyvatel v Anglii a Francii, o kterých jsem si myslel, že si moji práci oblíbí, protože jejich vkus byl velmi odlišný.“ (Gibson v McCaffery, 1991 [online]) Evropský vliv můžeme doložit jakýmsi připodobněním k platónskému idealismu. Michal Ajvaz (1999) totiž v matrixu spatřuje parodii na nadsmyslovou říši idejí, do níž se protagonisté chtějí dostat ze zajetí „masa“. Zadruhé představuje „logos“, v němž hledá reálný svět čistý řád, jenže matrix je ve skutečnosti neklidnou „světelnou džunglí“.

Čímž se dostáváme k dalšímu evropskému připodobnění, a to k *Zámku* od Franze Kafky. Ajvaz totiž, podobně jako Sanders, upozorňuje na motiv hledání, který se uplatňuje ve složitém systému, na jehož konci je rod T.-A., a ke kterému se Molly a Case chtějí dostat. „Na rozdíl od Kafkových hrdinů pronikají Case a Molly do tohoto centra za mnoha zdmi, za elektronickými zámky, střeženými složitými počítačovými programy. (...) Ale jestliže v Kafkově světě se dalo očekávat, že špína, zatuchlost a mravní zchátralost soudu je efektem složitého zprostředkování nekonečně vzdáleného počátku a že by se Josef K. u nejvyššího soudce setkal (...) s čirým světlem Zákona, Gibsonovi hrdinové ve Straylightu nalézají jenom směs nudy a trýzně, katatonické nehybnosti a krutých činů.“ (1999, s. 11)

¹² Michal Ajvaz (nar. 1949) je významný český básník a prozaik. V roce 2005 obdržel Cenu Jaroslava Seiferta (román *Prázdné ulice*) a v roce 1998 získal Výroční cenu Nadace Český literární fond (diptych *Tyrkysový orel*). Vydal také romány s prvky fantastiky (např. *Druhé město*, 1993). Kromě toho se věnuje publicistické činnosti v Literárních novinách, Tvaru, Revolver Revue atd. (Novotný, Kudlová, 2011).

Ajvaz si ale také všímá Gibsonových odlišností od evropské science fiction. *Neuromancer* totiž i přes pesimistické ladění nesplňuje dystopické vzorce: chybí silný stát s totalitní manipulací a jasné vymezení dobra a zla (např. čapkovský boj člověka se strojem). „Gibsonovy romány jsou znepokojující právě proto, že problematizují samo kladení otázek, jaké známe z Čapka, Huxleyeho nebo Orwella a jaké se postupem času změnilo na laciné a nudné schéma. K tomu zmatku přispívá, že se děj románů (zejména *Neuromanceru*) rozvíjí v poli sil, v němž se ještě jednoznačně neustavily póly dobra a zla, čtenáře nechává také na pochybách, čte-li dobrodružný škvár nebo filosofické podobenství.“ (1999, s. 10)

Na nejednoznačný vztah člověka se strojem upozorňuje také Adamovič.¹³ I když má technologie svoji odvrácenou část, nabízí hlavním hrdinům prostor pro seberealizaci a ochranu k přežití (např. u hrdinky Molly) (Adamovič, 1993). Na základě těchto tezí tedy můžeme vyvodit, že je technologie *Neuromanceru* paralelou k myšlence McLuhana: „Produkty moderní vědy nejsou samy o sobě špatné nebo dobré; jejich hodnotu určuje způsob, jakým jsou užity“ (1991, s. 22). Většina lidí v *Neuromanceru* ji však využívá špatně.

Klasickou kritiku nabízí Ivan Adamovič a Miroslav Dočkal, kteří oceňují nový jazyk a děj. Vyprávění dodává sílu jeho cit pro „poetičnost“. „Ať už působí děj sebevíc drsně (...), hrdinové se většinou zdají být bez citu a větná struktura je modifikována úsporným strohým způsobem (...), nacházíme pod tím vším pocity okouzlení, zejména popisy prostředí, v nichž je Gibson mistr, jsou plastickými básnickými obrazy, chromovanou poezií v próze“ (Adamovič, 1993, s. 57). Opět se potvrzuje, že autorův vyprávěcí styl je dosti obtížný, zejména pro čtenáře nezvyklým na SF, a leckdy je potřeba si knihu přečíst víckrát. „Četba knihy připomíná procházku pod vlivem drogy, kdy člověk vnímá neobyčejně ostře jednotlivé detaily ve své těsné blízkosti (...), ale sám cíl a účel cesty již není tolik důležitý. (...) Detaily dovolávající se pozornosti jsou natolik naléhavé, že je možné postupovat vpřed velmi pomalu, aby nám něco neušlo.“

¹³Ivan Adamovič (nar. 1967) je významný český novinář, teoretik v oblasti sci-fi literatury a spisovatel. Je zástupce šéfredaktora sci-fi magazínu *Ikarie* a šéfredaktorem časopisu *Živel*. Spolupracoval na první české *Encyklopedii fantastického filmu* (1994) a *Encyklopedii české literární fantastiky a science fiction* (1995). Je trojnásobným držitelem Ceny Akademie za nejlepšího science fiction redaktora (Legie, [bez data]).

(Adamovič 1993, s. 57). Na halucinační metaforiku upozorňuje také Miroslav Dočkal, podle kterého ladí s emočně chladným světem. Pozitivně hodnocena je i Gibsonova úsporná estetika, kterou však zeditoval do té míry, že někdy může vést až „na hranici srozumitelnosti“. „Proti dialogům v *Neuromancerovi* – jejich skutečnému obsahu a v poměru k vyřčeným slovům – je Hemigwayova desetina ledovce Mount Everestem“ (Dočkal 1993, s. 3).

V románu je přílišná snaha jít pouze po efektu. Všichni protagonisté jsou podle Adamoviče něčím výjimeční, mají zvláštní schopnosti, které až moc často demonstrují na různých situacích, což působí lacině. Důvodem mohl být Gibsonův strach z toho, že kniha nebude dostatečně zábavná. „Gibson sám prozradil, že tento román psal s neustálým pocitem úzkosti, že se čtenář bude nudit a ztrácet zájem: proto na každém rohu nastražil pastičky na pozornost, háčky tajemna a napětí.“ (Adamovič, 1993, s. 58) Celkově však oba kritici vnímají *Neuromancer* za hlubokou a složitou knihu.

Recenze *Neuromanceru* se objevila také v *Reflexu*. Josef Rauwolf (1993), anglista a překladatel nového vydání, v ní připomíná, stejně jako zahraniční kritika, vliv W. S. Burroughse a americké rockové hudby. Vzhledem k tomuto propojení můžeme vysvětlit, proč si *Neuromancer* získal pozornost i u české undergroundové scény a ovlivnil kupříkladu Egona Bondyho. Kromě toho však Rauwolf spíše kritizuje Neffův překlad než samotnou knihu. Česká verze se mu zdá dobrá pouze do doby, než ji srovnal s originálem. „Při namátkové kontrole se ukáže, že chybějí části vět, tam, kde si O. Neff neví rady, si něco vymyslí, byť zcela beze smyslu (...), triviální věty jsou překládány chybně.“ (1993, s. 69)

Možná právě proto Rauwolf přeložil nové vydání v roce 2010. Neff však překládal román na cizojazyčném softwaru ještě v době před revolucí s cílem šířit ho samizdatem. Po revoluci mu však bylo hloupé titul produkovat na černo, a tak ho nabídl Laser-Books (Neff 2010). Nemůžeme mu tak vytýkat drobné chyby, ale spíše vyzdvihnout jeho snahu prosadit kyberpunk na československé scéně. S čímž souhlasí také Dočkal, který jeho práci na knize naopak chválí: „Ondřej Neff ukázal své překladatelské umění, jeho senzibilita má s Gibsonem dost společného.“ (1993, s. 3)

3. Sníh Neala Stephenson: děj a interpretace románu

Počkej přece Juanito. Tak se konečně rozhodni. Je ten Sníh virus, droga, nebo náboženství? “ Juanita pokrčí rameny. „Je v tom nějaký rozdíl? (Stephenson 2000, s. 235).

3.1 Neal Stephenson (nar. 1959)

„Od čtrnácti let programuji, a kdybych neměl úspěch jako spisovatel, asi bych se tím teď živil,“ řekl Neal Stephenson v rozhovoru pro Živel (1999, [online]). Technické zaměření, které lze vnímat v jeho knihách, můžeme vysledovat už v dětství. Narodil se do rodiny vědců v oblasti elektronického inženýrství a biochemie, sám také exaktní vědy studoval. Roku 1981 dokončil bakalářské studium biologie na Bostonské univerzitě, kde zároveň pracoval jako asistent na fyzikální katedře. Ve stejnou dobu se zajímá o literaturu. Jak uvedl, nejvíce ho ovlivnili autoři R. A. Heinlein a Andre Nortonová: „Heinlein dokázal do svých děl vkládat vlastní názory na svět kolem sebe. A i když s nimi nemusíte souhlasit, stejně vás zaujmou. Snažím se psát také tak. Andre Nortonová psala věci, které byly zkrátka a dobře podivné. U ní si člověk začne uvědomovat, že je možné posouvat hranice možného. A o to jsem se také pokusil.“ (Stephenson, 1999 [online]) Překročování hranic si vyzkoušel již v debutu *Velké U*, kde satiricky hodnotí systém americké univerzity. Později publikoval eko-thriller *Zodiak* (1988). Úspěchu dosáhl až kyberpunkovým románem *Sníh* (Snow crash, 1992), díky kterému se o něm začíná mluvit jako o nástupci Williama Gibsona (Locus Online, 1999). V podobném duchu pokračoval knihou *Diamantový věk* napsanou v žánru postkyberpunku, za níž obdržel cenu Hugo a Locus Award za nejlepší román. V dalších titulech se od (post)kyberpunkového světa odvrací. Kromě sci-fi se věnuje spekulativní historické fikci.

3.2 Děj

Česká verze *Sněhu* vyšla v roce 2000 pod nakladatelstvím Talpress s překladem Tomáše Hrácha, o rok později vyhrála cenu Akademie SF, fantasy a hororu (Mandys 2001) V knize se objevují dva Stephensonovy vymyšlené pojmy: Metaverzum, což je jiné označení pro virtuální realitu (VR), a avatar, tedy postava, pod kterou vystupujeme ve VR. Popis Metaverza inspiroval Philipa Rosedala k vyvinutí třírozměrného virtuálního prostředí Second Life (2003), proto se Stephenson často označuje za průkopník VR (Weekend Edition Saturday, 2010).

Děj je zasazen na území jižní Kalifornie do blíže neurčené budoucnosti Ameriky, v níž už neexistuje jednotná vláda a země se rozpadla na několik francíz,¹⁴ které mají vlastní zákony, byznys a občanství. V jedné z nich žije hlavní postava Umi Neywitz (v originále Hiro Protagonist, v češtině jako ten, „kdo umí nejvíc“). Umi je třicetiletý hacker se sebedestruktivními sklony, jež se žíví jako rozvážeč pizzy u mafiánské francízi, u které musí odpracovat dluh. Nejúspěšnější osobou planety je podnikatel L. Ross Leslie (L. Rob Rife), kterému patří informační monopol zprovozňující databáze CIC (komerční pokračovatel CIA) či celosvětové televizní vysílání.

Umi se seznámí s patnáctiletou kurýrkou a skateboardistkou S.O. (v originále Y.T., v češtině „sama osobně“), která ho zachrání před smrtí, takže se s ní rozhodne uzavřít „přátelství“ sdílením informace o tajemné droze „Sníh“, o které se Umi dozvěděl poté, co si jeho kamarád hacker Dašvid vyzkoušel vzorek v Metaverzu. Dašvidovi se kvůli tomu zhroutil počítačový systém a jeho mozek nakazil nevyléčitelný virus. Později zjišťují, že Sníh nezpůsobuje infekci pouze prostřednictvím hyperkarty, ale také v podobně chemicky upraveného krevního séra. Nakažení vydávají blábolivá slova.

Mafie najme Y.T s polovičním kyborgem Ng na speciální misi dostat vzorek pouličně prodávaného Sněhu, který je vysoce kontrolovaný druhou stranou. Původ drogy vysledují až k církvi Reverenda Waynea financované Leslieem. Umi se mezitím seznamuje na koncertě s Havranem, jež pochází z kmene Aleutů, který vyhladila americká atomová bomba, takže jezdí na motorce s nukleární zbraní řízenou

¹⁴ Franchising (frančísing, frančízing): systém vztahů zahrnující postoupení práv jedné firmy k prodeji zboží (např. McDonal's, KFC) (zdroj: <http://www.slovník-cizich-slov.net/franchising-frecajzing/>).

elektrodami v jeho mozku a čeká na vhodnou chvíli k vykonání pomsty. Na koncertu je přítomen také „chrlič“ se jménem Lagos, který laserem skenuje přítomným oči a sbírá informace pro CIC. Zjistí citlivé údaje, a tak ho Havran brutálně zavraždí.

Juanita, Umiho ex-přítelkyně a významná bývalá programátorka, seznámí Umiho s Lagosovým souborem obsahujícím zprávy o Sněhu. Dozvídá se tak o pět tisíc let starém neurolingvistickém programu ze sumerské mytologie, který dokáže zaútočit na mozkový kmen a rozpoutat virus. Informace také obsahují fakta o antiviru stvořeném Enkim, který údajně zapříčinil Babylon. Virus se totiž nejlépe šíří v monokulturním světě bez diverzifikace jazyků. Všechny stopy vedou k L. Ross Lesliemu, který objevil sumerskou tabulku s návodem k sestavení viru. Sumerský jazyk fungoval na principu binárních kódů, proto se uplatní i na počítačové síti. Umi se snaží sestavit antivirus s názvem Posyp (Snow scan). Hrdinové se dostávají na Raft L. Ross Leslieho, což je obrovské seskupení lodí přivážející uprchlíky z Třetího světa do USA. Raft zatím nepřistál, korzuje u pobřeží Pacifiku, panuje na něm hlad a chaos. Havran, který se také dostane na Raft, spolupracuje s Lesliem. Na scéně se objevuje Juanita, která našla v přestrojení u Leslieho starodávnou sumerskou tabulku s Enkiho kódem. Umi ji přečte, čímž Leslie ztrácí kontrolu nad virem a infikovanými lidmi.

Román končí tím, že se Havran snaží odpálit v Metaverzu bombu, ale Umi mu v tom zabrání spuštěním Posypu; Leslieho zabije Krysák (kybernetický pes); Umi se usmíří s Juanitou a S.O. se shledá s matkou, kterou unesla federální policie na Leslieho rozkaz.

3.3 Interpretace díla

„Všechny vás zdravím,“ praví přátelsky. „Ještě vás tady všechny neznám. Přiletěl jsem sem teprve dneska ráno, a už musím zase zpátky!“

„Kdo jste?“ táže se Tony.

Nový příchozí se zatváří zaraženě. „Greg Ritchie,“ odpoví.

A když to na nikoho zjevně nezapůsobí, osvěží jim paměť. „Prezident Spojených států.“
(Stephenson 2000, s. 489)

Stephensonovu Ameriku ovládnul byznys a rozpadla se do zprivatizovaných městských států vlastněných frančízami. V zájmu prosperity mezi sebou uzavřely kartelový zákon. Mimo městské státy platí zákon ulice. Nejméně významnou franšízou s federální policií jsou Spojené státy s prezidentem, kterého nikdo nezná, a který je v područí Leslieho monopolu. Stephenson tím satiricky ukazuje budoucí společnost, kde jsou tradiční americké hodnoty přežitkem. Toto téma prostupuje celou knihou. Dalším příkladem jsou imigranti, které USA v čele s Lesliem legálně přiváží do země Raftem jenom kvůli tomu, aby měli novou pracovní sílu (tedy už v *Neuromanceru* zmiňované „maso“ nižších vrstev).

Takže cílem Voru je dopravit další biomasu. Obnovit Ameriku. Většina zemí je dost statická a v podstatě jim stačí rodit pořád další děti. Naproti tomu Amerika je jako stará rachotivá a kouřící mašina, co se pomaloučku plazí po okraji a spolyká všechno, na co přijde. (...) A pořád potřebuje víc paliva. (Stephenson 2000, s. 140)

Stephenson se ale více než politikou zabývá celkovou krizí americké společnosti. Obyvatelé si totiž volí městský stát na základě toho, jaké mají sociální postavení a názorové hodnoty. Jsou tudíž ušetřeni momentu, že by se v sousedství nacházel někdo z odlišné kultury, a pokud je jejich realita neuspokojuje, můžou uniknout do virtuálního světa. Lisa Swanstrom (2010) tento systém přirovnává k počítačovému termínu *zapouzdření* (zabalení dat do jedné komponenty), to znamená, že vznikají navzájem od sebe odtržené homogenní skupiny. Setkávají se společně až v Metaverzu, kde na sebe mohou vzít podobu téměř kohokoliv. Ozvláštněním románu je, že před virem svět paradoxně zachrání spojení dvou odlišných etnik: Umi je Afroameričan, S.O. je běloška (Swanstrom 2010). Různé kyborgické transformace těl protagonistů navíc způsobují zapouzdření nejenom skupin ale i jednotlivců. Příkladem je S.O., která nosí mezi nohama zbraň chránící před znásilněním (tzv. dentatu). Zapomene si ji však vyndat, a tak paralyzuje svého milence Havrana. Lidé se tedy mohou bezstarostně scházet ve virtuální realitě, fyzický kontakt je jim ale zamítnut.

Se vznikem sociálních bublin (homogenních skupin) souvisí další téma a tím je informační válka. Jak říká Kelly Wisecup (2010), autor v románu zejména líčí společnost, která nemá schopnost kriticky uvažovat. Informace se stejně jako cokoliv jiného přeměnili na komoditu pouze s komerční hodnotou. Ve snaze vydělat zásobují

„chrličů“ (zaměstnanci CIC) databázi „neskutečnými haldami dokonale zbytečných informací“ (Stephenson 2000, s. 147), že je systém nedokáže pojmout. Přehlcením vzniká iracionální společnost, která chce být jenom bavena, a která nemá sílu bránit se informační infekci, protože není na ideovou konfrontaci zvyklá ani ve všedním životě. Stephenson podobný problém vidí i v realitě, jak uvedl v Živlu: „Teď je takový trend být hip, být v pohodě a nebrat nic vážně. Souvisí to se vznikem globální monokultury a relativizací hodnot. Lidé odchovaní televizí a postmodernismem tíhnou k tomu nehodnotit druhé (...). To sice vede ke zmírnění násilí mezi odlišnými kulturami, ale zároveň i ke smrti kultury, protože kultura je založena na různých hodnotových systémech.“ (1999, [online])

Virus má podobu neurolingvistického kódu, jehož původ vede až k Sumerské říši a antropologickým odbočkám. Jazyk jako nová forma zbraně se vyskytuje i v dalších Stephensonových dílech, kupříkladu v *Diamantovém věku* existuje dětská interaktivní čítanka naprogramovaná hackerem Doktorem X, aby nenápadně vychovávala k „podvratnosti“ (Stephenson 2001). Protipólem většinové populace je postava programátorky Juanity, jež se zajímá o náboženské nauky, takže když jí postihne virus, dokáže si ho přepsat v mozku a vytvořit si imunitní systém. Nakonec je tedy neúčinnější zbraní rozum nikoliv technika.

3.4 Zahraniční mediální ohlasy

Z anglicky píšících médií byly vybrány dvě klasické recenze z tisku (*The New York Times*, Gerald Jonas; *The Washington Post*, John Clute) a akademické literární kritiky (Stacy Gillis, Richard Rorty). Na rozdíl od *Neuromanceru* nemá román *Sníh* jednoznačně pozitivní kritiku. Mezi kritiky panují dohady nad přínosem knihy a teoretickými odbočkami do Sumerské říše (Jonas, Clute). Velmi negativně se vnímá jeho satira Spojených států (Rorty). Pozitivum se naopak vidí v lepší genderové korektnosti oproti *Neuromancerovi* (Gillis).

Neuromancer přišel na knižní trh jako osvěžující novinka, *Sníh* však vkročil do kyberpunku v době, kdy se začínalo mluvit o jeho smrti. Za osm let si totiž stačil vybudovat stereotypy, například hackera bojujícího proti systému, z kterého se stalo

klišé jako v minulosti ze šíleného vědce (Jonas, 1992). Již první recenzenti se tedy nemohou shodnout na tom, zda Stephenson přinesl něco nového nebo jestli jenom recykluje dávno vymyšlené. Navíc existovalo spoustu autorů snažící se prosadit v kyberpunku. Od průměrných kyberpunkerů se však Stephenson liší tím, že umí vytvořit zábavné vyprávění protnuté akcí. Podle Jonase tedy kniha zaslouží přečíst už z tohoto důvodu. „Domníval jsem se, že Mr. Stephenson nabídne nové klišé nebo 440stránkový pastiš literární formy, která flirtuje se sebestarostí. (...) K mému překvapení se z Umihho Neywitze stala zábavná společnost a z Mr. Stephensona poutavý průvodce blížících se zítřků, které jsou jak absurdní, tak úžasné.“ (Jonas, 1992 s. 24) Jazykové schopnosti a autentické vylíčení chválí také John Clute, který ho v souvislosti s jeho ostrou satirou americké společnosti přirovnává k „Thomasi Pynchonovi bez brzd“. Přesto podle něj považuje za zbytečnost se kyberpunkem ještě dále zabývat. „Problém je, že už jsme tady byli předtím, a autoři jako William Gibson, kteří nás sem vzali už jsou dávno pryč. Stephenson, který je ve science fiction nový, se rozhodl zapustit své verbální kořeny do klamného města, jehož zakladatelé už odešli.“ (1992, s. 8)

Větší dohady však mezi kritiky způsobily autorovy dlouhé teoretické odbočky, které zkoumají strukturu jazyka od Sumerské říše a přirovnává ho ke kybernetice. Gerald Jonas to označil za jediné negativum knihy, protože působí zdlohavě a mohou nudit čtenáře. „Ve své dychtivosti sdílet se čtenáři tento pohled se Mr. Stephenson nerozumně boří do série přednášek, které jsou jako čist Umberta Eca bez šarmu“ (Jonas 1992, s. 24). John Clute to naopak považuje za jeden z mála důvodů, proč si knihu přečíst. Díky tomuto historicky-vědeckému kontextu totiž vybočuje od klasického kyberpunku.

Sníh se také hodnotí v kontextu genderu, kde zaznamenal lehce pozitivní vývoj. Stacy Gillis román hodnotí na základě srovnání protagonistky Molly z Gibsonova *Neuromanceru* se Stephensonovou S.O. Přestože Molly (*Neuromancer*) zastává aktivní postoj, čímž se liší od klasických pasivních protagonistek, a dokáže ubránit sebe i mužské postavy, její tělo a postavení jsou stále zobrazeny v patriarchálním diskurzu. Jak říká Stacy Gillis (2007), pracuje jako prostitutka a označuje samu sebe za „pracující děvče“, k tomu Gibson nezapomene dodat, že její nehty sloužící jako zbraň jsou nabarveny červeným lakem. Postava S.O. je oproti tomu méně genderově stereotypizovaná. „Na rozdíl od Molly, S.O. není otevřeně sexualizovaná a zůstává

androgynní po většinu textu. Nicméně je na závěr redukována na vaginální explozi. (...) S. O. je doslova *vagina dentata*, která zaujala hyper-maskulinního vraha Havrana předtím, než do ní pronikl jeho falus. Zatímco je tedy nesmírně transgresivní, je také definována svými genitáliemi.“ (Gillis 2007, s. 12-13). Přesto je zde vidět posun od autorů první a druhé vlny, který se u populární literatury nemůže vyvíjet jinak než pomalu. Jak popisuje Fiske: „...můžeme si přát změnit sociální význam a textovou reprezentaci, řekněme, žen a jiných ras. Tyto změny mohou být pouze pomalé a evoluční, nikoliv radikální a revoluční, pokud má text zůstat populárním. Radikální změna může prolomit relevanci mezi textovou reprezentací a sociální zkušeností“ (2010, s. 103).

Vedle toho je zajímavé sledovat, jak knihu přijala americká akademická obec. Neal Stephenson totiž nezahaluje kritiku do metafor a rozvíjí napřímo svůj satirický humor. V jeho textu filozof Richard Rorty (Stanford University) vidí dva velké problémy. Přestože Stephenson kritizuje americký systém, nenabízí podle něj řešení, jak ho vylepšit. K tomu román postrádá vlastenecký odkaz na národní dědictví, kvůli čemuž titul označuje za morální selhání. Stephenson podle něj nesplnil úlohu amerických autorů, tedy zobrazování inspirativních příběhu, které posílí občanskou identitu (jako např. Walt Whitman a John Dewey). Nebezpečný je román hlavně pro mladou generaci, v které může navodit myšlenku, že žije v zemi, pro jejíž demokratické hodnoty je už nesmyslné bojovat. „Když se mladí intelektuálové podívají na válečné filmy Johna Wayne po čtení Heideggera, Foucaulta, Stephensona nebo Silka, často nabydou přesvědčení, že žijí v nelidské, násilné a zkorumpované zemi. Začnou o sobě přemýšlet jako o zachráněném „ostatku“, ..., ale to jimi nepohne k vytvoření legislativního programu nebo k zapojení se do politiky“ (1998, s. 7-8).

Příčinu onoho protispolečenského naladění románu spatřuje Rorty ve vlivu evropské filozofie (Heideggera, Foucaulta), která působí výrazně kriticky vůči americkému vlastenectví. „Čtenáři Foucaulta přichází o víru, že za posledních dvě stě let byly porušeny nějaké okovy: drsné staré řetězy byly nahrazeny pouze o něco pohodlnějšími. Heidegger popisuje americký úspěch v pokrývání světa moderní technologií jako šíření pustiny.“ (Rorty, 1998, s. 7) Přestože tedy evropské vlivy v *Neuromanceru* přispěly k oživení americké science fiction, u Stephensona se mluví o opaku a jejich katastrofálních účincích na americkou kulturu.

Na druhou stranu si jeho kritika USA našla své fanoušky za americkými hranicemi, Adamovič ve své recenzi píše: „Sníh poskytuje jedinečnou satiru současné Ameriky. Například způsob, jakým si podal americkou vládu a zejména federální agenty, mu jistě získal zástupy vděčných sympatizantů.“ (2000, s. 53)¹⁵

3.5 České mediální ohlasy

V České republice vyšly o Sněhu tři recenze: od Ivan Adamoviče (*Ikarie*, 2000), Pavel Mandyse (*Týden*, 2001) a krátká recenze Jindřicha Gotha (*Instinkt*, 2007). Se Stephensonem také Ivan Adamovič vedl rozhovor v časopisu *Živel*. Všichni kritici hodnotí Stephensonův román vesměs pozitivně, Adamovič pouze poukazuje na jeho horší spisovatelské schopnosti. Vzhledem k tomu, že česká verze vyšla až v roce 2000, kdy u nás už opadla popularita kyberpunku, neměl takový výrazný vliv na české spisovatele jako *Neuromancer*.

Nevyhnul se ani dalšímu srovnání s Gibsonovým románovým debutem. Adamovič mezi díly vidí dva zásadní rozdíly. Stephenson vnesl do kyberpunku technickou stránku, která se stala realistickou inspirací pro odborníky, pro veřejnost však pasáže s technologickými popisy neztrácí srozumitelnost. Jak Adamovič (2000) píše, ne nadarmo Stephenson obdržel cenu na festivalu Ars Electronica v Linzi za to, že dílem inspiroval počítačový svět. Sám Stephenson (1999) v rozhovoru pro *Živel* dodal, že si některé nápady z románu chtěl zaregistrovat jako ochrannou známku. *Sníh* se liší také satirou a ironií vyskytující se nejen v dialozích ale také v naraci „např. technické parametry motocyklu popisuje do nejmenších detailů, ale když má nastat opravdová akce, autor ji s klidem ignoruje prostým: potom už následuje jen obyčejná honička.“ (Adamovič 2000, s. 53) Pro Stephensona je použití humoru důležitým prvkem, který mu scházel u ostatních kyberpunkových spisovatelů.

¹⁵ Kniha *Achieving Our Country* se v zahraničních médiích stala populární po výhře Donalda Trumpa v prezidentských volbách, protože v ní Rorty predikuje celospolečenské selhání, které bude mít za následek nástup „silného muže“, jež s sebou přinese šovinismus a potlačování práv minorit (Senior 2016, s. C1 – C4). V České republice o tom napsal *Deník Referendum* pod titulkem „Jak Richard Rorty v roce 1998 předvídal americkou budoucnost.“

Odlehčenější pojetí subžánru chválí i Jindřich Göth: „Stephenson špičkuje stránky černým humorem a děj rozvíjí s důmyslností a jistotou profesionálního hráče pokeru“ (2007, s. 68).

Adamovič si všímá oproti Gibsonova románu jeho nevyrovnaného děje, absence hlubší psychologie postav (výjimku tvoří pouze S.O.) a zejména nečitelnosti hlavního protagonisty Umiho. Dodává: „Gibson je estét, umělec, hodinář, zatímco Stephenson je vypravěčský bagr“ (2000, s. 52-53).

Stejně jako u The NY Times a The Washington Post je problematická také otázka jeho posedlosti detailem a inklinací k odbornému výkladu. Podle Adamoviče může odradit některé čtenáře. Göth naopak říká, že „přednášku“ umí Stephenson dobře protnout se „svěží až filmově plastickou akční scénou“, tak aby se čtenář nezačal nudit (2007, s. 68). Naráží na to také Pavel Mandys ve své recenzi, který v tom spatřuje přidanou hodnotu románu. Chápe Stephensona jako zachránce kyberpunku, protože přišel v době, kdy žánr upadal pod tíhou nekvalitních titulů, na kterých autoři chtěli vydělat. Přestože cítí určitý kalkul v tom, že zasadil dílo do onoho žánru, román není pouhou komerční zábavou a skrývá něco víc. „Komplikovanou zápletku o vlivu virů na civilizaci, pro jejíž pochopení musí čtenář absolvovat několik lekcí dějepisu a lingvistiky (byť by vysvětlování sumerské mytologie pomocí terminologie počítačových programátorů historika asi zděsilo).“ (Mandys 2001, s. 82)

Z recenze tedy můžeme usoudit, že se Stephensonovi povedl záměr, s kterým román psal. Chtěl vytvořit oblíbený populární produkt, který by však v sobě nesl nějaké hlubší sdělení. „I román je masové médium. Když se objevil film a další populární formy zábavy, spisovatelé začali být nervózní. Někteří měli pocit, že je bitva ztracena a začali psát uměleckou literaturu, hodně sofistikované věci určené jen úzkému okruhu lidí. Ti druzí rezignovali a řekli si: Tak jo, budeme dělat komerci. A ta se prodává v milionových nákladech. Já jsem vždy doufal, že bude možné psát romány, které osloví nejširší publikum, aniž by byly hloupé. Tak to dělají Soundgarden a tak jsem se snažil psát já sám.“ (Stephenson, 1999, [online])

K porovnání Gibsona a Stephensona se česká média vrací v rozhovoru s americkým literárním teoretikem I. Csicsery-Ronayem, který vnímá Stephensonův satirický humor

konzervativně jako R. Rorty. Gibson je podle něj postmoderní autor píšící moderně, protože „píše se stylem, elegancí a dějovou výstavbou“, navíc vyjadřuje humanistické obavy. Zato Stephenson je čistě postmoderní spisovatel, což se zejména projevuje v *Diamantovém věku*, v němž „přetváří historii do té míry, že se stává takřka parodií minulosti a vy nevíte, jestli to autor myslí vážně, nebo satiricky“ (2003, s. 18-23). Navíc mu vadí Stephensonův humorný pohled vůči jiným kulturám, který považuje za „extravagantní a politicky neuvěřitelně nekorektní“.

Kritici pozitivně hodnotí překlad Tomáše Hrácha (např. Adamovič, 2000; Perergin 2011). Nejvíce se mu věnuje Adamovič, který ho chválí hned ve dvou článcích. „Tomáš Hrách si vyhrál do takových detailů, že se text rapové písničky dá zpívat rapově i v české verzi, a nedopustil se chyb ani v odborné terminologii“ (2000, s. 53). Jediné možné negativum je v názvu, který by měl být spíše přeložen jako *Zrnění* a přeložené vtipy by mohly být méně žoviální jako v originále (Adamovič, 2003). Jak ale dodává, možná v tom hraje rozdílnost humoru daná odlišnou kulturou.

I přestože *Sněh* vyšel v České republice až v pozdějším období, získal si oblibu. Popularitu *Sněhu* u české odborné veřejnosti dokazuje také článek filozofa Josefa Perergina, který ho zahrnul do výběru jeho oblíbených knih (viz Literární noviny, 2011).

Porovnáme-li tuzemské a zahraniční kritiky najdeme zde společné rysy, a to je hodnocení na základě srovnání *Sněhu* s *Neuromancerem*, u nějž si klade otázku, čím je nový román inovativní. Zahraniční kritika oceňuje převážně Stephensonův autenticky vystavěný budoucí svět a posun v genderových otázkách. Česká kritika zase vyzdvihuje černý humor a realističtější technické popisy. Gibson se však projevil jako lepší spisovatel (Adamovič, 2000).

4. Cybercomics Egona Bondy: Děj a interpretace románu

Leželi podél stěn, polonazí, špinavý, páchnoucí, zřejmě nemocný, až snad v předsmrtném kómatu, silnější a mladší se váleli po židlích, stolech, z hajzlů šel nesnesitelný puch, ze sprch vytékala špinavá voda do chodby, kanály zase ucpané hadry i zvratky, kohoutky s vodou obležené žíznivými – a že byli na každém kroku – uschlé palmy rozlámané a ověšené taškami – a to byl mezinárodní tranzit. (Bondy, 1997, s. 169)

4.1. Egon Bondy (vlastním jménem Zbyněk Fišer, 1930-2007)

Jak Bondy řekl v rozhovoru pro Živel: „Uvedu jedno nesporné faktum, totiž to, že ve všech svých románech vystupuji já sám. Píšu vlastně neustále sám o sobě – takže má autostylizace je neustálá. Je to ovšem autostylizace filosofická, nebo estetická, nikoliv autostylizace životní. (...) Vstupuji do každé té postavy částí sebe sama a většina hrdinů těch mých knih jsem já sám.“ (Bondy, 1996, [online]) Stejně jako v románech předchozích autorů také *Cybercomics* odráží autorův život, zkušenosti a postoje. Filozofické tendence objevující se v *Cybercomicsu* můžeme spatřovat už v roce 1957, kdy po maturitě začal dálkově studovat psychologii a filozofii na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Roku 1967 vydává své první filozofické spisy (*Otázky bytí a existence* a *Útěcha z ontologie*), o rok později také výrazně přispívá k šíření povědomí o východní filozofii studií *Buddha*. Ve stejné době se také začíná přiklánět k maoismu (Fišer alias Bondy I., 1999). Tento postoj mu vydržel po celý život, jak uvedl: „...permanentní vzpoura je můj program. Proto jsem se přidal k maoismu. Má to nepochybně kořeny v surrealismu. Uvědomme si, že jestliže Mao říká, bouřit se, bouřit se, bouřit se, a André Breton v Arkánu 17 říká, jedině, co člověka činí důstojným, je bouřit se, jsou to dva stejné výroky; s tím rozdílem, že k tomu čínskému došel Mao zcela plynule z taoistické tradice. (Bondy, 1996, [online])“ O rozšíření taoismu v České republice se později zasloužil vydáním české verze *Tao te t'ingu* (1993) s překladatelkou Marií Čarnogurskou.¹⁶

¹⁶ Egon Bondy vytvořil více filozofických sborníků, pro představuje ale zmiňujeme jen pár vybraných.

Prolínání se Bondyho filozofie a osobních zkušeností se science fiction není nic neobvyklého a objevuje se u více děl, které Martin Machovec (2008) souhrnně zařadil do linie sci-fi a antiutopie.¹⁷¹⁸ Nejvýraznější a kritiky nejuznávanějším antiutopickým románem jsou jeho *Invalidní sourozenci* (1974), na které navázal dílem menšího rozsahu *Afghánistán* (1980). Antiutopickou linii doplnil ještě *Nepovídka* (1983), která se skládá z části filozofické a z části antiutopické. Z pesimisticky laděných děl překročil postupně ke kyberpunku. Už jeho kniha *Severin* (1996) obsahuje kapitolu ovlivněnou tímto americkým žánrem. Všechny své zkušenosti zúročuje pak v čistě kyberpunkovém románu *Cybercomics* (1997), v němž sjednocuje své názory na kapitalismus, maoismus a taoismus. *Severin* a *Cybercomics* mají také společné smutné nostalgické pasáže. V *Severinu* v nich přímo promlouvá ke své manželce Julii Novákové, která zemřela rok před vydáním knihy. V postavě Very (*Cybercomics*), která píše smutné dopisy svému mrtvému muži, můžeme tedy spatřovat paralelu k autorově stesku po ztrátě blízké osoby (Adamovič, 1998a).

Bondyho význam je však širší. Kromě studia filozofie a science fiction je význačný zejména pro svou poetickou činnost. K zásadním počínům náleží vydání sbírky *Totální realismu* (1950), což je zároveň také název pro literární směr, který se odklání od surrealismu a jako nový umělecký výraz volí prostý záznam všední reality. Později zavádí také poetiku tzv. trapnou poezii, která se liší humornějším a dadaistickým laděním (např. *Trapná poezie*, 1951). Patřil také k zásadním představitelům českého undergroundu, dokládá to zhudebnění jeho básní skupinou Plastic People of the Universe (Machovec, 2008).

4.2 Děj

Cybercomics vyšel v roce 1997 pod nakladatelstvím Zvláštní vydání, v roce 2003 byl publikován v Srbsku (*Sajberstrip*, Beograd: Zepter Book World). Česká verze je doplněna o ilustrace slovenského kreslíře Jozefa Gertliho. Protagonisté se do kyberprostoru připojují přes helmu napojenou na počítač. Mají také tzv. cybersuit – upnutý oblek se senzorickými body, který kupříkladu používají k lepšímu zážitku ve

¹⁷ Martin Machovec Bondyho prozaickou tvorbu rozděluje do 4 linií/skupin: linie sci-fi a antiutopie, linie podobenství z minulosti, linie intimní/reflexivní a linie s tematikou poválečného života v Československu.

¹⁸ Biografické a bibliografické údaje byly shrnuty ze *Slovníku české literatury* (Machovec, 2008).

virtuálním pornografickém filmu. Bondy také v románu popisuje nové styly elektronické hudby (ragg, void, machine), které inspirovaly českého hudebníka Tomáše Procházku (album B4: Die Mitternachtsmaus – The Plastic People of the Universe Tribute) (Faix, 2015).

Román se odehrává v roce 2043. Svět je pod nadvládou dvou korporací United, která sídlí v New York City (N.Y.C.), a Yamashity ovládající východní část. Těmto monopolům patří vše přes politiku až po potravinářský průmysl a média. Služby patří třetí straně, což je Mafie, která vlastní Prahu. Ta proměnila hlavní město na hojně turisticky vyhledávané Las Vegas Evropy, protože v něm zařídila relativní bezpečnost (tvrdě stíhá imigranty) a domorodci zde žijí ve sladké nevědomosti obklopeni zábavními médii. Jedním z nich je hackerka Vera (Věra Navrátilová), která žije sama se svou postiženou dcerou. Vera patří mezi novou generaci „intelektuálních počítačů“: její tělo je upraveno kybernetickými implantáty a trpí emocionální prázdnotou. Jediné, co ji uspokojuje jsou drogy a práce, v níž uniká do virtuální reality, kterou nazývá extatickým místem. Muž jejího dítěte byl také hacker. Nejspíš zemřel, takže i když mu napíše dopis, okamžitě ho zničí.

Jelikož je špičkou ve svém oboru, vyhledá ji Buck, který pracuje pro nejmenovaného klienta. Má dešifrovat zprávu, která obsahuje plán, v němž chce United svrhnout Yamashitu a ovládnout planetu Zemi. O zprávu se též zajímá Mafie, která Veru donutí ke spolupráci. Na její činnost však brzy přijde United a přepadne ji v bytě, přestože se jí podaří uniknout, její dcera zemře. Jelikož o Veru mají zájem jak United tak Mafie, Buck ji převezme na kliniku, kde jí změní vzhled, občanství a jméno a převezou do N.Y.C. Dozvídá se, že pracuje pro Ligu, což je organizace snažící se o rozvrat establishmentu a nastolení humánnějších podmínek pro lidi. Zároveň zjišťuje, že se United povedlo svrhnout Yamashitu, čímž uvrhla do chudoby více než miliardu lidí. Přežila pouze Yakuza, která po světě provádí teroristické útoky. Šéfkou Ligy je Čiňanka Liu, profesorka filozofie a vyznavačka taoismu, se kterou Vera naváže úzký vztah. Díky ní zjišťuje také smysl své existence.

Při dekódování se postupně dozvídá další plán United. Do několika let chce vybudovat na Měsíci město pro bílou elitu a chemicky vyhladit většinu lidí. Zbytek si ponechá jako pracovní sílu. Nestihne však zprávu rozluštit celou, protože přijdou na jejich vzpouru a vyhladí téměř celou Ligu. Vera se před nimi schová do kanalizačního systému, kde žije

ve společnosti nejnižší trvale zdegenerované vrstvy obyvatel. Snaží se uprchnout do Bahie (Jižní Amerika), kde se chce naučit voodoo praktiky, kterými by zneškodnila United. Jediná šance, jak je zastavit je totiž přednesení smrtící mantry, kterou plánovala vyslovit Liu, při snaze však zahynula.

Po cestě Veru zadrží Mafie, která se od ní dozvídá o plánech United. Spojí se proto s dlouho přehlíženou Čínou. Jelikož je pro ně Vera nepohodlná, rozhodnou se ji zabít. Tuší to dopředu, nahraje proto všechny své vědomosti do zhmotněného clusteru informací, který k ní přijde skrze monitor v podobě šamana. Poté ji strelí zezadu do hlavy a umírá.

4.3 Interpretace románu

V zemích jako Spojené státy, Anglie a Francie, v nichž žilo zámožné bílé obyvatelstvo ve stále se zmenšující menšině, byla hranice mezi lidmi a ne-lidmi vysloveně rasová. (...) Svobodný svět byl světem koncentrované bídy konfrontované s koncentrovaným bohatstvím, a tedy prostě světem nesvobody. Žádné řeči politiků a žurnalistů v TV s tím nic nesvedly. V zemích, kde byla jenom bída (...) – jako Rusko, Čína, země Jižní Ameriky – se žilo – měřeno průměrnou normou – zle (měřeno pražskou normou – hrozně), ale všichni si zvykli, že zítra bude ještě hůř než včera. V zemích, kde prostě panoval hlad – v Indii, v Africe – se nedělo, kromě lokálních válek, nic. Tam se jen rodilo a čekalo na smrt.“ (Bondy 1997, s. 15)

Stejně jako u předchozích autorů také Egon Bondy představuje budoucí globalizovaný svět rozdělený mezi kapitalistické korporace, které pomocí technologií a drog kontrolují jednotlivce. Na rozdíl od Stephensonových frančíz či Gibsonových klanů však mezi sebou nemají uzavřené kartelové právo. Díky vzájemnému boji se totiž zvětšuje jejich zisk. Zvětšuje se ale také chudoba, tu se ale nesnaží zmírnit, ba právě naopak, plyne z ní ještě více peněz. Zisk je totiž největší modlou, čímž Bondy naráží na hlavní problém plynoucí z globalizace. Tím, že se vytrácí národnost zaniká také hodnotový systém, který nahradila univerzální hodnota peníze. Stejný problém vidí Bondy v realitě: „Jeden nadnárodní monopol má investice ve všech možných druzích podnikání. Od zábavního průmyslu přes zbraně až třeba po výrobu syrečků: A to má rozestrkané po všech

možných zemích. V představenstvech monopolů sedí národnostně rozliční lidé, ze všech koutů světa. Spojuje je jeden jediný zájem - zisk. (...) Perverzní je to proto, poněvadž přirozený lidský cit váže lidi k určitému etniku nebo regionu a podobně. To tady mizí, zájem zisku vystupuje do popředí.“ (Pavelka, 2000, [online])

Dostáváme se tím k dalšímu tématu knihy společnému pro ostatní autory tedy na civilizaci polarizovanou na „lidi informačního věku“ a periferii bez technologií. S tím rozdíl, že nižší třída už není potřebná pro své tělo („maso“), jelikož výroba je plně mechanizovaná, a pro systém tak představuje přebytek vhodný k likvidaci. Nejnižší spodina trvale infikovaná nejrůznějšími nemocemi žije v podzemí bez slunečního světla a s vlastními zákony. Elity naopak využívají „mozky“ střední třídy (např. hackerku Veru), která musí tvrdě dřít celé dny, aby měla výhody informační společnosti a nepropadla se do stále se prohlubující spodiny. Jejich realita je jako v Gibsonovi charakterizovaná Baudrillardovými operačními simulacemi: nejsou schopni lásky, pouze plní úkoly, energii a uvolnění nachází v drogách a pobytu ve VR.

„Robotizaci“ lidských osobností Bondy demonstruje také na mezilidských vztazích. Mizí klasické pouto mezi dětmi a rodiči. Vera například svoji postiženou dceru bere jako břímě, a když ji zabijí, neprojeví lítost.

„Málokteré děti byly zvyklé na něco jiného než babičky a počítače. Vazby mezi lidmi se během pár generací neobyčejně uvolnily. Snad je to škoda, pomyslela si Vera, ale současně si nedovedla představit, jak by se dala snášet taková obtíž, jako starat se o děti. Když už jsou na světě, těžko pro ně něco udělat. Chtít se jim věnovat, znamenalo přímo je ohrožovat, protože pak neotřkané vstoupily do života.(...) Čítala někdy v časopise o nové bezcitné generaci. Krčila nad tím jen rameny. Co by kdo chtěl?“ (Bondy, 1997, s. 78)

Tento model kontrastuje se vztahem S.O. a její matky (*Snih*), které o sebe mají starost a jsou rády, když se ke konci románu opět setkají. Román se odlišuje i v jiných aspektech, nejvýraznějším je Bondyho feminismus. Oproti Molly či S.O. totiž Vera už není pouhou pouliční samurajkou s kyborgickým tělem, nýbrž dokáže dekodovat na síti jako Case či Umi. Navíc je Liga řízena výhradně ženami. Patriarchální korporace se tak dostávají do střetu s matriarchálními silami. Stejně jako Bondy vyznávají taoismus a maoismus,

pomocí nichž chtějí přetvořit společnost na rovnostářskou a technologie transformovat z forem útlaku na pomocníky civilizace. Stejně jako ostatní autoři také Bondy nevnímá technologii jako špatný element, záleží pouze na lidstvu, jak ji použije. „Jakožto marxista jsem pochopitelně na sto procent příznivcem rozvoje všech technologií, které usnadňují práci a rozvíjí její produktivitu.“ (Bondy, 1996, [online])

Přestože román končí pesimisticky a zdálo by se, že všechny snahy jsou proměněny na pouhý zmar jako v *Neuromancerovi*, můžeme v něm nalézt pozitivní aspekt. Jak říká Adamovič (1998b), román je zejména iniciační. Přestože se jedinec může snažit vykonat něco prospěšného (v *Cybercomicsu* tomu je rozvrat systému), nemusí se vždy za svého života dočkat kladného výsledku. Jeho činnost je však důležitá proto, že se zapíše do kolektivního podvědomí lidstva a povede k vyššímu dobru. Kolektivním podvědomím je v románu onen šaman-cluster informací, který si od Very vyzvedne vědomosti před její smrtí a vpluje zpět do kyberprostoru šířit je dál.

4.4 Mediální ohlasy

Cybercomicsem se zabývají dvě recenze od Ivana Adamoviče (*MF Dnes*, *Ikarie*), recenze od Tomáše Pospiszyla (*Respekt*), Norberta Starého (*Haló noviny*) a Dana Nováka v anarchistickém občasníku *A-kontra*. Jednotlivé recenze by se daly rozdělit do dvou skupin. Tu první tvoří *A-kontra*¹⁹ a komunistické *Haló noviny*,²⁰ které vzhledem k autorově inklinaci k levici, hodnotí román nekriticky kladně a vkládají si do něj poselství. Ostatní se k Bondyovu dílu staví složitěji a všímají si jak pozitivních aspektů, tak negativních.

„Cyberpunk je podle mého názoru nejenom estetický, ale především socio-politický fenomén, a to mě na tom velice přitahuje. No a samozřejmě, když to píše Bondy, tak to není jenom *Neuromancer*. Nebude to jen honění se po těch počítačovejch dálnicích,“ řekl Bondy rok před vydáním románu (1996, [online]). Z jeho výpovědi lze usoudit, že nejvýraznější inspirací pro něj byl William Gibson. Zároveň si lze všimnou autorova záměru využít cyberpunk pouze jako formu, do které si vloží svoje specifické sdělení.

¹⁹ *A-kontra* je anarchistický občasník, který vychází formou fanzinu od roku 1991.

²⁰ *Haló noviny* jsou levicovým deníkem, který vychází od roku 1991. Jsou přímo spojeny s KSČM.

„V té první (části) je líčeno něco podobného jako je, řekněme, ten základní akční motiv Neuromancera. Pak má přijít část druhá a třetí, v níž to bude korelováno nějakými filosofickými vstupy.“ (Bondy, 1996, [online]) V oněch filosofických vstupech sděluje svoje názory na kapitalismus a jako lepší alternativu nabízí taoistický maoismus. Toho si všímají i recenzenti Novák a Starý, podle kterých román nese důležité svědectví o současné době. Novák vnímá knihu spíše jako manifest než jako sci-fi román, který čtenáři sděluje, jak se bránit proti globálnímu kapitalismu – tedy skončit s politickým vyjednáváním a řešit to přímou cestou podobně jako Liu svojí smrtící mantrou. „Již od prvních stránek nezůstaneme na pochybách, kam Bondy míří. Respektive nikam nemíří, nýbrž vkládá svůj příběh do světa, který je vrcholným stádiem světa našeho. Kapitalismus par excellence. Ač je děj koncipován jako sci-fi, jeho aktuálnost pro dnešní svět je více než zřejmá. (...) Cybercomics se nedá číst s pasivním přístupem. A to snad byl i Bondyho záměr. Vyprovokovat k aktivitě, k myšlení, k užívání vlastního rozumu, jehož jsme Systémem každodenně zbavováni. (...) Cybercomics je výzvou. Výzvou k přímé akci, výzvou k revoluci!“ (Novák, 1999, [online]) V Haló novinách zase pozitivně hodnotí jeho vylíčení kapitalistických pracovních podmínek, které mohou údajně nastat v budoucnu, pokud se nezmění politický systém. „Vždyť to vidíme v celém kapitalistickém světě, že globální vědeckotechnický pokrok je zneužíván k tomu, aby stále více lidí a celých společností bylo natrvalo vyřazováno z práce, a tím i ze smysluplného života. Buržoazní odborníci si už dnes kladou otázku, co dělat se »zbytečnou« většinou.“ (Starý, 1998, s. 5)

A-kontrou a Haló novinami však končí absolutní chvála. Adamovič sice vyzdvihuje, že je Bondyho *Cybercomics* prvním českým pokusem o kyberpunkový román, nezdá se mu ale příliš zdařilý nápad využít kyberpunkových filtrů pro sdělení svých levicových myšlenek. Děj pak působí nepřírozeně. „A na první pohled je tu kyberpunk jako vystřižený! Nebýt ovšem příliš častých déja vu - Bondy má sice Gibsona & spol. nastudované, ale nedostává se mu invence, která by do tohoto typu prózy vnesla nový či alespoň svůj hlas. Tvrdost postav, pro kyberpunk tak typická, je u Bondyho přehnaná či strojená, nejčastěji vyjadřovaná nevybíravým slovníkem; logicky pak takové dialogy děj většinou nikam neposouvají. V hovorové až slangové rovině se nesou i autorské komentáře, nesourodě ovšem prokládané knižními výrazy. Přes veškerou snahu o poctivou adopci tohoto žánru se Bondyho kyberpunk jeví spíše jako maketa kyberpunku. Naopak sám sebe autor zapřít nemůže a ani nechce, protože *Cybercomics*

je možná jen pokusem sdělit staré myšlenky novému publiku.“ (1998a, s. 19) Jak však doplňuje, *Cybercomics* nemusí číst pouze sympatizanti Bondyho filozofie, kniha obstojí také jako pouhé science fiction díky akčním pasážím (1998b).

Autorovu snahu vložit levicové názory i do kyberpunku kritizuje také Pospizscyl, který to považuje za anachronismus a autorovu tvrdošijnost. „Jestliže je v některých oblastech Bondy neuvěřitelně up-to-date, v jiných, jakými je jeho světonázorové přesvědčení, může na někoho působit jako hluboce anachronický zjev. Kniha *Cybercomics* je spíše důkazem toho, že se její autor vyhýbá jednoduchým řešením. Nosil-li před padesáti lety rudé prapory během komunistického převratu, ale poté většinu svého života strávil v duchovní opozici s oficiální komunistickou mocí, je jeho trvání na extrémně levicové ideologii spíše důkazem tvrdošijnosti než myšlenkového zastydnutí. Svě ideové názory dokáže navíc zapáleně hájit i po letech a aplikovat je i na nové podmínky postindustriální společnosti budoucnosti.“ (1998, s. 18-19)

Bondy naopak podle něj vyniká v popisech Prahy, což považuje za nejzábavnější část knihy. Naopak v popisech New Yorku podle něj zaostává, protože ho nejspíš nezná tak důvěrně. Kritika (Adamovič, Pospizscyl) se nakonec shodne, že na románu jsou pozoruhodné také ilustrace od Gertliho. „Nerad míchám recenzi knihy s hodnocením obálky, ale v tomto případě pokládám obálku za nejzdařilejší obal české SF možná nejen loňského roku.“ (Adamovič, 1998b, s. 58) Pospizscyl (1998) dokonce navrhuje, že by kniha lépe fungovala jako komiks, protože by se tak ztratila Bondyho „upovídánost“. Naopak by se podtrhla akčnost románu a nemusely by se upozadit ani „teoreticko-sentimentální pasáže“.

S Gertlím spolupracoval Bondy i na jiných knihách. Nový moderní „kabát“ pozdních děl byl údajně Bondyho záměr, jak přilákat mladou generaci k přečtení a seznámení se s jeho myšlenkami. Za to ho kritizovali i jeho přátelé z řad undergroundu, kupříkladu básník Jaroslav Vondruška v jeho knize *Týden v tichém městě* (1998) spatřuje přímé negativní ovlivňování mladé generace, která dobu před revolucí nezažila (Fišer alias Bondy, 2000).²¹ Můžeme zde tudíž vnímat zajímavou paralelu mezi kritikou

²¹ „Je to pro mě velice hluboké zklamání, protože to, co napsal, tady ovlivňuje mladý lidi, kteří tu dobu nezažili a oni mu budou věřit, a to je těžký průser. Tady ta zodpovědnost neexistuje.“ (Jaroslav Vondruška ve Fišer alias Bondy II., 2000, 14:39)

Stephensona a Bondyho z hlediska ovlivňování mladých lidí. Stephensonova satira amerického systému může údajně vést k rezignaci a zklamání, Bondyho kritika kapitalismu zase k pobouzení mladé generace k revoluci.

Kritici však vyzdvihují autorův zájem zkoušet nové literární trendy už vzhledem k věku, ve kterém román psal. Adamovič ho dokonce označil za nejstaršího autora kyberpunku na světě (1998b). Tímto přístupem má spíše blíže k Williamu Gibsonovi, protože podobně jako on nezačal psát kyberpunkovou literaturu s cílem proslavit se a vytvořit populární produkt. Jak napsal Pospizsycyl: „U jiného spisovatele by podobné vybočení zavánělo podbízením se čtenáři. Bondy je ale zřejmě především tím šťastným typem člověka, který se dokáže nadchnout pro nové způsoby uměleckého výrazu. Bondy, který byl ve dvaceti uchvácen surrealismem, v pětáctyřiceti navštěvoval koncerty Plastiků a v pětapadesáti obdivoval tzv. divokou malbu, se s největší pravděpodobností o nové umělecké směry nezajímá jen z pouhé neupřímné spekulace. Navíc se snad nejdůsledněji z českých spisovatelů dokázal, použijeme-li bondyovského výrazu, "vysrat na slávu".“ (1998, s. 18)

Závěr

Cílem diplomové bakalářské práce byla analýza kritických textů na vybraných kyberpunkových románech *Neuromanceru*, *Sněhu* a *Cybercomicsu*. V úvodní části jsem vymezila pojem kyberpunku. K románům chronologicky řazeným za sebou jsem vybírala recenze a literární kritiky z českých periodik, k *Neuromanceru* a *Sněhu* jsem přiřadila také ohlasy z anglosaských periodik. Vycházela jsem jak z deníků a magazínů, tak akademických periodik. Uveřejnila jsem také literární kritiku z filozofického titulu *Achieving Our Country* od Richarda Rortyho. Názory kritiků jsem doplňovala o rozhovory s autory, z nichž většinu publikoval časopis *Živel*.

Podářilo se mi vyhledat mnoho zajímavých pohledů, na jejichž základě jsme usoudila, že si kritici na dílech zejména všímali filozofického a sociálně kritického podtextu románů, který byl přijímán ambivalentně. Americká periodika kriticky přijímala satiru Spojených států v románu *Sněh*, české recenze ji naopak hodnotily kladně. Levicové myšlenky v *Cybercomicsu* byly zase přijímány problematicky českými periodiky. Poukazuje se zde na využívání kyberpunku jako formy pro vyjádření myšlenek autorů. Zahraniční a česká periodika si také všímala jazykových a stylistických schopností. Nejlépe byl hodnocen *Neuromancer* od Williama Gibsona, kterého kritici často připodobňovali k W. Burroughsovi. *Neuromancer* je zároveň komplikovaným románem, tudíž o něm vzniklo nejvíce materiálů. K těm nejvýznamnějším musíme uvést literární kritiku od Michala Ajvaze publikovanou v Literárních novinách. Neila Stephensona kritika zase ocenila za oživení kyberpunkové scény, kdy už se předvídal její konec. Hodnotili použití humoru a realističtější technické popisy. Egona Bondyho zase kritici vyzdvihují v tom, že napsal první český kyberpunkový román. Chválí jeho popisy budoucí Prahy a českou orientaci, která do té doby v kyberpunku chyběla.

Zařadila jsme také literární kritiku od Stacy Gillis zabývající se genderovou korektností. Zde jsem zjistila pozitivní vývoj od autorů první vlny kyberpunku k novějším románům. Všimla jsme si také vzrůstajících tendence negativních ohlasů u *Sněhu* a *Cybercomicsu*, což je zejména způsobeno srovnáváním s dílem Williama Gibsona. Objevují se také názory o vyprázdněnosti žánru.

Významným zdrojem byly recenze od Ivana Adamoviče, které publikoval v časopisech *Ikarie* a *MF Dnes*. Důležitými zahraničními zdroji byly deníky *The New York Times*,

The Washington Post a akademické periodikum Science Fiction Studies, jejichž texty jsem použila zejména do interpretační části bakalářské práce.

Summary

The aim of the bachelor thesis was the analysis of reviews on the selected cyberpunk novels *Neuromancer*, *Snowcrash*, and *Cybercomics*. In the introductory part, I defined the cyberpunk genre. I chose reviews and literary critics from the Czech periodicals, for the titles *Neuromancer* and *Snowcrash* I also used texts from Anglo-American's journals. I added literary critique from the book *Achieving Our Country* by Richard Rorty.

This thesis found many interesting perspectives. Reviewers noticed a philosophical and social critical subtext of novels, which was accepted ambivalently. American theorists criticized the satire of the United States in *Snowcrash*, but Czech reviews took it positively. On the other hand, the socialistic ideas in *Cybercomics* were problematical for the Czech critics. They pointed out a fact, that cyberpunk is used as the form for author's opinions. Foreign and Czech reviews also judged linguistic and stylistic abilities. As the best was seen *Neuromancer* by William Gibson, who was often likened to W. S. Burroughs. *Neuromancer* is complicated novel, therefore was written the most texts about this title. The important work was the literary critique by Michal Ajvaz, which was published in Literární noviny. Neil Stephenson was appreciated for the renewal of the cyberpunk scene, in the time of period when was predicted the end of this genre. They also judged his technological realism and humor. Egon Bondy is praised for the fact, he wrote the first Czech cyberpunk novel. They also liked his description of the future Prague and Czech orientation, which was new in this genre.

I also added the literary critique by Stacy Gillis, which is focused on gender correctness. There was the positive development from the first-wave authors to newer novels. I also noticed the increasing criticism of the later writers such as Neal Stephenson and Egon Bondy, because of the comparison with the William Gibson. It appeared thoughts about the emptiness of the cyberpunk movement.

Significant sources were reviews by Ivan Adamovič, who wrote texts in Ikarie and MF Dnes. The key international sources were The New York Times, The Washington Post, and the academical magazine Science Fiction Studies, which was used particularly for the interpretative part of the bachelor thesis.

Použitá literatura:

Primární literatura:

Bondy, E., 1997. *Cybercomics*. Brno: Zvláštní vydání., 293 s. ISBN 80-85436-60-4

Burroughs W. S., 2011. *Nahý oběd*. Vyd. 3. Praha: Maťa. 288 s. 35. edice. ISBN: 9788072871544

Gibson, W., 1998. *Neuromancer*. Vyd.2. Plzeň: Laser-books. 297 s. ISBN 80-7139-048-2

Stephenson, N., 2000. *Snih*. Praha: Talpress.,540 s., ISBN 80-7197-109-X

Stephenson, N., 2001. *Diamantový věk, aneb, Obrázková čítanka pro urozené slečny*. Praha: Talpress., 612 s.,ISBN 80-7197-188-X.

Sterling B., 2000. *Zrcadlovky*. Plzeň: Laser-books. 291 s. ISBN: 80-7193-082-2

Sekundární literatura:

Adamovič I., 2017. *Na konci apokalipsy*. Praha: Plus, Albatros Media a.s. 592 s. ISBN: 8025903540, 9788025903544. Dostupné na: https://books.google.cz/books?id=YxonCwAAQBAJ&dq=karel+veverka+kyberpunkovy%C3%BD+rom%C3%A1n&hl=cs&source=gbs_navlinks (Zobrazeno 13.května 2017)

Bazzichelli ,T., 2009. *Networking: The Net as Artwork*. BoD-Books on Demand. 336 s. ISBN: 8791810086 Dostupné na: https://books.google.cz/books?id=VbiQ2-Xh20EC&dq=italian+cyberpunk&hl=cs&source=gbs_navlinks_s (Zobrazeno 13.května 2017)

Cavallaro D., 2000. *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the World of William Gibson*. London: The Athlone Press. 258 s. ISBN: 0485004127

Featherstone M. a Burrows R., 1995. *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Dotisk. SAGE. 280 s. ISBN: 0761950850

Fiske, J., 2010. *Understanding Popular Culture*. Second Edition. New York: Routledge, 168 s., ISBN: 978-0-415-59652-7

Frye N., 2003. *Anatomie kritiky*. Brno: Host, 440 s. ISBN: 80-7294-078-3

Gillis S., 2005. *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded. Film Studies*. London: Wallflower Press. 195 s. ISBN: 1904764320 Dostupné na:
<https://books.google.cz/books?id=bGi9FB3uEXkC&printsec=copyright&hl=cs#v=onepage&q&f=false> (Zobrazeno 13. května 2017)

Greene, R., 2004. *Internet Art (World of Art)*. London: Thames & Hudson, 224 s. ISBN: 0500203768

Kelleghan, F., 2002. *Classics of Science Fiction and Fantasy Literature*. Magill's Choice. Pasadena, Calif: Salem Press. 736 s. ISBN: 1587650509

Latham R., 2002. *Consuming Youth: Vampires, Cyborgs, and the Culture of Consumption*. Chicago: The University of Chicago Press. 336 s. ISBN: 0226468917 Dostupné na:
https://books.google.cz/books?id=Q_yvdudgP7kC&dq=timothy+leary+cyberpunk+new+counterculture&hl=cs&source=gbs_navlinks (Zobrazeno 13. května 2017)

McLuhan, M., 1991. *Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon. 348s. ISBN:80-207-0296-2

Neff O., 2010. Předmluva. V: Gibson W. *Neuromancer*. Vyd.4. Plzeň: Laser. ISBN: 978-80-7193-318-2

Neff O. a Olša J., 1995. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF. 533 s. ISBN: 8085390337

Neff, O., 1995. Pět etap české fantastiky. V: Ivan Adamovič, ed. *Slovník české literární fantastiky a science fiction*. Praha: R3. 190 s. ISBN: 8085364573

Rorty, R., 1998. *Achieving Our Country*. Cambridge, London: Harvard University Press. ISBN 978-0-674-00311-8. Přístupné na:
http://pages.uoregon.edu/koopman/courses_readings/rorty/rorty_achieving_country_ch1.pdf (Zobrazeno 21. dubna 2017)

Tiffin, J., 2001. The Hyperreality Paradigm. V: Tiffin J., Terashima N. *HyperReality: Paradigm for the Third Millenium*. Hove: Psychology Press. 165 s. ISBN: 0415261031 Dostupné na:
https://books.google.cz/books?id=shRq4PrleyoC&pg=PA25&hl=cs&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false (Zobrazeno 13. května 2017)

Trampota, T., Vojtěchovská, M., 2010. *Metody výzkumu médií*. Praha: Portal, 296 s. ISBN: 978-80-7367-683-4

Westfahl, G., 2013. *William Gibson*. Urbana: University of Illinois Press. 224 s. 1st Edition. ISBN: 978025207937

E-knihy:

Cadora, K., 2012. Feminist Cyberpunk. V: Murphy G.J, Vint S, ed., *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, Abingdon: Routledge (Kindle verze). Načteno z: Amazon.com

Mc Hale, B., 2012. Zombies. V: Murphy G.J, Vint S, ed., *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, Abingdon: Routledge (Kindle verze). Načteno z: Amazon.com

Moylon T., 2012. Global economy, local texts. V: Murphy G.J, Vint S, ed., *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, Abingdon: Routledge (Kindle verze). Načteno z: Amazon.com

Vint, S., 2012. Afterword. V: Murphy G.J, Vint S, ed., *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, Abingdon: Routledge (Kindle verze). Načteno z: Amazon.com

Diplomové práce:

Le Thi, H., 2016. *Časopis Živel a jeho grafický design*. Bakalářská práce. Karlova univerzita. Praha. Dostupné na: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/166650/> (Zobrazeno 9.května 2017)

Články:

Baudrillard, J. a Evans, A. (1991). Simulacra and Science Fiction (Simulacres et science-fiction). *Science Fiction Studies*, 18(3), s. 309-313. Přístupné z: <http://www.jstor.org/stable/4240082>

Davidson, C., 1996. Riviera's Golem, Haraway's cyborg: Reading Neuromancer as Baudrillard's simulation of crisis. *Science Fiction Studies*, 23(2), 188-198. Přístupné z: <https://www.jstor.org/stable/4240503>

Pererigin, J., 2011. 5 knih pro... filozofy. *Literární noviny*, 21, s. 16

Senior, J. 2016. A Book From 1998 Envisioned 2016 Election. *The New York Times*, 166(57423), C1-C4.

Strombeck, A., 2010. The Network and The Archive: The Specter of Imperial Management in William Gibson's Neuromancer. *Science Fiction Studies*. 19(3), s.257-295 Přístupné z: <https://www.jstor.org/stable/25746410>

Swanstrom, L., 2010. Capsules and Nodes and Ruptures and Flows: Circulating Subjectivity in Neal Stephenson's Snow Crash. *Science Fiction Studies*, 37(1) s. 54-80, Academic Search Complete (EBSCOhost) (Zobrazeno 23. února 2017)

Thacker, E., 2001. The Science Fiction of Technoscience: The Politics of Simulation and a Challenge for New Media Art. *Leonardo*, 34(2), 155-158. Přístupné z: <http://www.jstor.org/stable/1577019>

Wisecup, K., 2008. Let's Get Semiotic: Recording the Self in Neal Stephenson's Snow Crash, *Journal of Popular Culture*. 41(5), pp. 857-877, Academic Search Complete (EBSCOhost) (Zobrazeno 23. února 2017)

Wood B., 1996. William S. Burroughs and the Language of Cyberpunk. *Science Fiction Studies*, 23(1), s. 11-26. Přístupné z: <http://www.jstor.org/stable/4240476>

Recenze a literární kritiky:

Adamovič, I., 1993. Postmoderní origami. *Ikarie*. 4(4). s. 57-58. ISSN 1210-6798

Adamovič, I., 2000 Kniha pod lupou. Neal Stephenson Snih. *Ikarie*, 8(11), s.52-53 ISSN 1210-6798

Adamovič, I., 2003 (2.1), Neal Stephenson – guru všech šifropunků. *Softwarové noviny*, Magazín-re:view, s.103

Adamovič, I., 1998a (22.1.) Staronový Egon Bondy si nasadil kyberpunkovou masku. *Mladá fronta DNES*, Kultura., s.19

Adamovič, I., 1998b. Filozofův kyberpunk. *Ikarie*, 9(3), s.58 ISSN: 1210-6798
Ajvaz, M., 1999. Příznaky technických labyrintů. *Literární noviny*. 10(13). s.10-11. ISSN 1210-0021. Dostupné také z: <http://archiv.ucl.cas.cz/index.php?path=LitNIII/10.1999/13>

Clute, J., 1992. Future Excesses. *The Washington Post*. s.8 ProQuest Central. ISBN 01908286

Dočkal, M., 1993. Neurokněžník. *Nové knihy*. 6, s.3. ISSN 0322992X

Gillis, S., 2007. The (Post)Feminist Politics of Cyberpunk. *Gothic Studies*. 9(2). s.7-19. Academic Search Complete (EBSCOhost). (Zobrazeno 23. února 2017)

Göth, J., 2007. Neal Stephenson: Snih. *Instinkt*, 6(45), s. 68. ISSN 1213-774X

Jonas, G., 1985. Science fiction. *The New York Times. Sunday. Late City Final Edition*. Section 7, s.33

Jonas, G., 1992. Snow crash (book). *The New York Times Books Review*, s. 24. ISSN 0028-7806

Mullan, J., 2014. John Mullan on William Gibson's Neuromancer- Guardian book club. *The Guardian*. Dostupné na: <https://www.theguardian.com/books/2014/nov/07/neuromancer-william-gibson-review-cyberpunk-classic-30-years-on> (Zobrazeno 20. dubna 2017)

Mandys, P., 2001 (24.9.), McDonald's v kyberpunku. *Týden, Zábava*, s. 82

Novák, D., 1999. Cybercomics. *A-kontra*. Dostupné na: <http://followers.thcnet.cz/CyberNet/Punk-Rock%20Rebels%20Library/4.%20Punk%20Zines/ODPOR%20Net/odpor.wz.cz/OSOBNOST/bondy.htm#cybercomix> (Zobrazeno 8.května.2017)

Pospiszyl, T., 1998. Egon Bondy jde s mladými. *Respekt*, 9(11), s.18-19 ISSN: 0862-6545

Platt, Ch., 1984. Science fiction. *The Washington Post*. s.10. Section: Book World

Rauvolf, J. 1993. Nešťastný autor, chudák čtenář. *Reflex*. 4(7). s.69 ISSN 0862-6634

Sanders, J., 2005. Contemporary Classics. *Science Fiction Studies*. 32(3). s.523-525

Starý, N., 1998. Blízká budoucnost podle Egona Bondyho. *Haló noviny*, 8(73), s.5 ISSN: 1210-1494

Rozhovory:

Csicsery-Ronay, I., 2003. Žádný současný spisovatel se bez SF neobejde. *Ikarie*, 14(11), s. 35-37. ISSN 1210-6798.

Bondy, E., 1996. Permanentní vzpoura Egona Bondyho. *Živel*, 3, s.10-17 ISSN 1212-5644 Dostupné na: <http://zivel.net/archiv?magazin=5&kapitola=62> (Zobrazeno 7.května 2017)

Gibson W., 2011. *William Gibson, The Art of Fiction No.211*. Dostupné na: <https://www.theparisreview.org/interviews/6089/william-gibson-the-art-of-fiction-no-211-william-gibson> (Zobrazeno 18. dubna 2017)

McCaffery, L. a Gibson W., 1991. *An Interview with William Gibson*. Dostupné na: http://project.cyberpunk.ru/idb/gibson_interview.html (Zobrazeno 20. dubna 2017)

Pavelka, Z., 2000. *Bondy o globalizaci*. Dostupné na: <http://egonbondy.info/31-rozhovory/38-pavelka-zdenko-bondy-o-globalizaci/Rozhovory> (Zobrazeno 8. května 2017)

Stephenson, N, 1999. Bojte se krypta. *Živel*, 13, s. 18-23. ISSN 1212-5644. Dostupné z: <http://zivel.net/archiv?magazin=15&kapitola=281> (Zobrazeno: 23.února 2017)

Sterling B., 1995. Budoucnost vyrůstá z odpadků. *Živel*, 1, s. 8-16 ISSN 1212-5644.
Stephenson, N, 1999. Bojte se krypta. *Živel*, 13, s. 18-23. ISSN 1212-5644. Dostupné z: <http://zivel.net/archiv?magazin=15&kapitola=281> (Zobrazeno: 23.února 2017)

Televizní dokumenty:

Fišer alias Bondy I., 1999 [dokument]. Režie: J. Niubó. ČR: Česká televize Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=AefJr-6b8wE> (Zobrazeno 7. května 2017)

Fišer alias Bondy II., 2000 [dokument]. Režie: J. Niubó. ČR: Česká televize Dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=GHeAsx-Tppw> (Zobrazeno 7. května 2017)

Internetové odkazy:

Bethke B., 1997. *Cyberpunk „Afterword“*. Dostupné na: <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> (Zobrazeno 18. dubna 2017)

Csicsery-Ronay I., 1996. *Cyberpunk and Neuromanticism*. Dostupné na: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_and_neuromanticism.html. (Zobrazeno 19. dubna 2017)

Clute, J., 2017. Gibson, William. V: Clute J., Langford D., Nicholls P., Sleight G. *The Encyclopedia of Science Fiction*. Dostupné na http://www.sf-encyclopedia.com/entry/gibson_william (Zobrazeno: 15. března 2017)

Faix J., 2015. B4: *Die Mitternachtsmaus – The Plastic People of the Universe Tribute*. His Voice. Dostupné na <http://www.hisvoice.cz/ob/articles/detail/2724> (Zobrazeno 8. května 2017)

Jameson F., 2015. *Global Neuromancer*. Přístupné z: <http://www.publicbooks.org/a-global-neuromancer/> (Zobrazeno 19. dubna 2017)

Legie, (bez data). *Ivan Adamovič*. Dostupné na: <http://www.legie.info/autor/1635-ivan-adamovic/dalsi-info#zalozky> (zobrazeno 10.května 2017)

Locus Online, 1999. *Neal Stephenson: Cryptomancer* Oakland CA (USA) Dostupné z: <http://www.locusmag.com/1999/Issues/08/Stephenson.html> (Zobrazeno: 23.února 2017)

Machovec, M., 2008. *Egon Bondy, Slovník české literatury po roce 1945*. Dostupné na: <http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=915> (Zobrazeno 8. května 2017)

Nicholls P., 2015. Cyberpunk. V: Clute J., Langford D., Nicholls P., Sleight G.. *The Encyclopedia of Science Fiction*. Dostupné na: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk> (Zobrazeno 12. dubna 2017)

Nicholls P., 2016. Cybernetics. V: Clute J. Clute J., Langford D., Nicholls P., Sleight G.. *The Encyclopedia of Science Fiction*. Dostupné na: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cybernetics> (Zobrazeno 12. dubna 2017)

Nicholls, P., 2011. Cyberspace. V: Clute J., Langford D., Nicholls P., Sleight G. *The Encyclopedia of Science Fiction*. Dostupné na: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberspace> (Zobrazeno 15 března 2017)

Novotný, V., Kudlová K., 2011. *Michal Ajvaz. Slovník české literatury po roce 1945*. Dostupné na: <http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=1204&hl=ajvaz+> (Zobrazeno 10. května 2017)

Obec překladatelů, 1998. *Anticena Skřípeček*. Dostupné na: <http://www.obecprekladatelu.cz/anticena-skripec.htm#1998> (Zobrazeno 29. března 2017)

Sterling B., 1995. *Triumph of the Plastic People*. Dostupné na: <https://www.wired.com/1995/01/prague/> (Zobrazeno 19. dubna 2017)

Weekend Edition Saturday, 2010 August 21. *For Creative Inspiration, Tech Geeks Turn To Sci-Fi*. Přístupné z: <http://go.galegroup.com.ezproxy.is.cuni.cz/ps/i.do?p=LitRC&sw=w&u=karlova&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA235092033&asid=9e3996a832d2ea255de9a26a32c00fcd>

Fotografie

Corbijn, A., 1996. *Surface City: Acker on Gibson*. [fotografie]. Dostupné na: <http://cargocollective.com/21cmagazine/Surface-City-Acker-on-Gibson> (Zobrazeno 13. května 2017)

Nosil, T., bez data. *Egon Bondy*. [fotografie]. Dostupné na: <http://www.reflex.cz/clanek/causy/73273/egon-bondy.html> (Zobrazeno 13. května 2017)

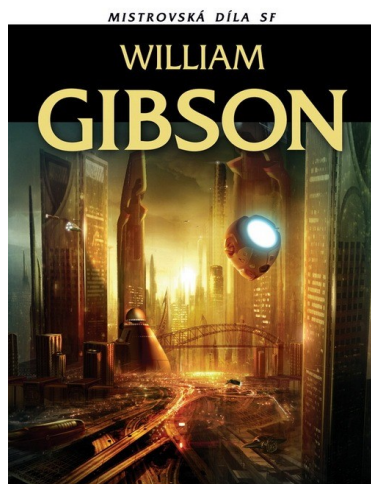
O'Connor, K., 2015. *Neal Stephenson Inks New Deal at HarperCollins*. [fotografie] Dostupné na: <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/book-deals/article/65349-stephenson-inks-new-deal-at-hc.html> (zobrazeno 13. května 2017)

Fotografická příloha

William Gibson

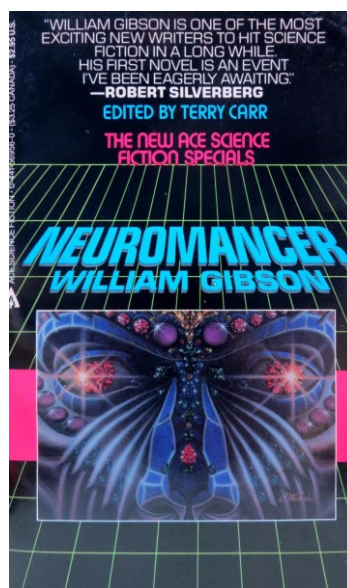


(Corbijn, 1996)



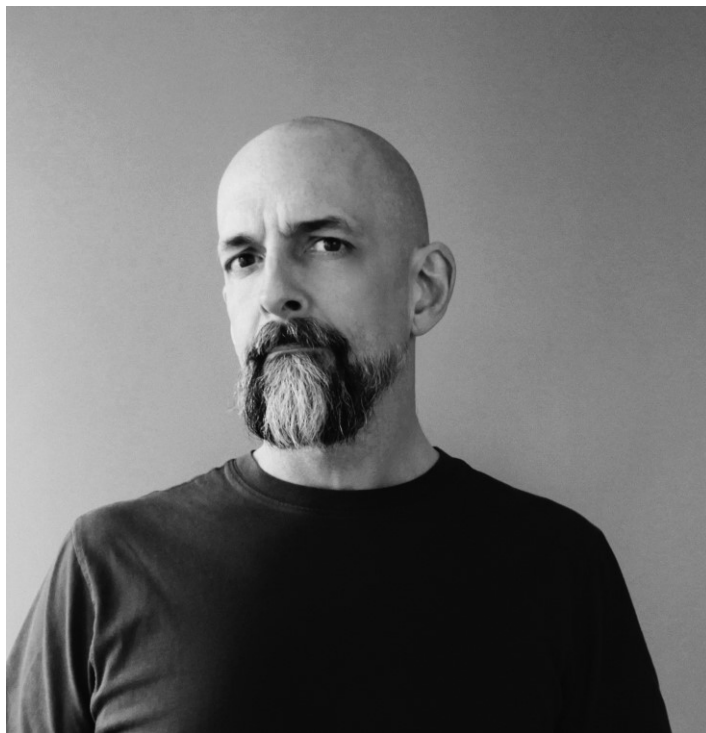
NEUROMANCER

Neuromancer (české vydání, 2010)

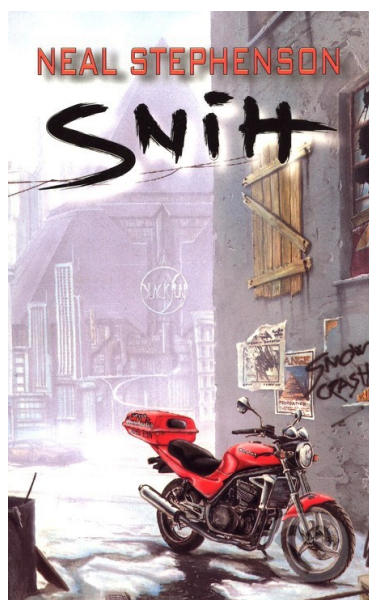


Neuromancer (první vydání, 1984)

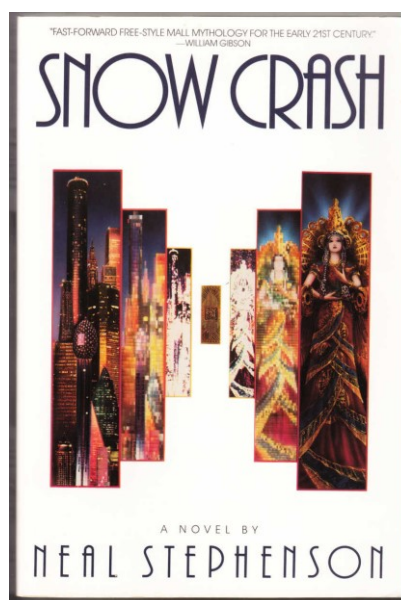
Neal Stephenson



(O'Connor, 2015)

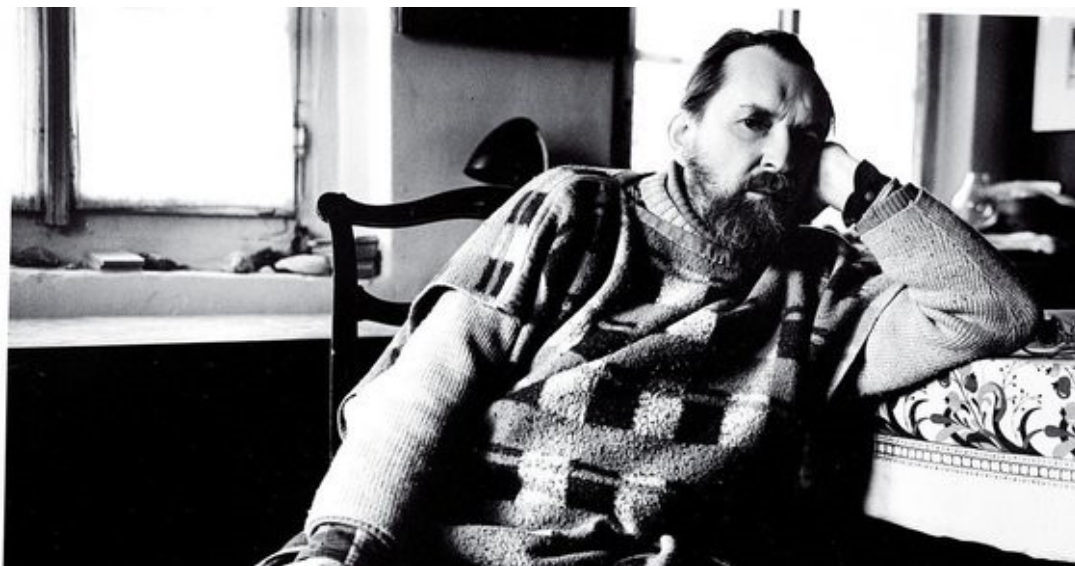


Snih (české vydání, 2010)

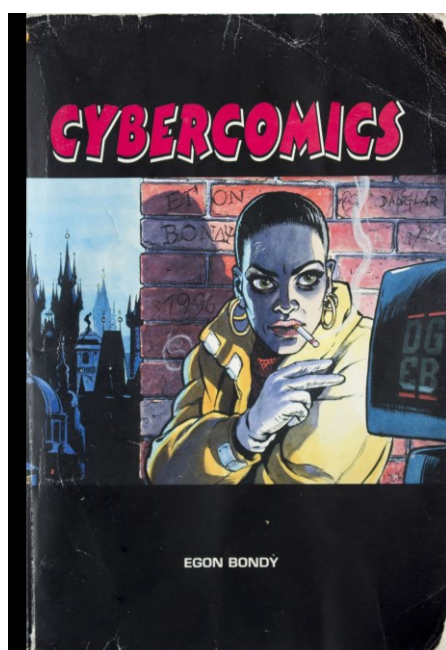


Snowcrash (první vydání, 1992)

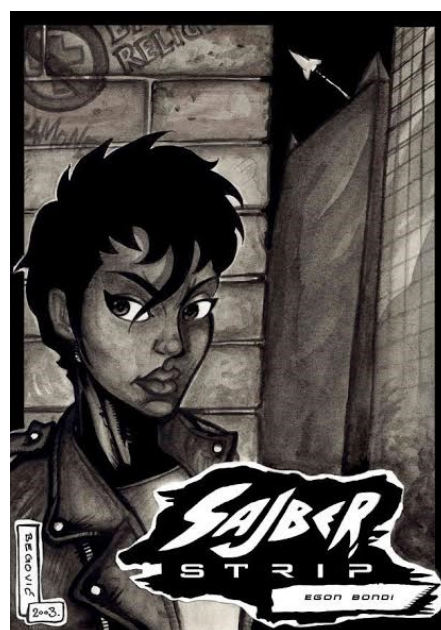
Egon Bondy



(Nosil, bez data)



Cybercomics (české vydání, 1997)



Cybercomics (Srbské vydání, 2003)