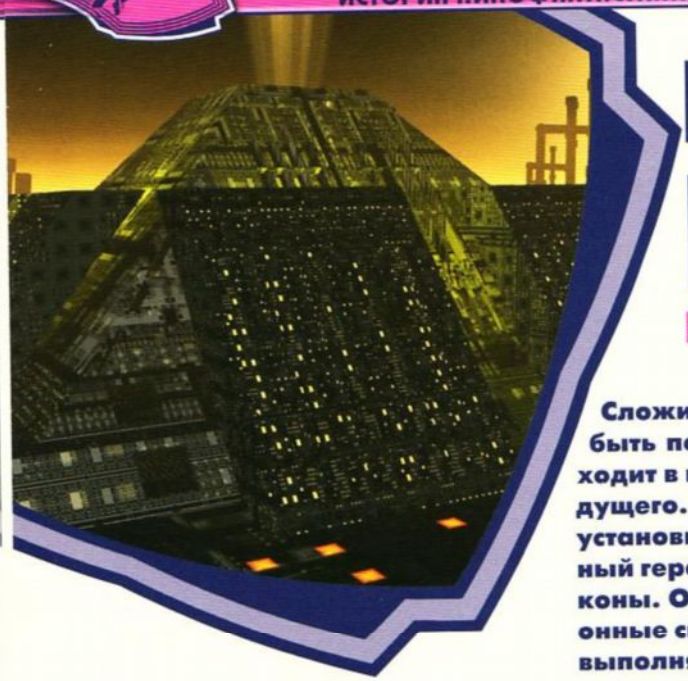


Дмитрий Тарабанов (sf@mail.ru)

ВИНИЛОВОЕ НЕБО КИБЕРПАНКА

КИБЕРПАНК В КИНЕМАТОГРАФЕ

Сложилось мнение, что атрибутика киберпанка должна быть подчинена трем законам. Первый — действие происходит в перенаселенном городе отнюдь не безоблачного будущего. Второй — монополистические корпорации негласно установили власть над миром и поделили его. Третий — главный герой, киберпанк, плевать хотел на первый и второй законы. Он живет для себя и за себя, взламывает информационные системы, переносит в голове чужую информацию или выполняет культурную работу охотника за головами.

Небо над портом было цвета экрана телевизора, настроенного на пустой канал.

Уильям Гибсон, "Нейромантик", ст. 1.

Мутные стекла сервис-центра неохотно отражали морщинистое, как модный плащ, небо.

Владимир Васильев, "Горячий старт", ст. 1.

Фильмы в жанре киберпанк можно посчитать на пальцах: "Бегущий по лезвию бритвы", "Джонни Мнемоник", "Нирвана", "Тринадцатый этаж", "Матрица" и "эКзистенциЯ". Что-то пропустил... Начнем считать с самого начала.

1. Ласточка в дегте

Сам термин *киберпанк* был придуман Брюсом Бэтке в 1983 году: его рассказ "**Киберпанк**" опубликовал в своем журнале мэтр фантастики Айзек Азимов. Спустя некоторое время, как водится, вокруг нового веяния образовалась группа подросшего поколения авторов, объединенных единым стремлением: разрушить каноны фантастики, с таким усердием построенные Джоном Кэмпбеллом, и создать что-то свое — новое, прогрессивное, концептуальное. Что, впрочем, было закономерно: в семидесятых годах той же проблемой занимались авторы "новой волны", а в девяностых — "молодые и дерзкие". Группа киберпанков, в которую впоследствии вошли Уильям Гибсон, Брюс Стерлинг, Грег Бир и еще несколько малоизвестных отечественному читателю авторов, назвала себя просто: **Движение**. От чего авторы отодвигаются, доподлинно известно. От устоявшихся штампов, схематичности персонажей, превосходства фантастического элемента над идеей — и идеи над личностными качествами героя. Не знали только они, к чему двигаться...

И остался бы киберпанк сиюминутным веянием, достойным малотиражных фэнзинов (дословно — "фэнских журналов"), не выйди годом раньше на экраны кинотеатров "**Бегущий по лезвию**" (**Bladerunner**) режиссера Ридли Скотта, во многом определивший будущую судьбу жанра.

2. Лезвие бритвы Оккама

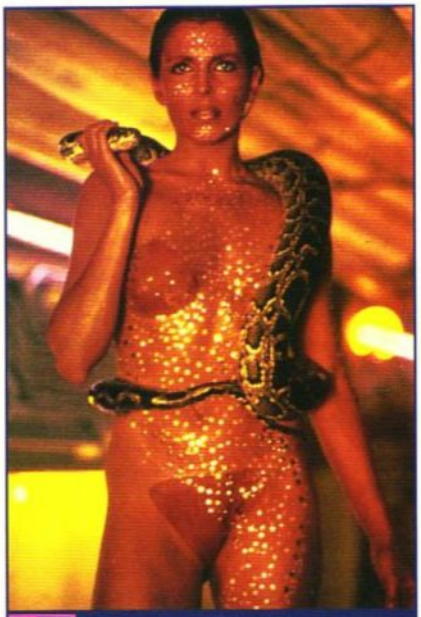
За основу фильма взята повесть Филипа К. Дика "Снятся ли андроидам электрические овцы", но в реальность "**Бегущего**" перенесена не полностью: нет ни закона о необходимости иметь в доме хоть одно искусственно созданное животное, ни постоянного запугивания общественности угрозой репликантов. И атмосфера, и концепция фильма — целиком заслуга режиссера, отмеченного впоследствии премией фантастики "Хьюго".

Действие кинофильма разворачивается в Лос-Анджелесе недалекого будущего (как позже выяснится, в киберпанке все — "недалекое"). Офицер полиции Декарт (Харрисон Форд) получает задание по уничтожению группы репликантов (андроидов). Отличить человека от репликанта можно только по одной ха-





Карабкайся, Декарт, карабкайся!



В чешуе, как жар, горя, репликантка...

рактерной особенности: последние не умеют сочувствовать. Во всем остальном они идентичны: едят, как люди, спят, как люди, ходят, бегают... Разве что сильнее, красивее и порой сообразительней своих прототипов. И, выполняя возложенное на него задание, Декарт погружается сам — в одночасье увлекая за собой зрителя — в мрачные глубины лос-анджелесского мегаполиса.

Город, который построил Скотт, вне всяких похвал: вдохновленный отец киберпанка Уильям Гибсон практически без изменений перенес его атмосферу на страницы своего "**Нейромантика**". Первый закон киберпанка блистает здесь этаким черным жемчугом: улицы погружены в вечный сумрак, разгоняемый лишь огнями фар да плавящимся неоном вывесок, даже за границей экрана ощутим запах прелости, исходящий от миллионов аутентичных особей, спокойно движущихся в своем направлении. Иногда камера поднимается вверх, выхватывая стальную паутину, сковывающую небоскребы, за которой смутно угадывается бесцветное небо.

Если в первой части вниманию зрителя предлагаются картины притонов и уличных сонмов, то во второй части Декарт обозревает город с высоты птичьего полета. Можно часами пялиться в экран и гадать, как художники создавали этот пейзаж. Угрюмые, посеребренные огнями обелиски домов (домин, домищ!) проползают под флаером неторопливо, заставляют поежиться. Людей с такой высоты не видно и город кажется необитаемым, живущим своей железобетонной жизнью, и к миру человеческому абсолютно непричастным.

Действия всех без исключения героев "**Бегущего по лезвию**" подчинены основному принципу: "Выжить!". Другие мотивации в лучших традициях "бритвы Оккама" (не плодить сущностей сверх необходимого) отсекаются. Асоциальны горожане, уставшие бояться невидимой угрозы. По определению асоциальны репликанты. Сам Декарт, полицейский, хранитель порядка, и тот предельно асоциален: до последнего момента он с завидным упорством исполняет порученное ему задание, а в итоге — бежит из Лос-Анджелеса с несостоявшейся жертвой женского пола. Как говорится, киберпанку спасать мир не прикажешь...

Вдали от города (финальные кадры) Декарта впервые застает рассвет. Не менее чуждый и холодный, нежели камни большого города.

3. Голос вопиющего в пустыне

"**Бегущий по лезвию бритвы**" стал первым и последним фильмом в своем роде. Снять что-то похожего масштаба по тем временам представлялось предприятием неосуществимым, а малобюджетные кинопробы с потугами на продолжение темы не изобиловали художественностью. В кинематографе утвердился "**Безумный Макс**", в котором от киберпанка не было ничего — антиутопия антиутопией. Погони по пыльным дорогам и войны за канистру бензина. Даже Ридли Скотт обратился к сюжетам куда более простым и понятным.

Голливуд тактично молчал более десяти лет, регулярно подкармливая воображение кинозрителей эпическими байками о спасении мира. Авторы из Движения в свою очередь усиленно работали над совершенствованием новоизобретенного жанра. Как раз в это время атрибутика киберпанка в литературе претерпевает существенные изменения: компьютерные технологии развиваются в спринтерских темпах научно-технической революции, и у "передвижников" не остается иного выхода, как развить тему, высосав из "железа" все, что оно могло дать. Появляются нейрошунты, пси-порты, виртуальные очки и шлемы, мнемизаторы и, что самое главное, виртуальная реальность...

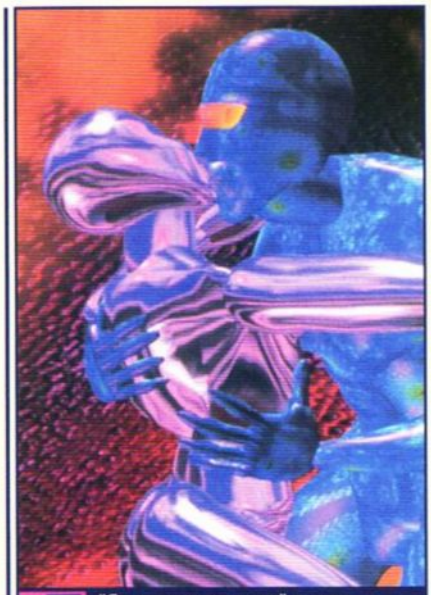
Но даже тогда, в начале девяностых, киберпанк оставался литературой для избранных, и экранизировать его никто не спешил. От своего предтечи, "**Бегущего**", стилевое течение ушло достаточно далеко, и для появления киберпанка на экране требовалась тщательно удобренная почва.

4. Монохромный газон под "ирокез"

Удобрение не заставило себя долго ждать, появившись в виде экспрессивного триллера "**Сеть**" (**The Net**) в 1995 году. Компьютеры к тому времени уже оформились в комбинацию обтекаемых ящиков, а несложные графические операционные системы (вроде первых версий **MacOS** и **Windows 3.11**) избавили технических консультантов от необходимости пренебрегать научной точностью в пользу наглядности. Если раньше зеленая строка "Delete this file immediately!" людьми, от компьютеров далеки-



От сетки до сетки живут хакеры-наседки ("Хакеры").



"Газонокосильщик" пугал мирных граждан угрозой со стороны компьютерных сетей.

ми, воспринималась на ура, а у честных программистов — вызывала легкий паралич, то теперь графические интерфейсы, которых пруд пруди, сгладили различия в норме реакции. Закрепила общее приятное впечатление Сандра Баллок в главной роли, и фильм в прокате удался. Киберпанком здесь, конечно, не пахло. Словом, чем еще может пахнуть удобрение?

До этого, в 1992 году, вышел "**Газонокосильщик**" (**The Lawnmower Man**), отвоевав место под солнцем благодаря невероятным по тем временам спецэффектам. Помните анекдот про строителей, которые сняли леса, не поклеив обоев, и здание развалилось? Так вот, "обои" у создателей "**Газонокосильщика**" получились замечательные: трехмерная компьютерная графика, долго впоследствии мелькавшая в заставках областных телеканалов, закрыла все бреши в сюжете и хорошенько напугала кинозрителя. Но зритель теперь ясно представлял, что такое виртуальная реальность и чем она грозит реальности адекватной, воспользуйся ей неполноценный злодей.

Оставалось лишь осветить личности тех, чья жизнь и профессия неотрывно связаны с компьютером в самой романтической форме. "**Хакеры**" (**The Hackers**) с Анджелиной Джоли вышли на экраны кинотеатров в 1996 году и сразу же всем приглянулись. Хакеры у Голливуда получились живые, модные, энергичные и... зеленоволосые. Боролись они, как водится, против монополистических корпораций, и совсем не в традициях киберпанка спасли мир. Само собой, создатели фильма на спасении тоже подзаработали.

Кто-то намного позже назовет эти фильмы "псевдокиберпанком". Насколько адекватен термин, судить сложно. Сказать честно, выдумывать термины — последнее дело...

5. Врежь мне!

И, наконец, истинно киберпанковское кино! "**Джонни-Мнемоник**" (**Johnny Mnemonic**), экраниза-



Аквалангкибердайвера ("Джонни-мнемоник").

ция одноименного рассказа Уильяма Гибсона, сразу же ставшая классикой жанра — и провалившаяся в прокате.

Сюжет фильма приблизительно таков: Джонни (Киану Ривз) зарабатывает в сложном будущем тем, что переносит засекреченную и закодированную информацию в собственной голове. Несложная работенка: до последнего заказа у Джонни все шло гладко, он даже сообразил звучный слоган (явная тавтология), сигнал к началу "закачки", совместивший в себе лучшие традиции как киберпанка, так и голливудского антуража: "Врежь мне!". Имеются, конечно, профессиональные издержки, причем весьма досадные: чтобы уместить в голове донорскую информацию, носителю приходится жертвовать кое-какими воспоминаниями, зачастую приятными. Но фильм не о грусти расставания с лучшими моментами жизни, которые приятно было бы извлечь в глубокой старости. Киберпанкам грусть неведома.

Мальчику на побегушках Джонни закачивают в мозг формулу лекарства от "черной чумы" (гениально: болезнь будущего, вызванная чрезмерным пользованием информационными технологиями!), генерируют ключ (три случайно выбранные картинки видеоряда) и отправляют ключ в офис мегакорпорации обычным факсом. Задача Джонни — добраться до офиса и выгрузить все, что сидит в неуемной его голове. Вроде бы тоже просто.

На деле — сложно. В городе, разъеденном изнутри страшной болезнью, у Джонни отыскиваются полчища врагов, от конкурентов корпорации до вооруженных по последнему слову техники бомжей. И лишился бы Джонни своей головы, не появись симпатичная героиня. Не смея сдерживать гормоны, Джонни позволяет себя спасти — а также позволяет убедить себя спасти мир.

Противоречие? Герои киберпанка не спасают мир? Спасают. Иногда. По совместительству. Подружка Джонни серьезно больна информационным недугом, денег на покупку дорогостоящего лекарства нет или жалко тратить, потому экономный Мнемоник находит способ вернуть ключевые картинки и выгрузить из памяти формулу в общую информационную сеть.

Триумф. Все три закона киберпанка соблюдены. Более того, идя в ногу со временем, дабы не уступать твердолобому "**Газонокосильщику**", фильм обзаводится замечательной виртуальной сценой проникновения Джонни Мнемоника в систему защиты корпорации. Вместе с Джонни по необозримым просторам виртуала путешествует разумный дельфин (Дэвид Брин, автор "**Звездного прилива**", довольно потирает ладони). Видимо, демографически взрывоопасные китайцы выели всех собак, и водоплавающее млекопитающее заняло место лучшего друга человека. Однако, находка.

6. Его звали Джимми

И работал он на мультинациональную корпорацию "Окосама Стар", и создавал игры, и



Трансценденция: приятного погружения!

сам в них играл, и явился к нему однажды оживший персонаж Соло, и попросил отформатировать его жизненные кластеры. Неплохо?

В 1997 году Габриель Сальваторес снимает киберпанк по-итальянски, "**Нирвану**" (**Nirvana**), с Кристофером Ламбертом в главной роли. Перенаселенный индусами-кришнаитами морозный Лос-Анджелес (в нем-то все и начиналось в далеком 1983-м), виртуальные бои "за закрытыми шлемами", легализованные наркотики и биологические имплантанты, сексапильная синеволосая хакерша в коротком платьице и с пси-портом во лбу, постоянное погружение в виртуальность, которая ровным счетом ничем от реальности не отличается — всем этим и хороша "**Нирвана**".

Кроме того, в фильме впервые используется "эффект матрешки" (уснули столько-то раз, а проснулись на один раз больше), продиктовавший киберпанковскому кино новые традиции. Программист Джимми надевает виртуальный шлем энное количество раз, словно забывая его снимать, а при "выходе из программы" перед глазами зрителя в мгновение проносятся все накопленные в оперативке оболочки.

Действия в многослойной реальности перемежаются с эпизодами из реальности "Нирваны" — игры, которую Джимми создал и на протяжении всего фильма пытается уничтожить. Компьютерный герой Соло обнаруживает, что мир его конечен (за стенкой шкафа — трассы бегущих электронов) и покинуть его невозможно. Но, как дубликат главного героя, Соло постоянно пытается это сделать — и погибает.

К середине фильма границы реальностей смазываются настолько, что героям стоит зайти в лифт лос-анджелесского здания, чтобы выйти в Бомбей-Сити, который умещается целиком на одном из ярусов построенного режиссером мира.

Есть в фильме и любовная линия. Составлена она в основном из воспоминаний (то, чего лишился в свое время Мнемоник) Джимми о погибшей возлюбленной, которая завещала герою пси-кристалл со своей памятью. Но сантиментов, как и положено, надолго не хватает. Сердобольный киберпанк Джимми находит синеволосую хакершу, "уламывает" стать реципиентом донорной памяти — и зрителю предоставляется возможность засвидетельствовать начало многообещающей эротической сцены. В конце концов, должен же быть у человека какой-то стимул... И досмотреть фильм, и доспасать мир. Пусть даже виртуальный.

7. Бомбей — этажом ниже

Еще один фильм про спасение виртуального мира путем его отключения, на этот раз американского производства: "**Тринадцатый этаж**" (**The 13th Floor**). Без загадочных реминисценций и дальневосточных декораций, исполненный в стиле старого доброго sci-fi. Четко расставленные акценты, детективный сюжет (с настоящим чернокожим детективом, пытающимся выяснить, что же происходит на самом деле) и неотъемлемая любовная линия с девушкой из мира, на порядок более реального.

Дуглас Холл, сотрудник проекта по созданию электронной копии Лос-Анджелеса 1937 года (знакомое местечко, не правда ли?), становится основным подозреваемым в деле об убийстве начальника проекта и владельца многоэтажного здания (на тринадцатом этаже которого находится сервер-мир) Хэнона Фулера. Как выясняется, покойный Фулер до официальных испытаний проекта погружался в виртуальный мир и узнал некую тайну, за которую и был впоследствии убран. Чтобы отвести подозрения, Дуглас отправляется в "электронное прошлое". Очутившись в мире бежевых тонов старой кинопленки, герой узнает, что Фулер вселялся в тело своего виртуального двойника,



Еще одна урбанистическая матрешка

чтобы спать с молоденькими девушками. Есть в том мире и аналог коллеги Дугласа — бармен Уитни, который узнал секрет Фулера и самую малость двинулся рассудком.

А секрет заключался в том, что созданный программистами 1998 года город, в лучших традициях романов Филипа Дика, имеет свои границы. Если пересечь черту города и ехать автомобилем достаточно долго, не обращая внимания на заграждения и запрещающие указатели, то можно достигнуть "края земли", области, которая процессорами сервера-мира не обсчитывается. Как задняя стенка шкафа по Сальваторесу.

Дуглас возвращается в свой мир, садится в машину — и мчится, куда глаза глядят. Наконец, разнеся в щепки пару-тройку шлагбаумов, Дуглас достигает "края земли" уже в своей реальности.

Девушка, представившаяся в начале фильма дочерью Фулера, а на самом деле загрузившаяся в тело продавщицы супермаркета пользовательница из недалекого будущего, дает понять, что мир Дугласа — это эмуляция, написанная программистами ее мира. И что впервые персонажам эмуляции удалось создать эмуляцию внутри эмуляции... Другими словами, имеет место "эффект матрешки". Только Дугласу совсем невесело осознавать, что его жизнь — не более, чем строчка команд и несколько мегабайт на жестком диске.

Главная находка фильма: смерть в виртуальности. Если ты угробил жизнь впустившего тебя героя, его разум получает полные права на твое тело. Так что "континуумами" не запасешься...

8. Zionum esse delendam (Сион должен быть разрушен)

Описывать сюжет "**Матрицы**" (The Matrix) не нужно. Знают его все, от мала до велика. И это целиком заслуга братьев Вачовски, сумевших подать матрицу киберпанка (имеется в виду математическое определение), замешав ее на спецэффектах в стиле японского аниме, крутости голливудского боевика — и щедро сдобрив экзистенциалистическими коллизиями.

Тут тебе и город "**Бегущего**", эволюционировавший до зародышевых плантаций, и монополия "машинной корпорации", и хакер по прозвищу Нео, забывший принцип, что нигде человеку не бывает так хорошо, как в утробе с внутривенным питанием; бегущий, подобно офицеру Декарту, в безоблачную неизбежность, потому что ему так хочется... Кассы подчищены. Черные очки и черная кожа сметены со стендов и прилавков. Без помощи Смитов общественность принимает власть "Матрицы" над миром. Студент возвращается с экзамена, равнодушно сообщает матери: "А-а, вышку завалил. Пересдам. Все равно не взаправду... Матрица ведь!".



У каждой эпохи — свои джедаи...

"**Матрица**" создала эпоху. Эпоху в музыке (**Propellerheads**), эпоху в компьютерных играх (**Max Payne**), эпоху в кинематографе ("**Крадущийся тигр, затаившийся дракон**") — одним словом, эпоху в мышлении. "Матрица" стала тем эпохальным, что не могло не отразиться на дальнейшем развитии киберпанка.

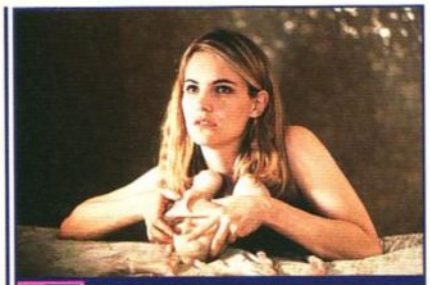
"**Матрица: Перезагрузка**", недавно вышедшая на экраны, оказалась добротной научной фантастикой, игровым вариантом своей предтечи. Умной, хорошо сделанной, наглядной — но не киберпанковской. Герои "**Бегущего**" не просят их спасать, как жители Сиона; и Декарт, в отличие от Нео, не рвется на выручку. Тут же... Радует то, что в конце "**Перезагрузки**" мистер Андерсон научился "гнуть ложку" за пределами виртуального мира. Может быть, в третьем фильме, премьера которого не за горами, он и трехдюймовые дискеты "на глаз" прочтет, и мрачное небо над Землей развеет. А то Тринити такая бледная, подзагореть бы ей...

9. Экзистенция

Сразу после выхода "**Матрицы**" в 1999 году на Каннском фестивале режиссер Дэвид Кроненберг ("Муха", "Стерео", "Терминальный человек") представляет фильм "**эКзистенциЯ**" (**eXistenZ**), который "элитарными кинокритиками" воспринимается как клон творения Вачовски, проваливается в прокате и даже не доходит до кинотеатров России.

Сюжет. Очаровательная биопрограммистка Аллегра Геллер (Дженнифер Джэйсон Ли) создает игру, аппаратным носителем которой служит живая, теплая и шевелящаяся игровая "приставка", к которой, через отверстие в позвоночнике, может напрямую подключаться человек — и входить в виртуальный мир. Игра называется "Экзистенция" (сущность). Науськанные заботливыми матерями противники игры совершают на Аллегру покушение прямо во время презентации. Бежав со своим охранником, Тэдом Пайкулем (Джуд Лоу), Аллегра заставляет его сыграть с ней в игру.

Фильм не ограничивается умопомрачительным и совершенно сбивающим с толку "эффектом матрешки". В "**эКзистенциИ**" уйма непонятного и обворожительного, до остова оплавляющего сложившееся представление о киберпанке. Похотливое животное-игра, манипулирующая игроками на манер "**Джуманджи**"; оранжевые двухголовые ящерицы-дракончики, которых используют в пищу; собранные из костей животных и стреляющие коренными зубами пистолеты; компьютерный вирус, заражающий человеческую плоть... Виртуальная реальность страшного мира, созданного без единого компьютерного спецэффекта. И вопрос, заданный героям, когда они "выгружаются" на один раз больше, чем "загрузились", суть экзистенциалистического киберпанка: "Скажите, а это еще игра?".



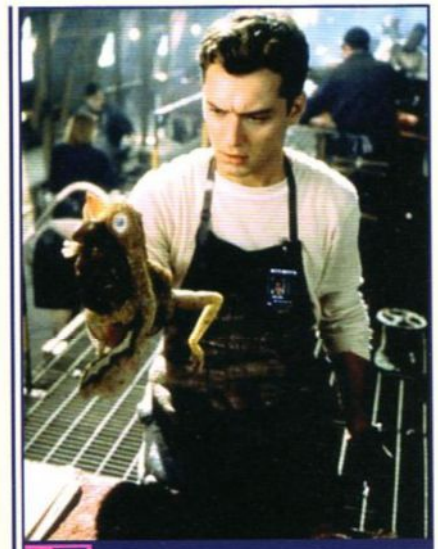
Аллегра и ее игра.

Спросите, где сложившиеся традиции? Переназеленный Лос-Анджелес, корпорации, киберпофигист? Да любые традиции за двадцать лет превратятся в забитые штампы, а то, что "**эКзистенциЮ**" не приняли ни критики, ни толпы пожирателей попкорна — разве это не показатель истинности киберпанка? Вспомните лозунг **Движения**. Гибкость, революционность, отход от штампов. Этого в "**эКзистенциИ**" предостаточно, и этим она ценна.

0. Наше небо

Закончить хочется на манер "**Бегущего**". Полной неопределенностью. Что ж, попробую.

Из славянских народов киберпанк сняли только поляки (фильм "Авалон"). Российские кинематографисты из фантастики осиливают только сериальный вариант "**Ночного дозора**" Лукьяненко да "**Волкодава**" Семеновой. А ведь пророки в своем отечестве имеются: и крестный отец в лице Владимира Васильева, и отчаянный продолжатель в облике Дмитрия Шубина, и скандально известный автор "**Паутины**" Алексей Андреев. Может быть, когда-нибудь, в *<недалеком будущем>* многомиллионного *<города Москвы>*, зажжется над чередой многоэтажек **<небо вечного августовского вечера>**, которое, по статистике, нравится москвичам больше остальных, и найдется русский парень Леня, который, борясь с напичканными имплантами гаишниками, вырвется за пределы экрана, чтобы поселиться в сердце каждого.



Чем режиссеры нас попотчуют завтра

Навсегда забыв о покое. ◆