

## Cyberpunk: identitate, alteritate și autoritate în *Andrenergic!*

Flavius PARASCHIV

Universitatea « Alexandru Ioan Cuza » din Iași, România  
[flaviusparaschiv91@gmail.com](mailto:flaviusparaschiv91@gmail.com)

---

**Abstract:** Cyberpunk fiction foregrounds the complex interplay between technology, identity, and authority in late capitalist societies. While technological advancement ideally promises social progress, in cyberpunk narratives it often exacerbates inequality and deepens alienation. Drawing on Martin Buber's concept of the I-Thou relationship and Alexandre Kojève's theory of authority, this article explores how cyberpunk literature, particularly Sebastian A. Corn's novella *Andrenergic!*, depicts a world where recognition is no longer possible and authority is exerted not through reciprocity, but through control and domination. The cyberspace, imagined by William Gibson, no longer allows for genuine encounters, replacing presence with digital avatars and mediated interactions. Therefore, *Andrenergic!* portrays the struggle for recognition and legitimacy in a society where relationships are simulated and authority is imposed through impersonal, systemic forces.

**Keywords:** *Cyberpunk, Sebastian A. Corn, cyberspace, artificial intelligence (AI), loss of identity.*

### Introducere

În februarie 1993, pe coperta revistei „Time” se putea citi, ca titlu, un singur cuvânt: Cyberpunk. Era prima revistă importantă, recunoscută internațional, care-și propunea să aducă în fața cititorilor o mișcare literară încă marginalizată. Articolul care deschide acel număr, semnat de redactorul responsabil de secțiunea dedicată științei, Philip Elmer-Dewitt, are ca subtitlu următoarea frază: „With virtual sex, smart drugs and synthetic rock'n'roll, a new counterculture is surfing on the dark edges of the computer age” (Elmer-Dewitt 1993: 58).

Chiar dacă pe tot cuprinsul textului se vorbește despre noutatea beletristicii cyberpunk, în realitate acest (sub)gen SF avea atunci, în 1993, aproape 10 ani de când intrase pe scena literaturii, datorită romanului *Neuromancer* (*Neuromantul*), tipărit de William Gibson în 1984. Cu toate acestea, articolul este memorabil, fiindcă aduce în discuție un concept important pentru literatura science-fiction: reprezentarea viitorului. Într-adevăr, SF-ul clasic și-a propus mereu să înfățișeze ceea ce va fi sau ceea ce ar putea fi într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat. De menționat însă că această paradigmă a început să fie contestată și reevaluată cu mult timp înainte de anii '80. Viitorul, așadar, care până atunci fusese doar un exercițiu de

imaginație literară, începea să pătrundă în realitatea cotidiană într-un mod tot mai vizibil și accelerat. Un autor ca J. G. Ballard, de pildă, observa în anii '70 că linia de demarcație dintre prezent și viitor devenea tot mai difuză:

We have annexed the future into our own present, as merely one of those manifold alternatives open to us. [...]. We live inside an enormous novel. For the writer in particular it is less and less necessary for him to invent in fictional content of the novel. The fiction is already there. (Ballard 1985: 4-5)

Altfel spus, prezentul este pentru literatura cyberpunk obiectul principal, fapt subliniat de numeroși scriitori și critici literari. În articolul deja menționat mai sus se argumentează faptul că încă din anii '90 scriitorii de cyberpunk erau deja cu un picior în secolul XXI. Iar concluzia este următoarea: „In fact, the key to cyberpunk science fiction is that it is not so much a projection into the future as a metaphorical evocation of today's technological flux” (Elmer-Dewitt 1993: 63). Pe de altă parte, Bruce Sterling, promotorul cel mai cunoscut al cyberpunk-ului, descrie fenomenul punând accentul pe modificările tehnologice și științifice ale epocii. Autorul american, în prefața volumului *Mirroshades*, care a pus pe harta literaturii acest subgen al science-fiction-ului, apărut în 1986, la doar doi ani după capodopera lui Gibson, scrie că „cyberpunkistii sunt poate prima generație SF care a crescut nu doar în tradiția literară a science fiction-ului, ci într-o lume cu adevărat science fiction” (Sterling 2007: 7). Mai mult decât atât, tocmai ancorarea în prezent a făcut cyberpunk-ul să se impună în cadrul genului SF, din moment ce „constrângerile de natură ontologică, metafizică, fizică sau biologică, adică limitele impuse de condiția umană, sunt depășite într-un prezent aflat la îndemâna oricui și nu într-un viitor ipotetic” (Iliș 2005: 145).

În fine, esența cyberpunk-ului rezidă în lumea anilor '80, „o eră a reevaluării, a integrării, a influențelor hibride, a eliberării de vechile noțiuni și a reinterpretării lor dintr-o perspectivă mai vastă” (Ibidem: 10). Sterling descrie aici epoca postmodernității, o epocă a hibridității, iar cyberpunk-ul pare a fi, de fapt, o reacție la complexitatea lumii contemporane. Mai mult decât atât, unele voci critice, ca Veronica Hollinger, văd în cyberpunk o expresie literară esențial postmodernă:

If we think of as a genre which typically foregrounds human SF action against a background constituted by its technology, this blur ring of once clearly defined boundaries makes cyberpunk a particularly relevant form of the postindustrial present. We can read SF cyberpunk as an analysis of the postmodern *identification* of human and machine. (Hollinger 1991: 205; subl.aut.)

Ceea ce dorește teoreticiană din Canada să transmită este faptul că pentru SF-ul clasic, tehnologia și elementele științifice asigură atât contextul, cât și decorul, în timp ce indivizii sunt doar niște simple „figuri de hârtie” fără prea multă substanță. Cyberpunk-ul modifică acest mod de a construi personajele. Acum, tehnologia pătrunde în corp și schimbă omul, nu doar fizic, ci și psihic, mental, afectându-i identitatea și modul de a interacționa cu ceilalți și lumea materială. Umanul, altfel spus, dispare și capătă alte valențe. Totodată, în universul scriitorilor de cyberpunk, distincțiile dintre natural și artificial, om

și mașină, real și virtual se dizolvă și astfel personajele din science-fiction cunosc o evoluție notabilă...

Lipsa de complexitate și individualitate a personajelor a fost adesea considerată un punct slab al literaturii SF. În acest mod s-a ajuns, inevitabil, la diferențele dintre science fiction și beletristica mainstream. În *Science Fiction in the 20th Century*, Edward James propune o tipologie a diferențelor dintre literatura SF și ficțiunea canonică, subliniind, printre cele mai semnificative, natura figurilor centrale: în timp ce literatura canonică se concentrează asupra individualității agenților narativi și asupra parcursului lor psihologic, science fiction-ul tinde să abordeze personajul ca pe un exponent al condiției umane universale, acordând mai puțină atenție particularităților sale individuale (James 1994: 72).

Trecerea de la actanți - personaje unidimensionale, care îndeplinesc o funcție narativă fixă - la „ființe” literare cu identitate proprie se produce, în literatura science fiction, începând cu lucrările unor scriitori din anii ‘60-70 ca Philip K. Dick, Frank Herbert și - mai târziu - William Gibson sau Bruce Sterling (autorul unui splendid roman cyberpunk publicat în 1985, *Schismatrix*). Această evoluție este reflectată chiar în denumirea subgenului „cyberpunk”, care integrează, sintetic, atât o viziune asupra realității, cât și un model de personaj. Termenul „cyber” desemnează ansamblul tehnologiilor avansate - cibernetice, informatice, (bio)tehnologice - prin care existența umană este augmentată, prelungită nefiresc sau modificată radical. Este vorba despre o tehnologie invazivă, care nu mai este doar un fundal decorativ, ci pătrunde în corpul și conștiința personajelor. Astfel, personalitatea devine un „conținut” digitalizabil - cum se întâmplă în romanele lui Richard Morgan - sau este influențată de implanturi biotehnologice, așa cum se poate observa în scrierile unor autori precum Pat Cadigan, Rudy Rucker, Florin Pîtea sau Sebastian A. Corn. La polul opus, componenta „punk” introduce în literatura SF un tip de personaj marcat de o atitudine anti-sistem și nonconformistă. Figura protagonistului cyberpunk este aceea a unui individ aflat în conflict cu structurile hegemonice ale societății (corporații, grupări criminale etc.), încercând să-și conserve autonomia într-un univers hipertehnologizat și inegal. Această dorință de libertate este însă constant obstrucționată, căci toate lumile cyberpunk sunt structuri marcate de o segregare socială puternică, în care clasele dominante controlează multe dintre resursele fundamentale ale planetei.

În acest context, protagoniștii cyberpunk sunt hackeri, criminali, mercenari etc., pentru care tehnologia și augmentările devin instrumente ale supraviețuirii sau ale rezistenței. Dar uneori, așa cum vom vedea, un personaj poate deveni „punk” chiar dacă, inițial, era din tabără celor care conduc și controlează atât lumea materială, cât și cea.... virtuală. Cu alte cuvinte, așa cum conclusea și Florina Iliș, una din principalele teme cyberpunk este „utilizarea noilor tehnologii ca unică șansă de acces spre o nouă identitate” (Iliș 2005: 266).

Această transformare profundă a personajului - de la un simplu actant narativ la o ființă modelată de tehnologie, indiferent de forma pe care aceasta o ia - implică o reconfigurare a modului în care înțelegem identitatea în literatura cyberpunk. Nu mai este vorba despre o identitate strict psihologică sau individuală, ci despre una construită la intersecția dintre biologie și rețea, între

subiectivitate și simulacru, între Eu și Celălalt. Mai precis, în universurile cyberpunk, tehnologia nu doar că instrumentalizează relațiile interumane, reducându-le la simple conexiuni funcționale sau tranzacții digitale, ci și subminează posibilitatea constituirii unei autorități autentice. Dacă, în viziunea lui Martin Buber, alteritatea este în primul rând dialogică și ontologică, presupunând o întâlnire vie și transformatoare între Eu și Tu, în perspectiva lui Alexandre Kojève, autoritatea implică o altă dimensiune a alterității: una istorică și conflictuală, în care identitatea se constituie prin recunoaștere (directă, nemijlocită). Astfel, vom încerca, în textul de față, să observăm modul în care microromanul *Andrenergic!* de Sebastian A. Corn conturează una dintre temele fundamentale ale literaturii cyberpunk: criza identității.

### **Ființa umană în cyberpunk: între lipsa recunoașterii și fragilitatea sinelui**

Fără îndoială, tehnologia ocupă un loc central în literatura cyberpunk. În mod ideal, progresul tehnologic ar fi trebuit să contribuie la diminuarea sau chiar la eliminarea inegalităților sociale. Dar în universurile ficționale cyberpunk, această evoluție nu face decât să amplifice dorințele individuale și să accentueze clivajele sociale preexistente.

Dacă dispozitivele electronice în SF-ul clasic erau exterioare omului, simple aparate cu ajutorul cărora omul își desfășura activitatea profesională sau socială, în cyberpunk gadget-urile sunt înfățișate ca o prelungire... firească a trupului. Devenind indispensabile, acestea, indiferent de natura lor, au îmbunătățit calitatea vieții, omul reușind fie să amâne moarte, fie s-o cucerească în totalitate (a se vedea volumul *Carbon Modificat* de Richard Morgan). Sau - așa cum subliniază și Teresa de Lauretis - tehnologia nu mai funcționează doar ca o extensie a capacităților senzoriale umane, ci reprezintă și un factor activ în modelarea percepțiilor și a proceselor cognitive. Ea mediază, totodată, relația subiectului cu obiectele lumii materiale și fizice, precum și raportarea nu numai la propriul corp, cât și la corpurile celorlalți (de Lauretis 1980: 167). Din acest punct de vedere, cyberpunk-ul nu mai este doar expresia literară a capitalismului târziu (Jameson 1991: 418), ci și o formă de articulare estetică a postumanismului. Aurel Codoban remarcă faptul că, în acest context, tehnologia nu mai funcționează ca o simplă proteză aplicată corpului uman, ci ca un set de dispozitive indispensabile funcționării sale cotidiene. Astfel, corpul devine mai inteligent (sau *smart*, insistă universitarul clujean), iar mintea mai corporală (Codoban 2017: 100). În alte cuvinte, activitatea cerebrală este direct influențată de starea fizică și experiențele corporale, iar funcționarea conștiinței este tot mai dependentă de rețelele tehnologice care o condiționează.

Este foarte populară printre criticii science-fiction-ului sintagma „high tech, low-life”, care descrie cât se poate de adecvat fenomenul cyberpunk. Paradoxul pe care îl evidențiază constă în faptul că, pe măsură ce tehnologia avansează și pătrunde în sferile existenței umane anterior inaccesibile, subiectul uman suferă un proces de dezumanizare. Această reorganizare profundă a raportului dintre corp, tehnologie și conștiință determină, inevitabil, o reconfigurare a identității omului. În momentul în care granițele dintre organic și artificial devin tot mai permeabile, iar experiența umană este

dependentă de tehnologie, identitatea nu mai poate fi concepută ca un dat stabil, ci ca un construct fluid, supus unor procese continue de schimbare.

Din moment ce nu se (mai) pot întemeia relații autentice, identitatea este fracturată, iar în cadrul universului cyberpunk această disoluție se reflectă prin intermediul unor elemente care mediază interacțiunea umană: ecrane, avataruri, clone virtuale, programe informatice ș.a.m.d. Cyberspace-ul - temă centrală a literaturii cyberpunk - se configurează, în esență, ca un spațiu de interacțiune al conștiințelor, un mediu artificial generat și susținut de tot felul de aparate hardware.

Conceptul de cyberspace îi aparține lui William Gibson și a fost formulat în anii '80. Într-un interviu, autorul mărturisește că s-a inspirat din atmosfera sălilor de jocuri și de modul în care tinerii interacționau cu lumea propusă de consolele de divertisment:

[...] It was like one of those closed systems out of a Pynchon novel: a feedback loop with photons coming off the screens into the kids' eyes, neurons moving through their bodies, and electrons moving through the video game. These kids clearly believed in the space games projected. Everyone I know who works with computers seems to develop a belief that there's some kind of actual space behind the screen, someplace you can't see but you know is there. (McCaffery 1991: 272)

Dar pentru scriitori de cyberpunk, lumea virtuală nu este doar o extensie a realității într-un spațiu fără coordonate, unde legile fizicii nu se mai pot aplica. Altfel spus, cyberspace-ul - în opinia lui Michael Benedikt - nu reprezintă o simulare, un produs software sau un program grafic, ci este un spațiu veritabil, un loc în toată regula, un mod distinct de existență. Mai mult decât atât, conceptul este înțeles ca o structură autonomă față de realitatea fizică, o lume alternativă, un univers paralel, care îndeplinește un vis al omenirii de mii de ani: acela de a transcende, în mod conștient și activ, limitele lumii materiale și de a accede dincolo de acestea (Benedikt 1992 : 130).

În *Neuromantul*, William Gibson subliniază că funcționalitatea cyberspace-ului nu depinde doar de fluxul informațional care circulă în această nouă dimensiune non-carteziană, ci și de prezența indivizilor care își desfășoară acolo întreaga activitate sau, în unele cazuri, chiar toată existența:

Cyberspace-ul! O halucinație consensuală împărtășită zilnic de miliarde de operatori legitimi, în fiecare națiune, de copii învățând concepte matematice... O reprezentare grafică a datelor extrase din băncile fiecărui calculator în sistemul uman. O complexitate inimaginabilă. Benzi de lumină aliniate în non-spațiul minții, roiuri și constelații de date. (Gibson 2008: 60)

„La început este relația” (Buber 2022: 58), scria autorul volumului *Eu și Tu* în 1923. Relația directă Eu-Tu presupune, înainte de toate, prezență, reciprocitate și recunoaștere. În această formă de relaționare nemijlocită, celălalt nu este redus la un obiect sau o funcție, ci este privit ca o ființă vie, unică, ireductibilă etc. Relația Ich–Du se constituie ca o întâlnire autentică, în care alteritatea este asumată și valorizată în mod direct. În literatura cyberpunk, majoritatea relațiilor sociale se desfășoară în spațiul digital, un mediu virtual care permite disimularea sau chiar reconfigurarea identității

personale. Astfel, cyberspace-ul devine un cadru problematic pentru constituirea unei relații autentice cu celălalt, fiindcă interacțiunea dintre semeni este mediată, iar prezența directă este substituită de o reprezentare digitală ce nu poate reda integral experiența alterității. Într-un astfel de context, alteritatea nu mai poate fi recunoscută în mod nemijlocit, iar întâlnirea dintre oameni se fragmentează într-un schimb opac și impersonal. Așa cum observă Martin Buber, o conviețuire autentică presupune o „relație manifestă și explicită verbal” (Buber 2022: 43), condiție imposibil de realizat în absența unei prezențe reale și a unei reciprocități directe.

Totodată, fără relații autentice nu se pot construi nici forme de autoritate legitimă, care să confirme și să întrețină raportul dintre om și instanțele superioare ale unui stat. Pentru filozoful Alexandre Kojève (1902-1968), autoritatea există doar acolo unde este posibilă mișcarea, acțiunea sau schimbarea (reală sau posibilă). Mai mult, autoritatea aparține doar celui care impune o modificare în viața subiectului, nu celui care o suportă. Conceptul implică o prezență activă, adică ființa care suportă o formă de autoritate anume trebuie să fie liberă și conștientă (Kojève 2004: 36). Mai important este, însă, faptul că autoritatea, indiferent de forma ei, reprezintă totuși „o relație (între agent și pacient): e deci un fenomen esențialmente social (și nu individual); trebuie să fie cel puțin *doi* pentru a putea vorbi de Autoritate” (Kojève 2004: 36).

În proza cyberpunk, autoritatea nu mai derivă dintr-un proces de recunoaștere reciprocă, ci se impune prin intermediul unor structuri tehnologice (AI-uri, rețele virtuale etc.) ori prin agenți ai capitalismului global (megacorporațiile, de pildă). Astfel, lupta pentru recunoaștere devine un element central în existența personajelor și din acest motiv autorii acestui subgen science-fiction investighează lucid dinamica puterii și a alienării în societăți hipertehnologizate, unde dimensiunea spirituală a ființei umane este neglijată sau suprimată, iar controlul asupra cyberspace-ului și asupra corpurilor umane devine prioritar. Un exemplu relevant în acest sens este microromanul *Andrenergic!* de Sebastian A. Corn, care sondează formele de relaționare dintre indivizi într-un univers cyberpunk dominat de simulare și manipulare.

Sebastian A. Corn (n. 1960), pseudonimul medicului chirurg Florin Chirculescu, este autorul a peste zece volume de literatură (SF, în special), cel mai recent fiind *Solomonarul* (2022). Debutează în 1993 în revista „Jurnalul SF”, unde publică, un an mai târziu, microromanul *Adrenergic!*, reluat ulterior în volum în 2009 și 2012. Intriga textului este simplă, liniară și urmărește, în esență, o luptă pentru putere și control între două personaje cu personalitate, niște (cyber)„punks” prin excelență. Tamerlan Banks și Hugh Secada ocupă cele mai înalte funcții în cadrul companiei United T-Skell Spaces, o corporație care deține un loc central în sectorul tehnologic. Primul personaj ocupă funcția de director onorific, o poziție prestigioasă, râvnită și aparent avantajoasă din punct de vedere financiar, însă lipsită de putere decizională reală. În contrast, Secada deține rolul de director executiv, o funcție din cele mai înalte care îi conferă autoritatea de a lua decizii rapide și categorice. Ca în multe lucrări cyberpunk, megacorporațiile, care controlează toate ramurile societății, dețin mijloacele financiare și tehnologice pentru a facilita omenirii o viață mai prosperă și liniștită. Dar acest fapt, desigur, nu se realizează, pentru că dorința de control este atât de

puternică încât doar câțiva trăiesc cu adevărat... Astfel, toți acești giganți tehnologici sunt reprezentați mai curând ca o forță sistemică impersonală decât ca entități organizaționale aflate sub conducerea directă a unor indivizi.

Dincolo de frustrarea generată de faptul că Hugh Secada deține cea mai înaltă funcție în cadrul companiei, Tamerlan este marcat și de căsătoria rivalului său cu Priscilla Ydriss. Deși directorul executiv se bucură de atenția unor prezențe feminine, Priscilla, înfățișată ca o tânără frumoasă și oportunistă, nu reprezintă, în fond, decât o altă expresie a succesului lui Hugh. Ca urmare, dorința lui Tamerlan Banks de a-l discredita și umili pe Secada, care provine nu dintr-o nevoie reală, ci din impulsul de a-i submina prestigiul și de a-l deposea de tot ceea ce deține, devine motorul declanșator al acțiunii. Instanța narativă îl introduce pe Hugh încă din primele pagini, consolidând astfel cadrul resentimentului și disprețului resimțit de Tamerlan. Partenerul de viață al Priscillei este un fost emigrant, un „străin” în sens social și cultural, care, înainte de a absolvi o facultate, a activat timp de cinci ani ca spațiofor în subsolurile companiei la care lucrează în prezent. În universul cyberpunk al textului *Andrenergic!*, spațioforul este un individ care, în schimbul unui salariu decent, își „donează” voluntar creierul pentru a fi utilizat drept unitate de stocare (hard drive) de către turboskelli, entități virtuale dotate cu inteligență artificială capabile atât să navigheze cu ușurință prin vastul spațiu informațional al cyberspace-ului, cât să și gestioneze sistemele din South Sabrata, orașul în care se desfășoară acțiunea microromanului.

Hugh, în calitatea lui de „outsider”, nu dorește altceva decât să se reintegreze în ritmul normal al vieții (Neț 1989: 60), fapt care-i și reușește din plin. La fel ca Tamerlan, directorul executiv se dovedește a fi un carierist ambițios, care avansase rapid în ierarhia corporatistă, beneficiind totuși și de un context favorabil: creșterea accentuată a cererii pentru o companie capabilă să gestioneze activitatea spațioforilor, un serviciu pe care compania United T-Skell Space putea să îl furnizeze. Cu toate acestea, Secada păstrează, într-o anumită măsură, statutul de outsider, prin faptul că nu recurge la augmentări fizice, o altă trăsătură care contribuie la delimitarea sa față de invidiosul director onorific. Această deosebire este evidențiată într-un moment de criză din prima parte a narațiunii, când milioane de turboskelli încalcă contractele cu administrația orașului, extinzându-și abuziv prezența în cyberspace și provocând blocarea sistemului informatic. Drept urmare, Tamerlan Banks, fostul director executiv, înlăturat din funcție din cauza ego-ului excesiv și a comportamentului grobian, dar recunoscut pentru expertiza sa în domeniul inteligențelor artificiale, este convocat la sediul megacorporației pentru a-și exprima opinia despre criza aflată în plină desfășurare. Fragmentul următor evidențiază nu doar relația tensionată dintre cei doi directori, ci și nevoia de validare personală resimțită de Banks în raport cu Secada:

„M-au chemat pe mine fiindcă sunt mai bun”, decretă Tamerlan, sigur pe el, bătând-o pe Karin pe umăr. „Sunt mai bun decât Hugh, chiar dacă sunt cu doisprezece ani mai în vârstă decât el. Chiar dacă el este un *purist*! Un *traditionalist* și un tipicar! Eu trebuie să-i scot din rahat, și nu el, junele executiv cu nod de 3/4 la cravată!” (Corn 2017: 309; subl. mele, F.P)

„Puristul” simbolizează, prin refuzul intruziunii tehnologiei în propriul trup, individul care aspiră să-și păstreze umanitatea. Cu alte cuvinte, atât Hugh, cât și imigrantul și - după cum vom vedea - spațioforul sunt figuri ale alterității, plasate în afara normei. Din acest motiv, relațiile dintre Hugh și Tamerlan, precum și cele dintre Tamerlan și ceilalți membri ai societății, sunt marcate de absența totală a unui raport autentic. Nu doar că nu există o relație de tip Eu-Tu, în sensul teoretizat de Martin Buber, dar lipsește chiar și dorința de recunoaștere mutuală. Spațioforul, de pildă, pentru Tamerlan și cei aflați în pozițiile superioare ale societății (după cum lasă textul de înțeles), reprezintă doar un obiect al privirii, un construct, care este util atâta timp cât satisface nevoile intime, personale și profesionale ale celor care dețin controlul. Pentru Tamerlan, ceilalți oameni cu care intră în contact se află permanent în postura lui Acela, o prezență dezumanizată, lipsită de voință. Spațioforul Karl, șoferul personal al directorului onorific, nu este portretizat decât ca un instrument funcțional, o entitate golită de umanitate și redusă la statutul de carcasă... organică. El devine un obiect fungibil, ce poate fi „retrogradat” sau chiar eliminat atunci când nu mai servește intereselor celorlalți:

Tamerlan îl privi pe Karl care, mecanic, schimba vitezele. Îl sleiseră cele paisprezece luni de lucru în subsolurile corporației. Dintr-un săracan crescut pe străzi la Valparaiso, Chile, United T-Skell Spaces realizase un computer extrem de performant. Dar timpul petrecut nonstop în bazine îi rașchetase milioane de neuroni și-i pulverizase siruri întregi de sinapse - ba, de încă o sută de ori pe atât. [...]. Așa că, decăzuse din rețea. Creierul lui era tocmai bun pentru a fi cuplat la cuva de șofaj a unui Duesenberg Gaudi Bio-Rack. Cinci sute de UC pe lună mai puțin, dar își menținea o sursă sigură de venit și șansa unei pensii binemeritate, în ipostaza de om-plantă, după ce va deveni un dispozitiv epuizat până și pentru șoferie (Corn 2017: 325).

Tamerlan se raportează adesea la ceilalți într-un mod depersonalizant, lipsit de orice intenție de a stabili o întâlnire autentică. Imigrantul purist Hugh Secada trăiește, în opinia rivalului, dincolo de ordinea naturală, actuală, a lucrurilor, nu posedă legitimitate, nici ca angajat și nici ca om. Cu alte cuvinte, nu există recunoaștere mutuală și în consecință niciunul nu îl acceptă pe celălalt ca ființă integrală, ci dimpotrivă: fiecare îl reduce pe interlocutor la o funcție, un obstacol, o amenințare sau, în cele din urmă, un adversar. Banks manifestă dorința de a-și afirma dominația asupra Celuilalt (Secada), fiindcă prezența acestuia îl constrânge să asume un rol formal și simbolic, golit de orice autoritate efectivă. Pentru a contracara succesul și ascensiunea profesională a lui Hugh, Tamerlan nu poate face altceva decât să-l discrediteze. În realitate, ceea ce dorește directorul onorific este nu numai recuperarea autorității pierdute, dar și recunoașterea lui în poziția de Stăpân, condiție anulată prin prezența lui Secada. Acesta din urmă, ca „outsider”, anulează orice urmă de autoritate pe care Tamerlan o poate deține. Din moment ce întâlnește o rezistență la propria lui putere, dominația directorului onorific asupra rivalului dispare complet: „În cazul Autorității, «reacția» (opозиția) nu depășește niciodată domeniul purei *posibilități* (nu se *actualizează* niciodată): *realizarea* sa distruge Autoritatea” (Kojève 2004: 37; subl.aut).

Această opoziție este, în fond, un gest identitar, o formă de autorecunoaștere și autoafirmare. Secada se definește, desigur, în raport cu

rivalul său, ceea ce implică faptul că identitatea sa nu este autonomă, ci reactivă, configurată în opoziție cu celălalt. Într-un univers dezumanizat, dominat de tehnologie și de logica imuabilă a capitalismului, opoziția devine una dintre puținele modalități de afirmare a sinelui, de trasare a unei granițe între „Eu” și „Tu”. Altfel spus, construirea eului în opoziție se realizează în confruntare, în delimitare față de altă prezență.

Mai mult decât atât, autoritatea pe care Tamerlan aspiră să o exercite este una coercitivă, prin care se solicită o supunere unilaterală impusă de avantajele tehnologiei: AI-urile (turboskellii, în cazul de față) și cyberspace-ul. De altfel, spațiul virtual este și un tip postmodern de autoritate: descentralizat, difuz, omniprezent, o „zonă tampon între componentele tehnologice ale sistemului informațional și subiectul care vine în contact cu acestea” (Iliș 2005: 111). În *Andrenergic!*, însă, cyberspace-ul capătă o funcție dublă, devenind simultan câmpul de luptă și asul din mânecă al celor doi protagoniști, o scenă a conflictului, dar și sursa principală de putere și supraviețuire.

Destinul directorilor este legat de funcțiile turboskellilor, care s-au grupat într-o imensă rețea în spațiul cibernetic. Devenind o forță tehnologică vitală pentru funcționarea societății, AI-urile au început să se dezvolte și mai mult, dorind, practic, extinderea teritoriului lor cibernetic, o altă formă a teoriei *Lebensraum*-ului. Din moment ce între oameni și AI-uri nu se poate stabili o relație autentică (Eu–Tu), ci doar una instrumentală, nu poate exista nici o formă de autoritate legitimă, bazată pe acceptare reciprocă. Astfel, autoritatea pe care o exercită turboskellii nu este una personală, ci una structurală, care se manifestă prin capacitatea de a penetra și controla întregul ecosistem informațional al orașului South Sabrata. Tocmai această abilitate este esențială pentru planul lui Tamerlan. În schimbul ajutorului esențial oferit de inteligențele artificiale în compromiterea carierei și imaginii adversarului său, Banks le promite, drept recompensă, accesul total la spațiile virtuale existente sau - cu alte cuvinte - cedarea completă a rețelei digitale de pe Pământ.

Planul lui Tamerlan presupunea ca odată ce inteligențele artificiale nu mai aveau teritorii virtuale de cucerit, el avea să intervină în calitate de salvator, oprind ofensiva asupra infrastructurii informaționale. Un astfel de gest „eroic” ar fi contribuit nu doar la restaurarea imaginii lui Tamerlan Banks, ci și la compromiterea definitivă a credibilității rivalului său, directorul executiv care nu a fost capabil să oprească invazia entităților din cyberspace. Intelligent și prevăzător, Secada intuiește rapid strategia directorului onorific, care presupunea, în realitate, renunțarea la orice formă de control uman asupra cyberspace-ului. Într-un astfel de scenariu sumbru, oamenii urmau să fie reduși la simple resurse hardware, similare „bateriilor umane” din universul *Matrix*. În fața acestei amenințări și animat de dorința de a-și proteja cariera, rod al unui efort lung și chinuitor, Secada propune inteligențelor artificiale o nouă înțelegere. Dacă acceptă să dezvăluie coordonatele lui Banks, care s-a ascuns la finalul ședinței de la sediul central al companiei, turboskellii vor fi recompensați cu 300.000 de spațiofori, resurse (biologice) strategice, esențiale pentru menținerea funcționării lor și pentru extinderea rețelei cibernetice. „Spațiul este rațiunea noastră de a fi” (Corn 2017: 366), afirmă, pe scurt, AI-urile, descriind, astfel, natura propriului program.

Nu Tamerlan reprezintă pericolul cel mai mare în viziunea directorului executiv, ci turboskellii, pentru că dominarea întregului ecosistem digital echivala, de fapt, cu obținerea controlului absolut asupra societății. Oamenii deveneau, așadar, sclavii propriilor creații, o perspectivă sumbră pe care Hugh nu voia s-o vadă materializată.

Pentru ca planul lui să funcționeze, Banks se conectează la cyberspace, devenind o punte de legătură între AI-uri și spațiile digitale mult dorite. Mai mult, personajul devine un soi de Mesia, un deschizător de drumuri, o figură similară cu Paul Atreides Muad'Dib din *Dune*. Totuși, „jihadul” promis nu presupune genocid, ci transformarea oamenilor în generatoare de spații virtuale. Iată, de exemplu, ce mărturiseau turboskellii într-un moment în care Tamerlan se îngrijora de o posibilă trădare: „Tu ne-ai oferit spațiul real, Tamerlan! N-am putea să te trădăm. Ne-ai oferit tot spațiul! Ca să zic așa, ești Mântuitorul nostru, al celor care alergăm după spații” (Corn 2017: 398).

Incursiunea lui Tamerlan în cyberspace este ultima cale prin care poate își poate redobândi autoritatea. Spre deosebire de Hugh Secada, care rămâne fidel corporalității și normelor corporatiste, Tamerlan alege fuziunea cu cyberspace-ul, reconfigurându-și identitatea și multiplicându-se în rețeaua digitală a orașului, săvârșind, astfel, un act de transgresiune existențială. Din nou, autoritatea care se configurează aici nu mai este întemeiată pe un raport de validare reciprocă, ci pe capacitatea de a influența decisiv însuși sistemul informațional, de a interveni direct în mecanismele care structurează realitatea digitală. Încercând să-și impună propriul control până și într-un spațiu pe care nu-l poate domina, Banks descoperă că, într-o lume care depinde integral de tehnologie, niciun om nu mai poate revendica cu adevărat statutul de stăpân. AI-ul își exercită supremația nu prin coerciție directă sau printr-o relație de comuniune cu omul (Creatorul), ci prin integrarea sa structurală în existența cotidiană, devenind un element indispensabil al funcționării lumii și - implicit - o formă difuză, impersonală, dar absolută, de autoritate.

În finalul narațiunii, directorul onorific este, într-adevăr, trădat de către turboskellii. Deși nu plănuia să-și piardă conștiința în universul automatizat al datelor și informațiilor, personajul descoperă în cyberspace un teritoriu de reconstrucție ontologică, care asigură fundalul necesar pentru emergența unei noi identități. În lumea materială, Tamerlan a fost respins de United T-Skell, iar în cyberspace soarta lui e și mai nefericită, devenind un simplu program care poate fi exploatat oricând de către inteligențele artificiale.

### Concluzii

Universul literaturii cyberpunk explorează încă de la începuturi resorturile unui nou „val” revoluționar, reprezentat de spațiul cibernetic și inteligențele artificiale, unde relațiile tradiționale, naturale, dintre oameni sunt subminate și redefinite. Astfel, în *Andrenergic!*, relația dintre identitate și alteritate nu mai este bazată pe comuniune sau recunoaștere reciprocă, ci se construiește prin conflict, control și manifestarea autorității.

## BIBLIOGRAFIE

- Ballard 1985: J.G. Ballard, *Crash*, introduction by the Author, New York, Editura Vintage Books.
- Benedikt 1992: Michael Benedikt, *Cyberspace: Some Proposals*, în *Cyberspace: First Steps*, edited by Michael Benedikt, Massachusetts, MIT Press.
- Buber 2022: Martin Buber, *Eu și Tu*, traducere din limba germană și prefață de Ștefan Aug. Doinaș, București, Editura Humanitas.
- Codoban 2017: Aurel Codoban, „Postuman/ismul”, în *Vatra*, anul 47, nr. 3-4, p. 100.
- Corn 2017: Sebastian A. Corn, *Eucronoza și alte nuvele*, Satu Mare, Editura Millennium Press.
- de Lauretis 1980: Teresa de Lauretis, *Signs of Wo/nder*, în *The Technological Imagination: Theories and Fiction*, edited by Teresa de Lauretis, Andreas Huyssen and Kathleen Woodward, Madison, Wisconsin, Coda Press.
- Elmer-Dewitt 1993: Philip Elmer-Dewitt, „Cyberpunk”, în *Time*, volumul 141, nr. 6, 8 februarie, p. 58.
- Gibson 2008: William Gibson, *Neuromantul*, traducere și note de Mihai Dan Pavelescu, București, Editura Univers.
- Hollinger 1991: Veronica Hollinger, *Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism*, în *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, edited by Larry McCaffery, Durham & London, Duke University Press.
- Iliș 2005: Florina Iliș, *Fenomenul science fiction în cultura postmodernă: Ficțiunea cyberpunk*, Cluj-Napoca, Editura Argonaut.
- James 1994: Edward James, *Science Fiction in the Twentieth Century*, Oxford, Oxford University Press.
- Jameson 1991: Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, NC, Duke University Press.
- Kojève 2004: Alexandre Kojève, *Noțiunea de Autoritate*, traducere: Dumitru Țepeneag, cuvânt înainte: François Terré, Cluj-Napoca, Editura Tact.
- McCaffery 1991: Larry McCaffery, *An Interview with William Gibson*, în *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, edited by Larry McCaffery, Durham & London, Duke University Press.
- Neț 1989: Mariana Neț, *O poetică a atmosferei*, București, Editura Univers.
- Sterling 2007: Bruce Sterling, *Mirrorshades*, traducere din limba engleză și note: Bogdan Gheorghiu, cuvânt înainte de Bruce Sterling, Satu Mare, Editura Millennium Press.