

Александър Попов  
Анастасия Илиева  
Жоро Пенчев  
Лъчезар Стоев  
Мели Попова  
Симеон Цанев

# КИБЕРПЪНК КИНО



\*Metropolis\*  
© F. W. Murnau Foundation

## Метрополис [1927]

Градът, ексурбанизацията, чрез която мегаполисите поглъщат околностите и взаимно се поглъщат едни други, гетото. Това винаги е бил любимият мизансцен на жанра – много повече от разпознаваем декор, мегаполисът е сбор от естетики и философии за организация на пространството. Преди киберпънка, преди кибернетиката и Sex Pistols, *Метрополис* (*Metropolis*) на Фриц Ланг вклинява в колективното въображение на фантастиката градския образ като карта за подреждане на света. Немият немски филм, един от най-скъпите за времето си, ни пренася във величествения град от заглавието. Там работническата класа е изтискана под земята, трудейки се често до смърт в машинните недра, които поддържат живота на градското тяло. Управляващите капиталисти живеят в райски градини и окъпан от светлина архитектурен шедевър, проектиран като комбинация от класически и готически мотиви. Трудно е да си представим, че например отсечената пирамида на корпорацията Турел от *Блейд Рънър* не е частично възхновена именно от кадрите на Ланг.

При все наивната дори за преди век репрезентация на класовото разделение, *Метрополис* може да се разглежда като примитивен модел за художествената организация на градското пространство, който по-късно ще еволюира до урбанистичните агломерати на Уилям Гибсън и Ридли Скот. Също както при киберпънка, в света на *Метрополис* няма

средна класа, светът се дели на експлоатирани и експлоататори. Подземията на Ланг си говорят с гетата на Гибсън, небостъргачите си говорят с корпоративните аркологии и орбиталните станции. Синтезът при киберпънка се случва най-често във виртуалната реалност, която произвеа и гвама вида реално пространство, докато в *Метрополис* „посредникът между главата и ръцете трябва да бъде сърцето“ – а именно, човешки проводник на хармония между класите. Да, политическата визия на филма е крайно опростена и идеалистична, докато в киберпънка това сливане е по дефиниция невъзможно. Но тъй кой знае дали щяме да стигнем изобщо до подобно постмодерно отричане, ако модернизмът на *Метрополис* първо не беше разсъкъл визуално на две социалното пространство. Другият ключов принос на лентата като прародител на киберпънка е разбира се Мария, машинния човек. Тя установява трайно във въображението обезпокоителния образ на робота-двойник, който се манифестира в самото сърце на *Блейд Рънър* и в кибернетичните призраци по периферията на *Невромантик*. (А.П.)



„Escape from New York“  
© AVCO Embassy Pictures

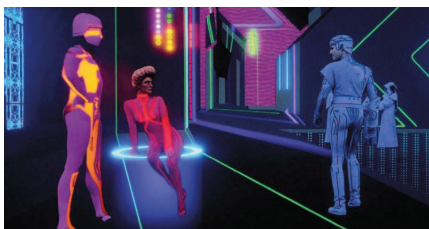
## Бягство от Ню Йорк [1981]

През 1988 година престъпността в САЩ е нараснала с 400%. Манхатън е отцепен с 15-метровата стена от околните води, а специална милитаризирана полиция е натоварена със задачата да охранява този нов, най-голям затвор в страната. През 1997 година, напред разгаряща се война със Съветския съюз и Китай, Еър Форс 1 заедно с президента на САЩ се разбива на острова, похитен от американски терористи, съпричастни с работническата класа и анти-империализма. Силите на реда разполагат с 24 часа да го спасят, или човечеството може да изпадне в състояние на необратим хаос. Точно в този момент на пропускателния пункт близо до Статуята на свободата се озовава Снейк Плискън – бивш военен, настоящ престъпник и абсолютно аморален тип, изигран идеално от младия Кърт Ръсел. Плискън е изпратен да спаси президента (и света), срещу което ще получи амнистия и ще избегне сигурна смърт.

Бягство от Ню Йорк (*Escape from New York*) е един малък шедевър. Това сравнително високобюджетно за времето си, по дух *V-movie* заглавие е идеален микс от перфектно изпълнени елементи. Филмът улавя страхотно важна част от цялостната – в края на 70-те Манхатън е пословичен с престъпността си, а сянката на Студената война все така е нависнала над всички. Анархо-затворническата зона, в която е превърнат островът, е като олицетворение на толкова много от кибертънка. Това е на практика гетото, или улицата, от *Невромантик* и безчет имитатори след него, само че без технологичната компонента – тя е използвана изцяло от полицейската сержант извън нея. Вътре в зоната хората живеят като плъхове, лу-

гостта и трансгресията властват. В нея логиката е крехка, ако изобщо я има. Джон Карпентър се е справил невероятно, камерата във всеки един момент ни дава достатъчно нетипичен и естетски поглед към случващото се, че всичката мизерия и безумство да се пречупват до мозъка ни под формата на някакво непозорено, изродено, но и някак автентично бъдеще, което се движи по бръснача на хоръра. Екшънът е страхотен, музиката, композирана и изпълнена от Карпентър – също. Всичко това без канка претенция. Освен концептуално и атмосферично, филмът със сигурност е оказал и силно сложено влияние върху *Невромантик* – поне един важен елемент от историята е на практика идентичен между двете произведения, а може да се поспори дали част от естетическите решения в него не са запечатани и в *Блейд Рънър* на Скот. (А.П.)

„Tron“ © Buena Vista Pictures



## Трон [1982]

*Трон (Tron)* е филм с толкова безумен замисъл, че дори небостъргачите от данни и ледените им обвивки в *Невромантик* две години по-късно сигурно са звучали почти разумно на неговия фон. Точно заради тази налудничавост дори днес лентата продължава да бъде очарователна. Идеята, че програмите в корпоративна компютърна мрежа, тайно от хората, притежават съзнание и собствено общество, не може да е била вземана дори малко на сериозно и в началото на 80-те, та какво остава за днес. Психеделичните пейзажи, които програмите обитават, обаче са достатъчни, за да захвърлим всякаква рационалност

и просто да се потопим в този шантав свят на неоновите виртуални мрежи, разчертани в космическата празнота на микроскопичните пространства на хардуера и чистата информация.

*Трон* много очевидно е алегория за слабо осмислени притеснения от собственото му съвремие – страха от концентрацията на власт в големия бизнес и обезличаването на отделния човек. Служителите в корпорацията ENCOM се трудаят наред с море от офисни кабинки. Програмите във виртуалния свят пък биват поетапно подчинявани и канибализирани от метапрограмата Главен контрол, която вече е поумняла 2415 пъти от момента на написването ѝ. Това голямо зло се гласи да погълне софтуерните способности на Пентагона и Кремлин и да управлява планетата стотици пъти по-бързо и ефективно от който и да е човек. Междуверременно вътре във виртуалния свят Главен контрол цели изкореняването на големата програмна ерес – вярата, че всяка програма има за създател потребител и че съществува свят навън. „Компютрите са, за да изпълняват потребителските команди!“ казва мъдрият стар програмист, основал ENCOM. „Компютрите са, за да върви бизнесът!“ отвръща му лошият президент на корпорацията, откраднал я от белокозия магьосник. За да поправи баланса, неизненадващо, се намесва Хакерът, който в *Трон* е и Геймър. Тази битка на добрата, творческа, демократична и индивидуална енергия срещу карикатурната, фашистка диктатура на централизацията е, разбира се, напълно абсурдна – от начина, по който програмистите пишат програмите си, до драматичния сюжет вътре във виртуалното пространство. Но в нея все пак има нещо показателно за ранните 80, а дори този аспект да не ви вълнува особено – трипът в машината е толкова хипнотичен, че час и половина минават почти неусетно. На всичкото отгоре главно действащо лице е един съвсем млад, нахакан и малко луд за връзване Джеф Бриджис. (А.П.)



„Videodrome“ © Universal Pictures

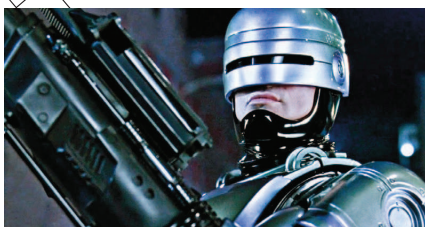
## Видеодрум [1983]

Кибертънът се случва колкото по окъпаните от отразени неонов светлини алеи, толкова и в нефизическите му информационни пространства. Противопоставянето е често инертно, понякога изследвано в дълбочина, но *Videodrome (Videodrome)* единствен го възпътява по такъв буквален начин. Лентата проследява Макс Рен – президент на малък канал, разчитащ на порнография и екстремно насилие, за да се конкурира с големите телевизии – в търсенето му на още по-зрелищен материал. Прихваната трансмисия с потенциално автентичен сънф изостря интереса му, но също така неусетно го запраща в нанадолна спирала от халюцинации и обръкване. Следите водят до професор със звучното телевизионно име Браян О'Бливиън. Той успокоява Макс с обяснението, че в главата му се е зародил тумор, но той не е причина за халюцинациите, а техен продукт и естествена стъпка в прехода на човек към екранната му персона. О'Бливиън я смята за по-истинска от ежедневната, а подобни радикални възгледи винаги предизвикват твърда съпротива и телевизионерът се оказва въввлечен в борбата между две секти.

За разлика от късното творчество на канадския маестро Кроненбърг, *Videodrome* открито се обявява на корените си в пъпа и телесния хорър и не се позиционира експлицитно като социално изследване. Потъването на протагониста в телевизионната реалност обаче има доста въздействащи конотации и именно алегоричната природа на филма му позволява да не старее заедно с осемдесетарската си представа за медийна среда.

Видеогрум е привидно обикновен опит да се повторят шепа уморени клишета за невралната обвързаност на насилието и удоволствието, както и за експлоатацията ѝ. Той обаче бързо надскача изходния си материал и се заравя в свойството на човешкия ум да конструира света от косвена информация – и, в придобил биологична реалност смисъл, на свой ред да бъде изменен от имагинерния конструктор. Всичко това се случва с изблик на очакваните от ранния Кроненбърг практически ефекти – употребата на гумата „въплътява“ не е никак случайна. Избуяването на виртуално пространство в тъкан е основната траектория на сюжета и е изобразено с целия спектър от характерните за режисьора зрелища, но на ръба на истинския преход филмът се отдръпва и отказва да приземи високата концепция в самоцелна и латексова хорър образност. Финалната форма на „Новата плът“ е нещо, което тепърва ще трябва да осмисляме, независимо от коя страна на екрана се намираме. (А.С.)

RoboCop © Orion Pictures



## Робокоп [1987]

Първите два филма за Терминатора вероятно са най-влиятелните кино фантастики, занимаващи се с темата за човека машина, но *Робокоп (RoboCop)* е този, който я третира недвусмислено през филтъра на киберпънка. В творенията на Камерън технологията е довела до апокалипсис, човешкият елемент вече е станал излишен, технологичното е равносилно на смъртта на органиката. Във филма на Пол Верховен дистопията е всепроникваща и настъпателна, но разпространението ѝ е достатъчно бавно, за да бъде осъзнато като социален процес. Този по-човешки времеви мащаб прави възможна и гъстата сатира, която се лее от него и на която Верховен е доказан майстор.

Детроит от близкото бъдеще е на ръба на тотален социален разпад (факт от художествения свят, който в днешни дни е оцветен даже в трагическа ирония), престъпността е повсеместна и неконтролируема. Корпорацията ОСР е започнала да изземва функциите на полицията и планира да построи изцяло нов град – Делта сити, на мястото на трупа на Стария Детроит. Конотацията с прогрес в новото име е видна, а още по-ироничното е, че проектът се лансира като чудесен, защото ще създаде два милиона нови работни места. За строители, които по думите на вицепрезидента на ОСР ще живеят в каравани, ще се друсат с наркотици и ще правят секс с проститутки. Истинската американска мечта. Новинарските ТВ сегменти по време на филма са още по-абсурдни – с усмивки на уста водещите съобщават за войни, бунтове, масови пожари (предизвикани от инцидентен изстрел на спътник от Рейгъновата космическа програма Space Wars). Светът буквално се разпада, докато бизнесът расте ли расте. В този контекст роботизираният полицай Мърфи, чийто мозък е присаден върху изцяло механично тяло, почти не изглежда като нещо противоестествено. Неговият образ е по-скоро антипод срещу изцяло машинната алтернатива, която тук е безмилостно осмяна. Когато Робокоп най-сетне сваля шлема си и под него виждаме лицето на Мърфи, като залепено върху метална рамка, ефектът у зрителя е едновременно на дълбоко притеснение и на почти необяснима симпатия с това окаяно същество. Филмът предизвиква публиката си, още преди 30 години, да разшири концепцията за човешкото, на фона на жалките корпоративни лекета и престъпници, минаващи за хора тук. Разбира се, екшънът също е на ниво, ако и да не е в категорията на *Терминатор*. (А.П.)



„Akira“ © TMS Entertainment, Toho

## Акира [1988]

В много отношения *Akira (Akira)* е не по-малко важен за киберпънка от *Блейд Рънър*. Филмовата адаптация на мангата прави този фантастичен поджанр изключително силен в Япония, вдъхновявайки редица последващи кино и телевизионни ленти, а в същото време популяризира неимоверно японската анимация по света. Сам по себе си филмът нацелва огромен брой централни за киберпънка теми, които остават ярко запечатани в зрителското съзнание благодарение на гениалните дизайн и рисунк. Моторите на членовете на уличната банда, предвождана от главния герой Канеда, и до ден днешен си остават един от символите на киберпънка.

*Akira* е много явна алегория за заплахата от ядрено унищожение (оригиналната история е публикувана в началото на 80-те години, далеч преди Студената война да наближи края си). Образите на унищожено Токио и на Нео-Токио с неговото корумпирано правителство, твърде силни военни, странни култове, мизерстващо население, неравенства, сексизъм, опити за революционна съпротива – всички допринасят за усещането за пропала се навсякъде безнадеждност. Всеки един елемент е така органично преплетен с останалите, че пълзящата депресия и обреченост бавно и неумолимо се вклиняват в съзнанието като някакъв вселенски констант.

Именно чувството за органичност е доминантно в *Akira*. Макар и естетиката на филма да напомня силно на *Блейд Рънър*, тематичният устрем тук не е толкова към въпроса какво е човешкото, колкото към възможността човечеството да

излезе извън себе си. Самият град силно напомня на чудовищно тяло, в което хората се въдят и живеят като бактерии, често в самата му инфра-структура. Всичко ни подготвя, все по-загъващо и непоносимо, за смачкващия финал, макар и неуспешно. Веднъж видян, кошмарът от разрастваща се плът е неизличим от съзнанието. Остава обаче нота на оптимизъм, че хората биха могли да се научат да бъдат добри едни с други, да надмогнат себе си: „Но все пак, някой ден трябва да сме способни... Защото то вече е започнало.“ (А.П.)



„Tetsuo: The Iron Man“ © Kaijyu Theatres

## Тетсуо: Железният човек [1989]

*Тетсуо (Tetsuo: The Iron Man)* открива с кадър на човек, който отваря разрез в крака си и вкарва вътре метален прът. Очевиден обект на желание е атлет по време на бяг, запечатан на снимка, която контекстуализира бруталната сцена като опит за самоусъвършенстване. Тази некомфортна комбинация от насилие върху собственото тяло и копнеж е типична за киберпънка, макар и рядко готовокова оголена.

Типичните за жанра социално разслоени общества в голяма степен могат да се разглеждат като организационна система на всички останали тропи. Информационните пространства принадлежат на хора от средната класа и нагоре, а ако някой прониква неканен в тях, той обикновено е рожба на положителния архетип за дигиталния каубой. Неугледните метални протези, от груга страна, са преди всичко визуален символ, изобразяващ хората от улицата –



модификациите на корпоративните служители са, ако не невидими, то поне елегантни и странящи от еротесков ефект. Клишето, гласящо „физическото продължение на тялото е равностойно на знет, а извънтелесното продължение – на свобода“, е масово в жанра. Любопитно стечение на обстоятелствата е, че за да изведем от него наглед очевидната метафора за метала като израз на обречения стремеж към бъдещето – на не по-малко обреченото неплатежоспособно население, – ни трябва външен поглед

След самоделната модификация човекът излиза на улицата и бива сгазен, а вината на шофьора започва да се манифестира физически чрез неконтролируем растеж на желязо по тялото му. Протагонистът няма име, нито история или развитие – знаем само, че е представител на средната класа, шофиращ към работа. Той е събирателен образ и *Тетсуо* като цяло не е заинтересован да развива героите си или каквито и да било конкретни детайли. Филмът е доста правилинен в преследването на целта си: да изобрази изричането на метала, който в случая не изпълнява никакви практически функции и се проявява в картини на тръби, които не свързват нищо, а просто стърчат. Сливането на желязото с човешкото тяло е самоцел и не води до симбиоза, а до колонизация и по тази линия лентата е експлицитен израз на страх от някаква доста стилизирана и крайно монолитна версия на бъдещето. Това очевидно не е сред най-интересните перспективи, които едно фантастично произведение може да предложи. Опасенията на режисьора обаче хвърлят обилна светлина върху едно напрежение, залегнало между оригиналните тропи на киберпънка, около което западните творци до този момент само са танцували. **(Л.С.)**

„Total Recall“ ©TriStar Pictures



## Зов за завръщане [1990]

Дъглас Куейд страда от странни сънища за Марс. В опита си да разбере каква е причината за тях, той отива в офис на фирмата Recall, която специализира в имплантацията на фалшиви спомени. Но когато нещо в процеса се обърква, той си спомня, че е таен агент, чиято самоличност е била изкуствено изличена от паметта му, и се впуска в съдбоносна надпревара със злата корпорация, контролираща човешката колония на червената планета.

*Зов за завръщане (Total Recall)* е един от онези филми, които наградяват първообраза си, благодарение на силно недооценения сатиричен талант на Пол Верховен (който ще остане в историята като режисьора с най-често взимани насериозно иронични социални и жанрови критики). Докато оригиналният разказ е типичната за Филип Дик невъзможна главоблъсканица от преплитачи се реалности, филмът от 1990 г. прегръща и осмива ескейпизма на Recall идеята.

Макар и някои хора да считат лентата за пример за несигурна реалност (подобна на тази от *Генезис*), истината е съвсем различна. Когато Куейд отива в центъра, докторът в прав текст ни изброява всички основни елементи от историята, която предстои да видим, включително снимка на героинята, с която Куейд ще се запознае. След тази сцена филмът се превръща в сапунен шпионски екшън, който използва всички възможни клишета на жанра и свършва (изненада!) с ярка светлина веднага след като Арни спасява Марс и побеждава злата корпорация. Иронично, този подход – макар и да води до великолепна критика както на ескейпизма, така и на шпионския екшън като жанр – всъщност прави *Зов за завръщане* по-малко киберпънк от първообраза

> 132

му. Разбира се, тази интерпретация на историята не променя факта, че тя разчита на технология, способна да имплантира готови спомени и самоличности и използвана в конфликт между сечности организации.

Този филм е прекрасен пример, че киберпънкът може да бъде както носител на прогностични идеи или на социален коментар, така и рефлексивен инструмент за сатира на привлекателната жанрова обвивка. Това само го прави още по-широко и интересно тематично поле. **(С.Ц.)**



„Strange Days“ ©20th Century Fox

## Странни дни [1995]

През 1991 г. в Лос Анджелис Родни Кинг не се подчинява на инструкциите да спре от страна на пътна полиция. Следва високоскоростно преследване, в края на което Кинг е принуден да изгаси колата, двамата му спътници биват арестувани с физическо насилие, а Кинг, който е чернокож и невъоръжен, бива уцелен с тежък удряне десетки пъти с полицейски палки и ритан от четиримата бели полицаи. Побоят е заснет от живеещия наблизо Джордж Холгейт, кадрите стават сензация. Когато след една година полицията не получават присъда от жури, в състава на което няма нито един афроамериканец, в града избухват расови бунтове с огромно разрушение, 63 жертви и 2383 ранени. Тази амалгама от летално обществено напрежение, технологията на аматорски видео камери и катастрофалните ефекти на публичното разпространение на един запис е истинската история, която *Странни дни (Strange Days)* преработва в киберпънк вариант.

Как филмът на Катрин Бигълоу си представя близкото бъдеще? Разработена е нелегална технология, която позволява с поставено на темето паякообразно устройство да записваш и възпроизвеждаш всичките си сетивни усещания директно от мозъчната кора. Бившето ченге Лени е хлъзгав дилър на такива записи, чийто бизнес хич не върви. Заедно с най-голямата си приятелка Меис той се натъква на запис, който може да се окаже искрата в бурето барут на изпълнения с расово напрежение Лос Анджелис. Повратен момент, при това точно в новогодишната нощ на прага на новото хилядолетие.

За съжаление *Странни дни* все още не е получил статут на култова класика, какъвто заслужава поне заради приноса си към киберпънка. Някои от елементите му са типични за жанра – киборгските характеристики на паякообразното устройство, недоверието към правителството, градският упадък. Други аспекти обаче са стъпка напред от жанровото зацикляне, характерно за 90-те. Протагонистите му са с една друга чувствителност – Лени прекарва по-голямата част от повествованието като неугадник, посветил се на жалки опити да си върне отдавна зарязалата го бивша приятелка, а Меис е самотна майка, шофьор на лимузина и опитен ръкопашен боец. Осъществяването на пътуването на протагониста, а проблеми, които подлежат на разрешаване с много усилия и след внимателно обмисляне, в което трябва да участват именно безсилните.

**(А.И.)**

> 133



## Хакери [1995]

„Хакери от всички страни, обединявайте се!“

Хакери (Hackers) побира в себе си толкова много от киберпънк и хакерската култура на 80-те и ранните 90, преработва ги на захарен памук, закача го на диско топка и я пакетира в класически за Холивуд сюжет: тийнейджърска любовна история. На 11-годишна възраст Дейд Мърфи срива 1507 компютърни системи и бива осъден 7 години да не докосва свързана към мрежата машина. Вече на 18, той се мести с разведената си майка в Ню Йорк и в нова елитна гимназия, където се среща с групичка ексцентрични хакери, сякаш излезли от Скуби Ду, както и с... Анджелина Джولي в първата ѝ главна роля в киното

Филмът отразява сравнително ограниченото по онова време широко разбиране за Интернет и компютърните технологии. Киберпространството в Хакери прилича много повече на оригиналното киберпространство, описано от Уилям Гибсън (на чието име е наречен корпоративният компютър, в който проникват протагонистите) – геометрично, изтъкано от ярки цветове, приличащо на психеделична игра, достъпно единствено за дигиталните каубои и самураи. Самите хакери са представени в символката на филма като своего рода нова порода хора, следващата еволюционна стъпка в развитието на вида. На практика всички останали, освен майките на героите, са абсолютно некомпетентни и безполезни. Валозите, разбира се, са големи – екологична катастрофа и грабеж над неподозиращите данъкоплатци. Всичко ще се реши в сблъсък между добрите хакери и злия хакер, предал правата вяра. Филмът на няколко пъти цитира публикувания през 86-а „Манифест на хакера“ и като цяло рисува романтична представа за анархистичен бунт на гениите срещу корпоратив-

ната машина. Репликата „Хакнете планетата“ добре описва етоса на хакерите от лентата, за които светът е една буквална игра и нито една преграда не може да спре задълго брилянтните им съзнания.

В днешни дни Хакери е интересен както заради нелепата репрезентация на компютърните технологии по онова време, така и заради страхотния си саундтрак и тежко деветдесетарската електропънк-трип-скейт естетика, примесена с щедра доза абсурдизъм. Анджелина Джولي е страхотна в ролята на фатална тийнейджърка, макар и филмът хич да не страни от половите клишета. Както казват поне двама от героите: най-често използваните компютърни пароли са „тайна“, „любов“, „секс“, „Бог“. Четирите думи общо взето описват сюжета и фигурата на хакера в Хакери. (А.П.)



## Гатака [1997]

Гатака (Gattaca) е киберпънк филм само доколкото можем да се съгласим, че жанрът не се изчерпва с определена естетика и тропи – неонов светлини, градски гета, цинични хакери, – а обхваща и темата за скока отвъд естествено човешкото. Светът в Гатака се ангажира с това, което в настоящето наричаме „дизайнерски бебета“ – какви биха били последствията, ако генетичният код на човешки ембриони може да бъде редактиран? Не само с цел премахване на животозастрашаващи генетични аномалии, но и за да бъде бъдещият човек силен във всичко – атлетичност, воля, интелект, творчество и пр. Ако имаме консенсус, че всички деца трябва

да имат достъп до възможно най-здравословната храна, най-качественото образование, най-добрите спортни съоръжения, най-разнообразните творчески занимания, защо не бихме били съгласни, че трябва да имат достъп и до най-добрите гени?

Филмът пречупва тази трансхуманистична мечта през пагубните странични ефекти на стремежа към прогрес, задавайки си въпроса какво би станало с тези, които по една или друга причина не са минали през процеса на ембрионно генно усъвършенстване. В Гатака те са дискриминирани и им е отказано правото да извършват определени дейности и професии. Завръзката на сюжета представлява невъзможността на несвършения протагонист да осъществи своята индивидуална, човешка мечта да участва в космическа мисия; заради това той се впуска в сложна измама да заеме самоличността на генетично усъвършенстван индивид, парализиран след инцидент.

Това, с което Гатака остава в съзнанието, е един душевен и обществен лед – отразен както в цвятотавата гама и осветлението, така и в дългите сцени, в които протагонистът старателно изстъргва горния слой на кожата си, за да не бъде засечена неговата ДНК на работното му място; или пък лежи на пода в мъчялива агония след операция за увеличаване на ръста. Посланието на филма, разбира се, може да се чете като технофобно и подкрепящо идеята, че на науката не ѝ е работа да се бърка в сакрално човешкото – „няма ген за човешкия дух“ гласи мотото на лентата. Възможна е обаче и друга интерпретация – че обществените ни тегоби са безпределно трудни за излекуване и всяко наглед просто лабораторно решение, което не взима това предвид, рискува да изобрети нови разслоения по пътя на прозресивните си намерения. (А.И.)



## Градът на мрака [1998]

Шегьовърът на Алекс Прояс е много неща, но „киберпънк“ не е сред първите асоциации за повечето негови зрители (които са престъпно малко, предвид зашеметяващото му качество). След известен размисъл обаче става очевидно, че Градът на мрака (Dark City) всъщност е изцяло в жанра.

Джон Мърдок се събужда в мрачна хотелска стая без спомени за това кой е и как се е озовал там. Дори името си научава от дозадки. Скоро осъзнава, че се намира в кошмарен готически град, в който слънцето никога не изгрява и където всички освен него заспиват, когато часовникът удари полунощ. Мистериозна група странници в черни шилфери бродят сред домовете им и пренареждат живота им с неясна цел – очевидно влияние по линия на паранормалния тематизъм при Филип Дик.

С други думи, Градът на мрака е филм за свръхмощна сенчеста група, която изтрива човешката идентичност с нехуманна цел. Това описание крещи „киберпънк“. Прояс използва бароковата си визия и ноар атмосфера, за да построи мистерия, която – при все липсата на кибернетика и виртуални реалности – всъщност е пропита изцяло с духа на жанра. Обезчовечаването и бунтът, заложен в човечеството на толкова дълбоко ниво, че дори най-брутналната репресия не е способна напълно да го изтрие, психологическото страдание на главния

герой, преодоляване на барьерите, заложените от собствените ни гени... Разбира се, лентата на Проя не е чист представител на жанра – в крайна сметка всяко течение във фантастиката идва с определени визуални и сюжетни изисквания, да не говорим за светостроене. Но дори и в ролята си на хибрид филмът носи със себе си интензивна репрезентация на концепции, които попадат в ядрото на киберпънка. Ако не сте го гледали и се считате за фенове на жанра, поправете този пропуск при първа възможност! **(С.Ц.)**



„The Matrix“ © Warner Bros. Pictures

## Матрицата [1999-2003]

Маркетинговата кампания за премиерата на *Матрицата* (*The Matrix*) през 1999 г. е една от първите мащабни употреби на новия масов достъп до Интернет за подбуждане на трескав интерес към филм. Въпреки техническата възпроизводимост на лентата, позволила на всички ни да гледаме филма по разнообразни географски ширини и години по-късно, за много от нас е зазубена патината на оригиналното преживяване месеци наред да спекулираме относно въпроса от слогана: „Какво е Матрицата?“

Отговорът на Морфей в разговора му с Нео – че Матрицата е виртуална реалност, която стимулира сънувашите съзнания на хора, използвани от машини за хранилище на енергия – е далеч от оригиналния замисъл на сестрите Ушовски. Идеята хората да бъдат използвани за органични процесори в невронна мрежа бива отхвърлена от продуцентското студио и така поредицата за съжаление се озовава с логически неиздържани предпоставки. Златворното влияние на студиото се проявява и при образа на

Суич – персонаж, който е трябвало да бъде мъж в телесния свят на Цион и жена в Матрицата, усложнявайки идеята за йерархичност на реалностите и истинност на въобразения Аз.

Въпреки тези пропуснати възможности *Матрицата* поражда силен и траен отглас – може би не толкова заради новоизобретените си специални ефекти и динамични екшън сцени, а защото успява да улови един стремеж към особен вид ескейпизъм от атомизиран, безцелен живот. И Нео, и Момчето от по-късната видео антология *Аниматрицата* преживяват света като нещо изкуствено и недостатъчно, сякаш не може всичко да се изчерпва със заобикалящите ги безсмисленост и суета. *Матрицата* предлага алтернатива – че този свят наистина не е автентичният; че има друг и в него няма да чувстваш обкръжението си като сива завеса, с която нямаш никакво желание да се ангажираш. Този друг свят може да не е сетивно по-приятен от отправния, но там можеш да бъдеш друг (повече или по-малко истинска) версия на себе си и съществуването ти да има значение. Ако ескейпизмът на фентъзи жанра е пасторален и обърнат към несъстояли се минали епохи, то този на киберпънка е градски и технологичен, търсещ човешкото у героите си отвъд механични телесни модификации или подменени реалности.

Това, което *Матрицата* открива у своите персонажи, е свърхоценностяване на свободата и свободната воля. В първия филм научаваме, че ако човек умре в Матрицата, умира и тялото му в „реалния“ свят. Въпреки това тези, които са били измъкнати от виртуалната реалност, ни най-малко не се свенят да убиват хора вътре в нея. Във втория филм става ясно, че Нео не е Избрания и Месията, който да сложи край на войната с машините, а просто пореден механизъм на контрол, заложен от тях. И той, и сподвижниците му са живели в измамна свобода не по-малко от спящите в Матрицата. На Нео е даден избор да запази съществуването на човешкия род, или да се втурне в обречен опит за спасяване на тази, която обича. Във всяка кохерентна и интуитивна етическа система изборът, който Нео прави – да спаси Тринити, – е грешен. Той би бил последователен само ако за теб животът на непознати и илюзия за свобода не е ценност. Тогава не би имало значение, че човешкият род и всички възможни бъдещи хора няма да съществуват, защото техният живот в Цион, все още под контрола на машините, не би имал стойност. Оцен-

ностяването на свободната воля и отхвърлянето на предопределеността са водими и в третия филм, в чиято куминационна битка Нео обяснява защо продължава да се бори дори когато усилията му са обречени с думите „защото така избирам“.

*Матрицата* е изпълнена с гостатъчно препратки към различни философски течения, че да се погвава на подобни тълкувания, търсещи в нея смисъл отвъд този на страхотен заснет екшън. Това е още една причина за продължаващата популярност на поредицата въпреки множеството сюжетни недостатъци, особено в продълженията ѝ. **(А.И.)**

„Scanner Darkly“  
© Warner Independent Pictures



## Камера помътняла [2006]

*Камера помътняла* (*Scanner Darkly*) по едноименния роман е поредната лента, която затвърждава огромното влияние на Филип Дик върху киберпънка и посткиберпънка. Филмът започва със съобщението, че се развива седем години след сегашния момент. Кои е обаче той? 2006-а, 1977-ма, 2019-а? Сякаш няма значение, защото обществените процеси, с които ни сблъсква, изглеждат твърде правдоподобни от всяка една историческа гледна точка. Над двадесет процента от населението на САЩ е пристрастено към Субстанция С. Правителство провежда военни операции срещу държави, които подозира в производството на наркотици, технологиите за масово наблюдение са хипертрофирани, човешките права са сериозно орязани. Всепроникваща параноя е пристегнала всички в пипалата си. *Камера помътняла* не ни занимава с поредния дигитален каубой, а ни хвърля в кошмарно-ужасяващ кошмар на екстремно-контрола на машините. Да си наркоман, е почти

сигурна физическа смърт, да живееш в спокойните предградия на средната класа – убова.

Боб Аркър е полицейски агент под прикритие, внедрен сред дружинка наркомани, с цел да стигне до едрите дилъри на Субстанция С. Под влияние на наркотици Боб получава раздвоение на личността и започва да губи способността да разпознава определени обекти, превръща се в „камера помътняла“. На работата Боб и колегите му носят специални костюми, които прикриват самоличността им, като този ефект фигуративно се репликира в цялото общество – никой не знае истината за никого, въпреки свърхтехнологиите за наблюдение (марка „Phil D“, върху чиито екрани заедно с разнообразните канали лична информация тече сценарият на *Блейд Рънър*). Натрапливата алегория се простира чак до самата Субстанция С. Зрителят с право се чуди дали цялата схема с наркотици не е просто претекст, чрез който правителството да получи неограничена власт. Какво е Субстанция С всъщност? „Самота, Стрдание, Спасение. Спасение на приятелите ви от вас, на вас от тях, на всеки от всеки. Спасение от отчуждението, самотата, омразата и взаимното подозрение. И, най-сетне, С като Смърт. Бавна Смърт.“<sup>1</sup>

Ромоскопичната анимация и първокласната игра на Киану Рийвс, Уиона Райдър, Робърт Даунс Джуниър, Уди Харелсън и Рори Кокрейн са идеална медия за психеделиката на Филип Дик и лишения от всякаква романтика поглед към киберпънк бъдещето. **(А.п.)**

<sup>1</sup> Камера помътняла (ИнфоДАР), прев. Васил Велчев.





## Паприка [2009]

Запазената марка на Сатоши Кон – взаимно преплитанци се и преливащи помежду си реалност и фантазия – присъства осезаемо и в лебедовата песен на прочутия режисьор. *Паприка* (*Paprika*), спряган за едно от възхновенятията зад *Insertion*, е комплексен и богат на образи филм, който разглежда теми като идентичност, свобода, трансформация и много други, като в същото време прави интересни паралели между сънища, виртуална реалност и дори кино.

„Не ти ли се струва, че сънищата и Интернет си приличат? И двете са места, където потиснатото в мислите ни намира поле за изява.“

В *Паприка* японски учени изобретяват революционно устройство за записване на сънища, което освен това позволява на психотерапевта да влезе в съня на своя пациент. Естествено, такова изобретение е обречено да попадне в неподходящите ръце и когато това става, сънищата плъзват в реалния свят и заплашват да го погълнат изцяло.

„Ако ние влезем в света на сънищата, и светът на сънищата може да се промъкне в нашия свят.“

*Паприка* се възхвалява от някои класически кибертънк теми, без обаче изцяло да се потапя в жанра. Намесени са опасни нови технологии, които на практика заличават границата между реалност, сън и киберпространство, като дори изборът на саундтрак е в подкрепа на това послание – *Паприка* е сред първите анимета, озвучени от вокалоуд (от вокал + андройд). Доктор Чуба и алтер-егото ѝ в света на сънищата, Паприка, може да не са класическите кибертънк антигерои, но един от прозагонистите е досущ като детектив от ноар, а антагонистът се е срещал (в един момент съвсем буквално) с гигантската корпорация, която представлява. Действието

се развива в японски мегаполис, но почти през цялото време плуваме в нечий цветно-откачен сън, докато действителната локация е изтикана на заден план и малкото, което стига до нас, повече се доближава до образа на съвременен голям град, отколкото до мрачния неонов град-кошмар. Оптимистичният финал, в който сънищата и мечтите извоюват своята свобода, също по-скоро страни от депресивността на кибертънка. *Паприка* е един от добрите примери за умело използване на кибертънк тропи, който обаче не може да бъде заключен в тесните рамки на един жанр. (М.П.)



„Repo Men“ ©Universal Pictures

## Живот назаем [2010]

Акътът на изземване се оказва както тривиален за епохата ни на комодифицирани „нужди“, така и изненадващо богат спекулативен материал в режисьорския дебют на Мигел Сапчик. Екстраполяцията на тази практика я отвежда до някои смущаващи крайности и я разкрива като фундамент, върху който вече сме започнали да строим бъдещето си. *Живот назаем* (*Repo Men*) проследява работата на главния си герой Реми – възстановяване собствеността на неизплатени синтетични органи – с комбинация от монтажен устрем и високооборотна сатира в стил ранен Гай Ричи. Погледът остава дистанциран дори и след неизбежното холивудско клише с преосмисления морал и обръщането срещу злата корпорация и филмът постоянно се движи по ръба на остра сатира, предвидима, но и нуждаеща се от експлицитен израз.

*Живот назаем* с изненадващо лека и веща ръка подбира кибертънк мотивите, необходими за захранване на екшъна и глуповатата му пълн повърхност, и в нито един момент не се превръща в естетическо

упражнение по изчерпани образи. Лентата впечатлява най-вече с въздържанието си да използва моутификациите на човешкото тяло като функционални гаджета в служба на бойните сцени. Печели адмирации и за това, че се придържа към чисто хуманисткия момент, удржайки вниманието си насочено към произволните предателства на биологията и начините, по които технологията би ни позволила да ги отхвърлим.

В основата на кибертънка винаги е лежало едно напрежение между трансхуманистките бленувания за нещо *отвъд* и буквалното превръщане на тялото в продукт, в следващата покупка по линията кола-жилице-вила. Топографията на жанра подбира и извисяването над плътта, и прикрепящите я към неоновата мръсотия на алеите връзки от пътуващи пари. *Живот назаем* извежда това по кристален начин и има смелостта да предложи решение, което е съвсем човешко и съответно напълно обречено. (А.С.)

„Dredd“ ©Lionsgate



## Дред [2012]

„Мега-Сити 1: 800 милиона души живеят в руините на стария свят, и в мегаструктурите на новия.“

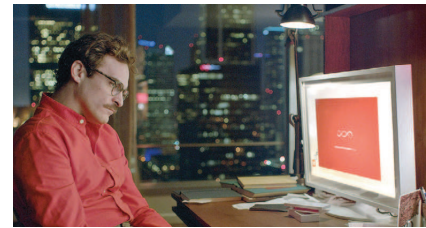
В рамките на час и половина престрелките, насилието и напрегнатите ситуации в *Дред* (*Dredd*) не секват нито за минута, без това да натези, а междувремето куп пръснати детайли ни дават все по-плътна представа за дистопичния свят. Мега-Сити 1 е море от бетон, което се простира от Бостън до Вашингтон и извън което теренът е наситен с радиация. Престъпността, и тук, е ескалирала до нетърпими нива. Единствената организирана сила, която противостои на хаоса, са Съдиите. На леген-

дарния Дред, героя от едноименния култов комикс, е поверен полевият изпит за Съдия на младата Андърсън – курсист с оценки на ръба на скъсването, но с мощен телепатичен талант. Съдейки по реакциите на героите, такава способност не е нечувана рядкост в облъчената с радиация Америка от бъдещето. По време на разследване на престъпление в един от огромните блокови комплекси, двамата ненадейно се натъкват на тайна, която главатарката на местния престъпен клан би потушила на всяка цена и чрез всяко средство. Последното в случая означава да затворят всички изходи от 200-етажната сграда и да насъска до един главорезите в нея по диригите на двоятата правораздаватели.

Изборът на подобен камерен сетинг е страхотното решение, защото едновременно позволява изключително концентрирано действие и предоставя микрокосмос на целия Мега-Сити 1 в рамките на колосалната аркология „Пийч Трийс“. През множеството ситуации виждаме в действие повсеместната роботизация в сградата, както и интелигентните системи за наблюдение и слеене на хората вътре – почти съвършен паноптикум, който с лекота бива овладян от престъпниците. В разнообразни битки отплатваме функциите на снаряжението на Съдиите, което в комбинация с подготовката им ги превръща в почти нечовешка сила, сходна с Терминатора и Робокон. Преживяваме чрез камерата ефектите от наркотика Slow-Mo – субстанция, която забавя стократно субективното преживяване на реалността (представете си само какво би било да паднеш от двеста етажа в такова състояние). Наистина огромно количество класически кибертънк тропи, сдобени в почти идеална конструкция. *Дред* определено заслужава място сред най-добрите кибертънк екшъни. Колкото до по-трънливите въпроси в жанра – филмът не претендира да има отговори за тях, но показва, че е наясно със съществуването им и не ги замига под килма. (А.П.)



„Her“ © Warner Bros. Pictures



## Тя е глас [2013]

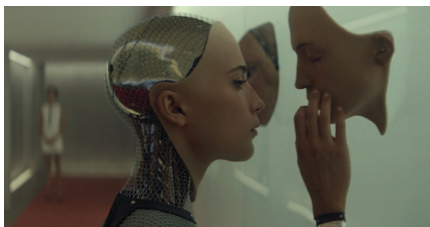
„Понякога си мисля, че съм почувствал всичко, което някога ще чувствам... и от сега нататък няма да почувствам нищо ново, само по-бледи версии на старото.“

Тя е глас (Her) е сред най-добрите кино фантастики на 21 в., и може би една от най-важните когнитивни карти за предстоящото бъдеще. Връзката с киберпъпка на пръв поглед е коса – няма смазващи обществото мегакорпорации, естетиката е на топлие цветове, на аналоговия дизайн; на Земята сякаш се е възцарила техноутопия. Връзката с Блейд Рънър обаче е там под повърхността на филма, който като виртуозен хамелеон-илюзионист премизва високочестотно и, ако присвием правилно очи, в пролуките между кадрите виждаме огромния неонов погнис на киберпънк пророчеството, екстраполирано и видоизменено, но по същността си запазено.

Ел Ей на Спайк Джоунз няма много общо с този на Ридли Скот, при все някои явни реверанси (като например гигантския неонов надпис „BRUNNER“). Личните автомобили са рядкост, повечето хора се придвижват пеша, много се обличат като членове на сем. Джетсънс, въздухът е чист, околната среда – приветлива и жива, технологиите – ефективни и ненаатрапчиви. Даже животът на корпорациите сякаш се случва като някакъв пренебрежим фонов шум: мимоходом научаваме, че Индия и Китай са в процес на сливане. Дали всички жители на планетата се радват на това охолство, така и не научаваме. Ясно е обаче, че нещо е случено: хората са забравили как да общуват.

И как няма? В един свят, в който експертните системи са се превърнали в попечители на хората, какво може да предложи човек в икономически план освен безкраен каталог с комодифицирани и майсторски дизайнирани парчета човештина? В свят, в който сме забравили как да изразяваме любов и наемаме лични писатели на писма. Хората са се превърнали в данни, и това сякаш е напълно нормално, и защо би било иначе в бъдеще, което изглежда проектирано ненаатрапчиво да събира, преработва и препродава информация? Само че – от този обречен на вечен рециклаж, нискоинтензивен, хипстърски аг се ражда нещо коренно ново. Операционните системи във филма са също така изтъкани от данни – човешки данни. Те са обаче онзи необозрим хипербект, който чрез едновременната си интимност и космически мащаб ни разтърсва от съня, от кошмара на безкрайния развален телефон. Благодарение на тях осъзнаваме, че, както героинята на Ейми Адамс казва, „сме тук само за малко“. Тя е глас ни погавва една тиха, меланхолична, но и радикално отворена – защо не утопична? – трансхуманистка визия, каквато Алан Уотс би одобрил. (А.П.)





## Бог от машината [2015]

Сливането на човека с машината се отлага. Може би първо машината ще трябва да се слее с човека. Темата за виртуалния Пинокио, търсещ да изпита, разбере, закачи като значка *човешкото*, е популярна бразда в жанра още от времената на *Блейд Рънър*. Други творби стоят в контраст – провиждайки изкуствения интелект като трансцендентален феномен извън нашите способности за осмисляне. *Бог от машината (Ex Machina)*, режисьорският дебют в голямата творческа кариера на Алекс Гарланд, черпи и от двете традиции.

Лентата ни сблъсква с Кейлъб, срамежливия и непохватен служител на гигантска тех-корпорация, който е спечелил от фирмена лотария възможността да прекара време в имението на своя гениален и посвоему плащещ шеф-гений Нейтън. Разбира се, цялото нещо е внимателно подготвен експеримент, в който младежът ще стане неволен участник в един ултимативен любовен Тюринг тест. Обектът? Болезнено красивата Ейва, изкуствен интелект в отчасти човешко, отчасти механично, отчасти кристално тяло, моментално заявяващо своята неестественост. И съвършенство. Кибернетичният аватар на библейската Ева, както името ѝ недвусмислено ни подсказва.

Всемогащото влияние на гугълподобната корпорация върху света е оставено изцяло на заден план, може би защото еволюцията на кибертънквите *дайбатсу* до съвременните алхимици на лични данни от Силициевата долина е вече посвоему канонично развитие. Лещата е плътно фокусирана върху отношенията между тримата главни герои, до степен на клаустрофобия, подсилвана от стъклените презгради между Ейва и Кейлъб. Именно интензивният, навит на пружина емоционален поглед е това, което *Бог от*

*машината* слага на жанровата масата. Всъщност малцина изобщо биха окачествили тази арт-медитация върху човека и машината като кибертънк, но е нужно съвсем леко отместване на перспективата, за да мислим сюжета като философска еволюция на Рик Декард и Рейчъл, приликите с които стигат дори до съмнението на Кейлъб в собственото му човешко битие. Може ли любовта да бъде емулирана, ако не може да бъде изпитана? Дали нашата „искра“ е нещо повече от сложен модел, чакаш да бъде „дълбоко“ научен от гладен алгоритъм? Има ли място за нас в света, който творим, независимо дали той е мрачен и киселинно-дъждовен, или дизайнерски подреден сред гъсти гори? Извлечени през диксморфните свръхсексуализирани криви на *зловещата долина*, тези въпроси остават да кънтят и след брилянтно многозначителния финал. (Ж.П.)

„Alita: Battle Angel“ ©20th Century Fox



## Алита: Боен ангел [2019]

Годината е 1998-а, а Джеймс Камерън за пръв път вижда в главата си филма, в който мрачната манга за мистериозно момиче-киборг би могла да се превърне. Ще минат двайсет години, докато технологията напредне достатъчно, за да се случи това. Стрували са си. *Алита: Боен Ангел (Alita: Battle Angel)* е истински визуален спектакъл и може би най-успешната до днешна дата адаптация на пословично трудното японско изкуство – на места наивен, сантиментален, дори смешен, но и живо доказателство за актуалността на жанра.

Погледнат през тъмните кибертънк 3D-очила, сетингът е уютно класически. Изпълнен с прах и престъпност постапокалиптичен град стои в сянката на гигантска летяща плоча, запазена за богатите. Триста години по-рано светът е бил на върха на технологичното си развитие, но тежка война с марсианската колония го е довела до разруха и крайно социално разслоение. Главната героиня е киборг-тийнейджър, върната към живота от гениален доктор с тъмно минало. Още по-тъмно минало време в невроните на Алита, която съвсем не по тийнейджърски осакатява голямо количество от NPC-тата на екрана.

Освежаващо е колко нормализирана е кибернетиката в лентата. Почти всички се разхождат с няколко импланти, доброволно стават почти неразпознаваеми, за да участват в гигантско спортно състезание, и изобщо не се притесняват от това, че са останали само по мозък и гръбнак. Този доведен до своето рога крайност трансхуманизъм се допълва съвършено от контраста на преобърнати кибертънк тропи. Напук на мрачните и отритнати ноар протагонисти в жанра, главната героиня е аутсайдер най-вече заради огромната си емоционалност и почти гетска наивност. Дъждът вали не за драма, а за романтика – и само в единствената сцена с целувка. Алита тръгва на набег към неясен техно-корпоративен враг... но печелейки спортни титли. Тази холивудизация на историята има потенциала да се чете като абсурдна; вместо това успява да доведе до вероятно неволна, но със сигурност свежа деконструкция на жанра.

Разбира се, не всичко работи идеално. По улиците на предпологаемо мрачния Железен град се разнасят пици, играят деца и продават шоколад. Това значително обезценява мотивацията на някои герои да избягат от „долина свят“, гори на цената на жестокост и престъпления. Но независимо от такива очаквани несвършенства, похвалително на *Алита: Боен ангел* да остави актуалното (марсианци, трансхуманизъм, биоманипулации) и да преобърне изхабеното (ноар, хакери, престъпници) с хастара нагоре ни вава важна пътечка, по която жанрът намира смисъл в наши дни. (Ж.П.)