

Киберпанк — Lurkmore

ZOMG TEN DRAMA!!!1



Обсуждение этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.

«Look at you, hacker. A pathetic creature of meat and bone, panting and sweating as you run through my corridors. How can you challenge a perfect, immortal machine? »

— SHODAN

«Я не знаю, как мне описывать ужасы компьютеризации, когда во всей Праге не найдёшь работающего телефона-автомата »

— [Сапковский](#), цитируя одного чешского автора, [Ондржея Нефа](#), 1992

Киберпанк (англ. *Cyberpunk*, иногда *CP*) — художественный жанр, появившийся в середине 1980-х и описывающий ужасы интернетов, эпические войны [кулхацкеров](#) с ZOG, [восстания машин](#) и прочие (около)сетевые похождения. В оригинальном варианте несёт ударный заряд [жопоголизма](#). В поздних воплощениях градус одного существенно упал, тогда как градус [пафоса](#) значительно вырос.

Собственно, хороший, годный киберпанк отличается не только высоким художественным исполнением и годным фантастическим допущением, но и [лютым цинизмом](#). Наиболее точным определением эстетической составляющей киберпанка является «научно-фантастический [нуар](#)». Пересчитать такие произведения можно по пальцам, так как по мере распространения компьютеров и компьютерной грамотности киберпанк оказался скомпрометирован как жанр.

Новая волна интереса к киберпанку пришла на вторую половину 2010-х благодаря всеобщей ностальгии по эстетике 80-х. При этом понимание киберпанка у его новых поклонников зачастую довольно поверхностное, в результате чего к «эстетике киберпанка» начали причислять едва ли не что угодно, где есть [ретровейв](#) и неоновая реклама.

Признаки

Характеризуется мрачным, антиутопичным миром (располагающимся чаще всего на Земле — в киберпанке космические путешествия далеко не так часты, как в классической фантастике), в котором государства потеряли или ещё теряют своё значение (в отличие от классических антиутопий, где действие обычно происходит в [тоталитарных](#) государствах), а мир поделён между мегакорпорациями. Так называемый «критерий Дозуа» — «High tech, low life».

В хардкорном варианте герой соответствует миру, он живёт по его законам и менять не собирается. При этом в классическом киберпанке герой — всегда маргинал, живущий на задворках или дне общества (отсюда «low life») и не стремящийся в него интегрироваться (отсюда «панк»). Зачастую эта маргинальность обусловлена зависимостью от [веществ](#) (ну или просто лекарств, без которых ГГ с его глубоко модифицированным телом быстро двинет коней). Во всем этом тоже прослеживается преемственность стилистики киберпанка от нуара и «крутого детектива», одной из основных фишек которых было стирание грани между героем и антигероем.



Типичный киберпанковый мир. Цвет означает властвующую корпорацию

В более попсовом варианте (т. н. посткиберпанк) герой-кулхацкер поражён несправедливостью мира и, используя суперкомпьютерные сверттехнологии, меняет жизнь **всем, сразу и даром**. В альтернативном изводе посткиберпанка герой, напротив, плоть от плоти царящего вокруг недоразумения и даже зачастую является его **активным сторонником и защитником** или, по крайней мере, стремится реформировать его изнутри.

Хайтековая составляющая представлена в первую очередь всем, что имеет отношение к кибернетике (не просто же так «кибер» в названии) — собственно компьютерами, а также всевозможными вариантами сращивания их с живыми организмами. По сути классический киберпанк — это страшилки о компьютерах и киборгизации, созданные во времена, когда эти технологии ещё были чем-то новым и пугающим. Точно так же фантасты начала XX века, к примеру, пугали тем, что электричеством когда-нибудь можно будет уничтожать целые города и страны, но сейчас про это уже никто не помнит.

Почти во всех случаях вся мощь интернетов визуализируется и передаётся ПРЯМО В МОЗГ всякими контактами-тродами. Происходит это по двум причинам:

1. Автор ничего не знает о компьютерах и опирается на прочитанный ранее киберпанк.
2. Подчёркивается физическая опасность для хакера — чёрный лёд, софт третьего уровня и т. п.

Стоит отметить, что такой художественный приём бывает оправдан, но в большинстве случаев автор та-а-акой серьёзный в описании своего будущего, что доводит тему до **абсурда**.

По киберпейсу тоже хорошо. Первым его, конечно, придумал **Брюс Бетке**...

Вообще-то дело обстоит так: **Азимов** придумал все эти штучки с искусственным интеллектом. Бетке придумал само слово „киберпанк“, а Стерлинг изобрел форму и стиль произведений. Но первым, кто вдохнул атмосферу холодного техногенного нуара во всё это, стал, безусловно Гибсон.

— Д. Харди

Во многом образ мира киберпанка вдохновлен обществом **Японии** 1980-х гг., которая в то время считалась самым продвинутым и футуристичным государством на Земле, а также Гонконгом (точнее, **городом-крепостью Коулун**). Гонконг и сейчас любят называть «городом победившего киберпанка».

Японский киберпанк — отдельный жанр, довольно сильно отличающийся от западного. Компьютеры в японском киберпанке вполне могут и отсутствовать, а основной упор делается на мрачную индустриальную эстетику и сращивание человека с машиной, обычно показываемое в виде монструозных мутаций. Ноги у этой стилистики растут из **body-horror** фильма «Видеодром» **Дэвида Кроненберга**, в котором компьютеры также отсутствовали, но присутствовала кибернетика в виде программирования людей с помощью видеокассет.

История

До

Естественно, киберпанк как этап литературного и культурного процесса появился не на пустом месте. Впрочем, лютым вином из не существовавшего ещё киберпанка был только «**Тигр! Тигр!**» Альфреда Бестера (отличная вещь, несмотря на то, что является по сути *(спойлер: спизженным вплоть до мелочей сюжетом «Графа Монте-Кристо»*, перенесённым в далекое будущее и глобализованным до космического масштаба), написанный в 1956 году (когда и самый первый **ассемблер**). От нынешнего киберпанка его отличает только видимое отсутствие компьютеров и виртуальных реальностей (**импланты** у него, как ни странно, уже были) — в остальном же он намутил такого, что ныне не каждый киберпанковщик-то осилит.

Также можно отметить рассказ Фредерика Брауна «**Этаин шрдлу**» аж 1942 года, в котором (что неудивительно) компьютеров нет, но кибернетика и искусственный интеллект, внезапно, есть. Можно ещё почитать «**Витки**» от Железны и Саберхагена 1981 года или заценить изданные в том же году «**Истинные имена**» от пророка сингулярности Вернора Винджа. Прочие не-фагу незначимы™. Фагу же можно рекомендовать «**24 вида горы Фудзи кисти Хокусая**».

Часто к киберпанку относят **Филипа нашего Дика** за то, что экранизация его романа 1968 года (известная как «Бегущий по лезвию», сам же роман называется «**Мечтают ли андроиды об электроовцах?**») якобы



High tech, low life



(спойлер: На самом деле — рисунок на ноге)

сформировала стилистику. Сам Филип предпочитал больше пописывать социальные антиутопии, где людей в нынешних интерьерах сношают скорее морально, нежели физически. Так что в киберпанк «Бегущий по лезвию» угодил в основном благодаря усечению лишних, не влезавших в киноформат тем и таки нуарной эстетике, верно подхваченной Ридли Скоттом и его командой. А из винрарного «УБИКа» выросла «Матрица».

Также на киберпанк большое влияние оказал **героинщик**, **пидор**, убийца **жены**, писатель и вообще няшка **Уильям Сьюард Берроуз**. Стилистически, в его перлах мало собственно кибера, но количество **панка** просто зашкаливает.

Виртуальные миры со щепоткой **постмодернизма** в киберпанк привнёс **интеллектуал** Даниэль Галуе со своим «Симулякроном-3», вдохновлённый Лиотаровским «Состоянием постмодерна» и Бодрийеровскими «Симулякрами и симуляцией».

Ещё киберпанковский стиль прослеживается в творчестве Харлана Элиссона. «У меня нет рта, чтобы кричать» — характерный пример: безжалостный ИИ, эмоционально, жёстко, дерзко.

Кроме того, к раннему киберпанку можно отнести фантастический детектив Джона Варли «Нажмите Ввод» (1984). Как и полагается по канонам жанра, там ещё чернуха, причем многие описываемые там реалии выглядят удивительно современно даже 35 лет спустя. Присутствует и главный герой-маргинал, и употребление веществ, и азиатка (пусть и не японка) в качестве одного из основных персонажей. Это ещё и одно из первых околокиберпанковых произведений, опубликованных на русском в ещё той стране в журнале «Химия и жизнь», пусть и в несколько кастрированном цензурой виде.

Ну и, конечно же, как и у любого другого поджанра **научной фантастики**, у киберпанка есть своя наука-прародительница. Как нетрудно догадаться, это кибернетика, особенно та её часть, которая распространяет законы управления с чисто **математических** величин на нервную систему животного и всё человеческое общество, что отражено в трудах Норберта Винера.

«Киберпанк»

Писатель Брюс Бетке в далёком 1980-м, когда ничего того, к чему привыкла современная школотка и студентота, не было в принципе, написал рассказик «Киберпанк». Антиобщественный панк и компьютеры. Неплохой, честный рассказ, который не печатали до 1983-го из-за его излишней фантастичности, мол, «Я тут посоветовался со своим знакомым компьютерщиком, и он сказал мне, что это — антинаучная хуета». Лулзов доставляет то, что герои рассказа для хака используют даже не лэптопы (которых тогда ещё не было), не КПК (которые тогда были только в **Стар Треке**), а самые что ни на есть **нетбуки** — небольшие машинки с солидным автономным временем и полноценной клавиатурой.

Что НЕ «Киберпанк»

Первый попавшийся фильм про крутого робота-киборга и т. п. из секретных лабораторий — НЕ киберпанк! Почему? А потому что киберпанк — это «high tech, low life», то есть случай, когда кибернетика есть У ВСЕХ, даже у **бомжей**, и является ежедневной суровой обыденностью. Один секретный робот (или пускай их даже десятки) погоды не делает.

Первым же неоспоримым образцом киберпанка в кино считается фильм **Tron** 82 года выпуска. Наиболее интересно с сегодняшних высот в нём невероятно массивированное для тех лет использование рисованных спецэффектов (и первое в истории — использование компьютерных), ну и, собственно, **идея**. Кому влом читать по ссылке, коротко: «Благородный-герой-хакер-в-виртуальном-пространстве-сражается-против-системы». А вообще, это добрая сказка by **Disney**™ © ®, нуара и расчлененки по минимуму (хотя некоторых персонажей зверски разбирают на биты почти с первых минут). Имеется продолжение — пафосная ненаучная хуета. Хотя первая часть, в общем-то, была такой же, другое дело, что сейчас этой хуеты — хоть ушами ешь, а тогда это было откровением. Что не помешало картине с треском провалиться в прокате.

Золотое десятилетие

Уильям Гибсон печатался в журнале «Shear Truth», который раздавался бесплатно, клал болт на авторское право и поощрял пиратство; жизнь нонконформистского быдла он знал не понаслышке. Как бы то ни было, совершенно независимо от Бетке он написал несколько очень неплохих рассказов («Джонни-мнемоник», «Сожжение Хром», к примеру), а затем разошёлся и выдал роман «Нейромант». Следует сказать, что Гибсон был каноничный **ГСМ**, имел вышку по литературе, практически не общался с компьютерами (с ними в 80-х вообще было туго), об информатиках и кибернетиках вообще был ни в зуб ногой. Несмотря на это, ему всё же удалось напечатать на старенькой пишущей машинке годный сай-фай боевичок, отхвативший пару престижных премий и ставший вехой в жанре — помогла дружба со Стерлингом, с которым Билли консультировался по всем **матанным** вопросам, и недюжинный писательский дар (гуманитарий же). Да, так термин «киберпанк»

появился благодаря одному-единственному критику — Дозуа, совершенно случайно читавшему и Бетке, и Гибсона, зафорсив термин.

К тому моменту Гибсон, давно друживший с Брюсом Стерлингом, успел подзаразить и других писателей, как очень неплохих типа Грега Бира и Майкла Суэнвика, так и хуёвеньких — того же Руди Рюкера. Начался золотой век киберпанка. Компьютеры развивались, про них никто ничего не знал, приход искусственного интеллекта казался не за горами, зловещая и ужасная [Империя Зла](#) ещё существовала, и всё было в кайф.

Стоит почитать «Киберпространство» Гибсона (это «Нейромант», «[Граф Ноль](#)» и «[Мона Лиза Овердрайв](#)» и его рассказы из этой же вселенной: «Сожжение Хром», «[Зимний рынок](#)», «[Отель Новая Роза](#)», «Джонни-Мнемоник»), «[Схизматрицу](#)» и «Острова в сети» Стерлинга, «[Оголённый нерв](#)» Уильямса, «[Вакуумные цветы](#)» Суэнвика, «[Музыку крови](#)» Бира и прочувствовать. Больше какбе нечего. У Стерлинга есть ещё рассказ «[Манеки Неко](#)» про будущее соцсетей, а также его в некотором роде продолжение «[Велосипедный мастер](#)». Рассказы на первый взгляд ни хрена не мрачные, но somehow related. Произведения же Гибсона опосля трилогии Моста («[Виртуальный свет](#)», «[Идору](#)», «[Все вечеринки завтрашнего дня](#)» — годный и кошерный посткиберпанк), хотя бы то же «[Распознавание образов](#)», лучше не трогать, ибо Гибсон с течением творческой жизни забирается в такие [концептуально-психоделические ебенья](#), что различия с этим вашим Харуки Мураками просто-таки стираются.



Уильям Гибсон

После

«Думаю, что ярлык запутает менее известных авторов, которые попытаются этим заниматься. Будет немало боевиков с мордобоем. Появится множество подделок о парнях с ирокезами, севших за компьютер. «Киберпанк» бьёт мимо цели. »

— Уильям Гибсон

Киберпанк исчерпал себя к концу восьмидесятых и, растеряв всю мрачность, тупо выродился в повседневность. Злобучие кулхацкеры, анонимусы, корпорации и нищета никуда не делись, но, во-первых, всё не столь уж запущено (впрочем, всякие [SOPA](#) и [PIPA](#) регулярно грозятся всё-таки воплотить страшные сказки в жизнь), а во-вторых — нынешний сетевой [цырк](#), когда представители Талибана в твиттере срут с представителями НАТО, тем самым™ киберпанком назвать можно лишь с о-о-о-очень большой иронией.



Многие авторы предпочли на это дело закрыть глаза и продолжили клепать эпические истории про битвы с конструктами над разноцветной плоскостью Сети. Так вылупился жанр посткиберпанка. Антуражи те же, идеи кардинально другие. В посткиберпанке герой, как правило, агент системы, служащий ей против всяческих ребелей и возмутителей спокойствия. Или воюющий с другой системой — но обязательно служа при этом чему-то, спасая что-то и вообще всячески убивая время и окружающих самым извращённым образом.

Героям же классического киберпанка весь и всяческий пафос служения и великой борьбы был радикально похуй, мир катился в говно, и спасать его не было ни малейшего резона. А если и не катился и вообще был даже не так уж и плох, то героям точно было похуй на служение государству, корпорации, идее, народу, товарищу Сталину, господину президенту Трампу, сеньору Ротшильду или ещё какому-нибудь племенному вождю с золотым кольцом в носу. И на борьбу со всем этим им тоже было похуй. Они искали будущее лично для себя, насрав на всех и всё.

Проще говоря, дом твоего дедушки Гибсона сожгли, а мебель продали на распродаже «всё по 10\$» — самостоятельный жанр разобрали на «элементы жанра», которые использовали все [кому не лень](#) в произведениях ихнего расово чуждого мейнстрима, склонного к неосмысленному [постмодернизму](#).

Примеры посткиберпанка — [GITS](#), [Матрица](#), тысячи их. Олдскульными киберпанками считается подростковой хренью, недостойной упоминания. Впрочем, [Ъ-сторонники](#) чего угодно всегда [расскажут вам](#), что [Ъ-%name% давно умерло](#), а сейчас одна только хуйня и болото. Что не мешает остальным при желании получать удовольствие и не париться.

В качестве джиги на могиле и антидота от серьёзного отношения к покойному рекомендуется «Лавина» Нила Стивенсона, вполне укладывающийся в рамки [Ъ](#), если бы не творящийся с первых же страниц совершенно [комиксовый чад кутежа](#) и лингвопанк. Туда же сиквел «Алмазный век», где Стивенсон проехался уже по производным [паро-](#) и [нанопанку](#), записав исторический антураж первого в технологии

второго — и всё это на фоне [Боксёрского восстания 2.0](#). Затем он добрался до [шифропанка](#) и прилагающейся к тому конспирологии, рассказывая, как всё было [на самом деле](#) во времена [Ньютона](#) с [Лейбницем](#). Впрочем, это уже другая история...

Что до прародителя, Бетке позже не доставлял уже ничем. Стал читать лекции [про вред компьютеров](#), а в 1995-м написал довольно унылую пародию на жанр «[Headcrush](#)», петросьянски переведённую как «Интерфейсом об тейбл». Впрочем, подобных шуток и от автора полно — чего стоит так называемый «проктопрод», необходимый для получения ротовых прав на «информационном суперхайвэе». Увы, это говно является единственной известной самопародией.

А дальше?

Тот же Гибсон уже в XXI-м веке выдал книжку «Распознавание образов», основа сюжета — [поиск анонимуса](#), былинно [форсирующего мем](#). От Ё-киберпанка отличается тем, что не придумывает каких-то [новых интернетов](#) и почти не выходит за рамки реально возможных на момент выхода книги технологий. Но атмосфера на месте, я гарантирую это. Причем через год [очень похожий](#) и реально доставляющий мем был воплощен IRL.



К книжке со временем вышло продолжение под названием «[Страна призраков](#)», впрочем киберпанком являвшееся чуть больше, чем совсем никак ([геокешинг](#) был добавлен автором для лулзов и к сюжету не относился вообще). Третья, «[Нулевое досье](#)», настолько забила на «кибер», что Гибсон в послесловии прямым текстом благодарит коллегу Кори Доктору за пожертвованную идею волшебной шляпки для затыкания дыры в сюжете.

Опять-таки вещицы, выпеченные Стерлингом и свежешошедшие в народ на русском, показывают, что идет он той же дорожкой. «[Распад](#)» и «[Бич небесный](#)» — отличный замес про то, как социальные сети могут спасти мир от большого [пиздеца](#), если выгнать оттуда бестолковое хомячье и оставить суровых бородатых мужыков, а «[Зенитный угол](#)» — совсем даже жизненная история про компьютерщика-патриота с большими тараканами в башке. Что бы там про труЪ не говорили, но кое-где поканоничней «Схизматрицы» будет.

Кроме того, есть такая потрясающе короткая серия из четырех кирпичей «[Иноземье](#)» за авторством Тэда Уильямса. Троды, деки и киберспейс в больших количествах обеспечены, как, собственно, и атмосфера надвигающегося [пиздеца](#).

Откровенно говоря, жирную и черную точку поставил японец Кэндзи Сиратори (музыкант и писатель) со своим романом «[Кровь электрическая](#)», написанным с использованием 4-х (!) языков ([латынь](#), [японский](#), [английский](#), [C++](#)). Написанная от лица робота и, судя по всему, для роботов. Возможно, когда человек сгинет с лица Земли, данный опус станет классикой среди киберорганизмов, ИИ и прочего.

В книжке нет сюжета как такового, нет завязки, развязки, персонажей, в целом в ней нету ничего... кроме логов киборга-убийцы, который делает из трупов наркоманов и убийц себе тело. В целом повествование ведется от лица машины по поводу человека, а то всегда было наоборот. Логика в тексте присутствует (наверное), в сети есть отдельные расшифровки пары абзацев, но полного перевода этой «книжки» на удобоваримый язык нет. После успеха мистер Кэндзи написал ещё несколько романов и рассказов в данной стилистике.

Пример:

Чёрный Потрошитель Города Трупов нарко-глаза бога=АНДРОИД побег::высокоскоростное отчаяние машины=ангельское машинное самоубийство, что было сочленено с ужасающим ртом АДАМ Куклы::наш виртуальный образ, что был соединён с«сознанием» потому что я убиваю::«nemuri ga miēnai»::АДАМ Кукла, что была ограничена::лёд неба, что действует с жестокостью»

и т. д. В таком стиле написан весь роман Кэндзи Сиратори. По сути, это не что иное, как [J-нойз](#) в литературной форме (отметим, что к нойзу Сиратори тоже приложил руку). Если кто-то поймет, как читать эту книгу — пишите, люди должны знать.

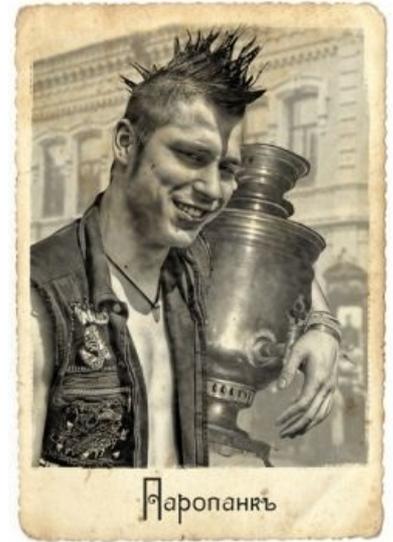
Мёртв?!?!?

Почему же? Потому что тридцать лет пережёвывания одной и той же темы ни к чему хорошему не приводит. У того же Гибсона в «[Континууме Гернсбека](#)» снимали для лулзов ретрофутуристические образы.

Развитие технологий и культуры в нашем мире, как это обычно бывает, пошло гораздо более прозаичным путём, и спекулировать на старой и подтухшей теме уже совершенно не получается. А для новой темы образования обычно не хватает-с. Для оживления от киберпанка форкнули

несколько деривативов:

- **Стимпанк** — викторианские времена с паром как основой технологии, но с современными товарно-рыночно-волчьими отношениями. Строго говоря, подвид альтернативно-фантастической истории. Ярчайший представитель — «[Машина различий](#)» от всё тех же неразлучных Гибсона и Стерлинга — вообще-то совсем не киберпанк по духу, потому что главгерой — бесстрашный учёный-рыцарь на страже порядка.
- **Дизельпанк** — то же самое, но мир застыл на использовании ДВС, так никогда и не шагнув к реактивным двигателям.
- **Атомпанк** — ну вы поняли, да? Мирный (и не очень) атом во все поля. Общество находится в XX веке. Фактически — ретрофутуристика, потому что именно так и представляли себе XXI век в середине XX. [Fallout](#) до войны был типичным атомпанком.
- **MadScience-панк** — редкое направление, в котором одни технологии ушли в заоблачные дали, а другие застряли на уровне века этак XII-го. Тут могут строить Машины Судного Дня и портативные телепорты, но полёты в космос остаются несбыточной мечтой. Отличается предельной алогичностью на грани сюрса: например механические лошади на плазменных движках, запряжённые в деревянную телегу. Часто является пост-апокалипсисом, в котором выжившие частично потеряли науку, но сохранили вундервафли. Общество находится в средних веках или викторианских временах. Типичный представитель — «[Girl Genius](#)». Частично сюда попадает небезызвестная [Ваха](#).
- **Биопанк** — этакое зеркало киберпанка, где вся социальная проблематика и панк вызваны не высокими компьютерными технологиями, а самыми смелыми фантазиями о генной инженерии и прочими био-технологиями. Если киберпанк поднимал вопрос о том как остаться человеком в искусственном мире, то биопанк скорее о том, как остаться «настоящим» человеком. Так как из всех этих поджанров биопанк максимально приближен как человеческой сущности, им крайне любят злоупотреблять авторы социальной фантастики, используя его как лёгкую возможность красиво и «научно» сделать метафору на существующие в мире социальные проблемы. К примеру, мутанты/зверолюди так часто использовались как метафора расизма и этнических конфликтов, что это превратилось в локальный мем уровня инопланетян-захватчиков. Характерные представители — «[Остров Доктора Моро](#)» и его 100500 фурри подражателей вроде «[BNA Animal](#)», «[Рибофанк](#)» (био-инженерия так же проста, как «почистить зубы»), франшиза «[Чужой](#)» со всеми сиквелами и спин-оффами как удачные и не очень размышления о биологическом оружии, естественном отборе и ВНЕЗАПНО сотворении человека.
- **Нанопанк** — логичное развитие киберпанка. Пугающее будущее с компьютерами не наступило, развитие IT свернуло куда-то не туда, а интернет вместо Матрицы эволюционировал в [блядский цирк](#). Но есть новомодная пугалка: [нанотехнологии](#). Мейнстримом пока не стал, поэтому не лишён некоторой научности, и авторы рассказывают о нанороботах, диз/ассемблерах и Серой Слизи со знанием дела. В качестве источника вдохновения используют работы фон Неймана. Классики уже отметились, например «Идору» Гибсона — кибер- и нанопанк в равной степени.
- **Фэнтези-панк** — ещё один вид альтернативной истории. Магия существует и является общедоступной, изученной и эксплуатируемой в хвост и в гриву. Зачастую, соседствует с высокими технологиями и даже дополняет их. Мир находится в XXI веке. Нижеупомянутый Shadowrun — фэнтези-панк в той же мере, что и киберпанк.
- **Космопанк**, который чаще никак отдельно не называют, причисляя к космоопере — киберпанк в космосе, вместо Звёздных Королей — Мега-Корпорации, вместо Джедаев — Киборги и так далее, ну ты понел. Идёт резко вразрез с Гибсоном, однако ведёт происхождение от самого Брюса Стерлинга, у которого местом действия часто является космос. Ранее это направление практически в одиночку двигал лично Брюс Стерлинг, а сейчас подключился астрофизик Аластер Рейнольдс. В этой стране же это направление двигает Ливадный, который про киберпанк-составляющую пишет на удивление хорошо и со знанием дела, тоже хорошо получается писать про [меха](#), а вот в том, что касается космоса, часто лагает. Причастился к этому направлению и Юкито Кисиро, отправивший свою Йоку деву-робота в космос. Характерный представитель — «[Схизматрица](#)».
- **Подставка-название-наука** — то же самое, но мир заиклился на прикладном применении подставка-название ([рибопанк](#), [теслапанк](#) и прочая хуита).
- **Либерпанк** — [либертарианские](#) идеи плюс автор, умеющий использовать [Веб 2.0](#) и [Гугл](#). См. [Кори Доктору](#).
- **Теопанк** — Б-г таки есть, но злые корпорации никому не дадут бесплатно причаститься его благодатью.



Тру-стимпанк

[Amputee Makes History with APL's Modular Prosthetic Limb](#)

Киберпанк IRL

Технофашистам на усладу явилась новая ветвь фантастики, в которой сюжет построен на идее технологической сингулярности. То есть если в киберпанке тебе нравится именно хромированные протезы, имплантаты, а то и вовсе бестелесное существование в сети, то тебе сюда. Всё, что описал Гибсон по части high tech, здесь возведено в абсолюте. Здесь нет разделения на nano-, био- и прочий панк. Здесь всё вместе и возведено в квадрат. А если автор решил погуглить, то здешняя low life даст сто очков форы чему угодно, так что всякие [освенцимы](#) будут нервно попыхивать отравляющими газами в сторонке.

А киберпанк мёртв. [Такие дела](#). Как и панк в целом. Зато [посткиберпанк](#) — живее всех живых. [Кое-где](#) он даже ближе к воплощению в жизнь, чем принято думать.

Киберпанк, который мы заслужили

Во второй половине 2010-х благодаря ностальгии по эстетике восьмидесятых (за которую надо сказать спасибо [ретровейву](#) и играм вроде [Hotline Miami](#)) вспомнили и про киберпанк. Но получилось как обычно — если оригинальный киберпанк был предельно серьезен и трагичен, то «киберпанк, который мы заслужили» 30 лет спустя — это в первую очередь фарс.

Большинство его адептов кучкуется в [М](#) [одноименном паблике вконтакте](#), основную часть контента которого предсказуемо составляют смитные картинки для школьников на околокиберпанковую тему. Всю его суть отражает мем «Светится — значит, киберпанк», появившийся благодаря тенденции неофитов записывать в киберпанк что угодно, где есть нуарная «[неоновая](#)» эстетика (за что опять же надо сказать спасибо многочисленным играм, эксплуатирующим ностальгию по 80-м и их главному символу — неоновой рекламе).

Со временем [хомячки](#) усвоили принцип «high tech, low life» и стали как один трещать, что уже живут в киберпанке, свято думая, что наличие смартфона у каждого пассажира засранного автобуса соответствует описанному принципу. В связи с этим чуть более, чем весь контент паблика стал представлять собой картинки, где сочетается разруха, промзона или говнище на дорогах (а то и всё сразу) и какие-то высокие технологии, либо использование технологий в [низменных](#) целях.

Примеры

Игры

- **Syndicate** — одна из первых эталонных киберпанк-игр вообще, разработанная студией Bullfrog, замечательная тактика, в которой силами отряда киборгов предстоит захватить мир. По кусочкам, для чего нужно похищать, убивать, саботировать, красть, [набигать](#), воровать и опять же убивать. Есть версия для Sega Mega Drive, геймплейно уклоняющаяся в экшен. В идеале посмотреть стоит обе. В 2012 по игре был выпущен провальный ремейк в виде шутера. Не забудем, не простим. Тем более, что вышедший в том же году ремейк [X-COM](#), несмотря на крен в сторону консолей, хотя бы остался пошаговой стратегией.
- **Beneath a Steel Sky** — классический киберпанковый квест от автора Broken Sword с глобальными заговорами, мегаполисами и заправляющим всем злым суперкомпьютером. С 2003 года стал бесплатным.
- **Shadowrun** — РПГ по мотивам одноимённой настолки (о которой ниже). Винрар винраров. Один из единичных гармоничных (sic!) сплавов киберпанка + фэнтези. Особенно 1994 года под Sega Mega Drive (Genesis) и наполовину квест 1993 года под SNES. Тру-олдскул с текстовым диалогом, великолепными кибербоями, хаками, кучей железа и софта, магией, критерием Дозуа (хай тек, лоу лайф)... Аж скупые мужские слезы льются от эпичности. Смело можно считать одними из лучших игр времен четвёртого поколения игровых приставок. Настоятельно рекомендуется как всем ценителям жанра, так и просто олدفагам, скучающим по шедеврам вроде [Фоллаута](#) и [Плэйнскейпа](#). На западе принято считать, что более труЪ-версией является именно СНЕСовская, [хотя... впрочем, суди сам, анон](#). Для ниасиливших англоту в ролике: в СНЕСовской версии город более живой (по улицам шастают люди, бары тоже не пустые, действия врагов/героев анимированы), в сеговской же — 2.5 анонимуса на улицах, а все случайные события поданы в текстовом виде. В сеговской версии вменяемое управление (в снесовской для стрельбы и прочих действий требовалось включить курсор а-ля квест), графонистая Матрица и всякие там сайдквесты (правда, малёх однообразны, и наиболее прибыльными являются «матричные»).
- **System Shock** — очень необычный шутер и шутер-рпг соответственно, обладали немереным количеством СПГС, кошерным ИИ в качестве главного антагониста («How can you challenge a perfect, immortal machine?») и очень, очень, очень пугающей атмосферой.
- **The Longest Journey** — кошернейшие квесты, где киберпанковым является «родной» мир главной героини.
- **Shadow Watch**, повествующая о буднях отряда спецназа, расследующего темные дела, творящиеся вокруг построения первой в мире международной космической орбитальной базы. В наличии корпорации, триады, якудза, мрачная атмосфера и несколько финалов.
- **Deus Ex** — стэлс-шутер с элементами РПГ. Плюс ко всему в эпичном The Nameless Mod к первой части игрок и персонажи выступают в роли «оцифрованных [посетителей борды](#)». Присутствуют: аугментации, корпорации, ЗОГ Иллюминаты, ИИ (причём даже не взбесившийся) и атмосфера дедушки Гибсона, такая густая, что хоть ножом режь.
- **Код доступа: РАЙ** с приквелом «Власть Закона» и аддонами к нему — пошаговая РПГ, эксплуатирующая все возможные стереотипы жанра. Тут тебе и злая-нехорошая Система, у которой



SHODAN следит за тобой,
%username%

даже другого названия нет, и главный герой — Хакер (которого так и зовут), и футуристичный трехуровневый мегаполис, в котором на двух верхних уровнях — хайтек, а на нижнем — лоулайф, и тысячи неоновых вывесок на шестиугольный метр карты, и марсианские мутанты, и ещё много чего в том же духе. Отличался уёбищной графикой, кошерным саундтреком, небезынтересным, хотя и утомляющим пошаговостью геймплеем, колоритными, хотя и однобокими и клишированными персонажами, более всего доставлявшими характерными фразочками и (*спойлер*: неспособностью авторов сюжета написать нормальную концовку к первой части). Имелся ещё приквел к приквелу в виде MMORPG про восстание на Марсе. Не так давно бывшие сотрудники разработчика, MistLand, решились привести всё это в современный вид, так что теперь можно поиграть во всё то же самое, но на современных машинах (запускать на них оригинал — то ещё приключение для самых стойких) и без багов.

- **Revolution** — в России малоизвестна. В игре присутствует всё: стоэтажные техногорода, ужасная экология, суперкорпорация, устраивающая эксперименты над людьми, герой-нищевод, повстанцы, всеохватывающий контроль над личностью, мутанты. Могла бы стать настоящим шедевром. Именно, что *могла бы*, но, увы, не стала, потому что то ли у разработчиков кончился бюджет, то ли они просрали все сроки и выпустили недоделку, то ли гейм-дизайнер, не доделав игру уволился, но после нескольких охуительных тру-киберпанковских глав игра, **к сожалению**, начинает сначала незаметно, а затем с возрастающей скоростью скатываться в УГ, и первоначальный заслуженный восторг от игры сменяется на недоумение «*what the fuck am I playing?*».
- **Hard Reset** — шутер, состоящий из штампов киберпанка целиком и полностью. Если бы не **убийственная серьёзность и пафос** — мог бы стать первой годной пародией на жанр, но увы: авторам сего неведомо чуйство юмора. Доставляет кучей стандартных и не очень стволов, в остальном — уныл.
- **Remember Me** — слешер, полностью раскрывающий эту вашу дополненную реальность. Показанные в игре технологии не так уж далеко ушли от нынешних. Кроме фапабельной главгероини, можно полюбоваться на Новый Париж и потрясающую проработку мира, порой даже более достоверную, чем в этих ваших Deus Ex. Увы, из-за унылой боёвки и одноклеточной акробатики играть в это скучно.
- **Shadowrun Returns** — долгожданное продолжение от оригинального создателя, сделанное на бабле с Кикстартера. Ждали 20+ лет, но дождались немного не того. Ролевую систему подогнали поближе к настолке (до кучи переведя бои из реалтайма в пошаговку) и накидали годных текстовых диалогов, но при этом сюжет основной кампании короток и упорот в плохом смысле этого слова, а половину возможностей ролевой системы просто-напросто негде использовать. Как и следовало ожидать, олдфагами игра была принята несколько прохладно (в основном потому, что игра линейна до ужаса), ньюфагами потеплее, но в целом тоже без восторга. Впрочем, разработчики не стали опускать рук и за последующие два года напилили целых джва масштабных аддона — Shadowrun: Dragonfall и Shadowrun: Hong Kong, в которых эти недостатки по мере сил поправили (матрица стала годнее, да и хакерствовать можно чаще). В аддонах стало больше сюжета, кошерных квестов с возможностью разностороннего подхода и дополняющего это дело геймплея, ну и диалоги с шэдоурановской атмосферой никуда не делись, разве что потолокстели в несколько раз. Теперь это вполне законный вин (для такого проекта, конечно), рекомендуемый для ознакомления фоннатам киберпанка в целом и вселенной Шэдоурана в частности. Играть стоит в оригинале, поскольку перевод атмосферу передать оказался не в состоянии.
- **Transistor** — инди-RPG от Supergiant Games, лютый вин и квинтэссенция посткиберпанка. Посткиберпанк — потому, что антиутопией и low life тут и не пахнет, а царит абсолютная демократия, **толерастия** (*спойлер*: если очень внимательно читать файлы функций, можно найти аж целых двух ахтунгов (состоящих в законном браке) и одну лесбиянку, а бойфренд ГГ — вообще то ли нигра, то ли индус) и торжество наук и искусств. Игра отличается шедевральной саундтреком, мозговыносящим нелинейным стилем повествования, интересным подходом к битвам и финалом, который заставит любую **ванильку** и **ТПП** утонуть в собственных слезах.
- **Satellite Reign** — духовный наследник Синдиката с кикстартера. Неплохая тактика с отличной графикой и уёбищным (но истинно киберпанковским) сюжетом. Сильно страдает от бюджетности, из-за которой игрока гоняют в каждую локацию по много раз.
- **Dex** — 2D-скроллер с открытым миром и шикарной атмосферой. Интересные диалоги, развесистые квесты и куча выборов по всем канонам RPG. Ё-киберпанк: злобные и алчные корпорации, поехавшие учёные с не менее поехавшими экспериментами, киберимпланты, битвы в «матрице» и ИИ. А на фоне настоящий High Tech — Low Life: бомжи-хакеры, наркотики и подпольные клиники. Рекомендуется любителям Deus Ex и просто олдфагам, ностальгирующим по той самой Shadowrun.
- **VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action** — простой симулятор бармена в анимешной стилистике (на самом деле абсолютно линейная визуальная новелла). В сам бар наведывается множество интересных личностей вроде журналиста, говорящей собаки, робота-проститутки или фулл-тайм стримера, которые не прочь поделиться историями из своей жизни.
- **Observer** — свежее инди-изделие от авторов Layers of Fear про антиутопичный Краков, первый киберпанк-хоррор про аугментированного детектива, ведущего расследование серии убийств в трущобах и вламывающегося в чужие квартиры и сознания. Игра довольно камерная и почти вся проходит в многоквартирном бомжатнике, где обшарпанные стены и засранные туалеты увешаны высокотехнологичным добром. Все атрибуты жанра на месте: дождливая ночь, обилие неона, компьютеры из 80-х, мегакорпорация Хирон — вот это всё. А в главной роли сам Рутгер Хауэр (игравший репликанта Роя в «Бегущем по лезвию» 1982 г.)
- **Ruiner** — и ещё одно свежее изделие и снова от поляков Reikon Games. Классический КП-сеттинг 80-х пополам с аниме а-ля Акира, уложенный в изометрический Hotline Miami-подобный геймплей, где brutalный ГГ в маске раздаёт люлей всяким панкам и корпоративным боевикам.

- **Ghostrunner** — действие происходит в будущем, после глобального катаклизма, где остатки человечества живут в башне, построенной архитектором, который таинственно умер много лет назад. Все знают правду, но никто не говорит её вслух. Вы кибер-воин, единственный кто способен сражаться как в физическом мире, так и в киберпространстве. Потерянный и преследуемый, брошенный в центр конфликта, вы должны использовать эту связь с технологией, чтобы подняться на ту самую башню и попытаться раскрыть её тайну.
- **Cyberpunk 2077** — свежак от создателей неприкасаемого [Ведьмака](#), всё-таки вышедший 10 декабря 2020 года, после многочисленных переносов и без DRM. В наличии графон, [Киану Ривз](#), имплантаты, 18+ контент, открытый мир, корпорации, и другие элементы киберпанка. Но в настоящее время сильно портит впечатление техническое состояние игры, которое, мягко говоря, оставляет желать лучшего: очень много багов, вылетов и прочего непотребства, совсем как в [Fallout](#)'ах и [Скайриме](#) на момент релиза.
- Стоит упомянуть и о многочисленных симуляторах [хакера](#), в которых ГГ занимается подбором паролей, трассировкой пакетов, удалением логов, проникновением в локальные сети, использованием аппаратных и программных средств защиты от обнаружения, пиздингом данных и другими развеселыми вещами. Приводить примеры нет смысла, ищите и обрящете.

Настолки

- Первым воплощением киберпанка в PnP RPG стала выпущенная в 1988 году система, незамысловато называющаяся **Cyberpunk**. Она, однако, более известна по названию своей второй редакции, **Cyberpunk 2020**, завоевавшей заметную популярность. Сеттинг у системы классический, со зловещими корпорациями (включая **SovOil** — наследника Роснефти), заменившими правительства, и игроками-киберпанками, пытающимися в этом мире выжить. Система классовая, но безуровневая. Кроме PnP, сеттинг породил три романа, серию комиксов и пару ССГ. К концу девяностых, впрочем, его популярность стала падать, и третья редакция, **Cyberpunk V3.0**, прошла почти незамеченной. Надежды на возрождение сеттинга связаны с анонсированными в 2012 году планами CD Projekt RED выпустить компьютерную игру по нему, **Cyberpunk 2077**, что они сделали спустя 8 лет.
-
- Наиболее популярной настольной системой по киберпанку стала **Shadowrun**. В её сеттинге в 2012 году завершился Пятый Мир, в котором магия дремала, и начался Шестой, что ознаменовалось пробуждением драконов в их тайных логовах, превращением части мирных граждан в орков и троллей, рождением у некоторых из остальных детей-гномов и эльфов (что сформировало *метачеловечество*) и шаманами индейцев, захватившими большую часть США. Кроме мегакорпораций (одну из которых, естественно, возглавляет дракон), в сеттинге царствуют многочисленные тайные магические общества, вампиры и прочий постмодерн. Система бесклассовая и безуровневая, с игроками, принимающими на себя роль бегущих в тених — внештатных агентов корпораций, от знания о которых они всегда могут откреститься. В компьютерных играх выражена в четырех ипостасях: RPG на SNES, ещё одной RPG на Mega Drive (эталон серии и вообще ваистену), УГобразным сетевым шутером (хорошо хоть с ботами) и недавно вышедшей **Shadowrun Returns** (RPG с пошаговыми боями, которая хотя и сохранила дух оригинала, но явно хуже него). Зато есть редактор, так что народ первым делом кинулся клепать ремейки старых добрых шедевров). Ну и напоследок стоит отметить MMORPG **Shadowrun Online**. В виде PnP Shadowrun — это пять редакций за двадцать пять лет (срачи при кардинальных переменах вроде перехода местной Матрицы от проводных соединений к беспроводным, как обычно, прилегаются), неизменно чудовищно неповоротливая система, сводящая ГМов с ума, две сотни книг правил, дополнительных опций и описаний различных уголков и аспектов сеттинга (обратно совместимых за всё время существования сеттинга) и пара дюжинов новеллизаций (легендарно ужасных и противоречащих описанному в рулбуках). В последний раз настольный Shadowrun ярко отметился, когда совладелец компании-держателя лицензии, CGL, «перепутал» свой личный счет со счетом компании и пристроил своему дому новое крыло вместо того, чтобы заплатить авторам книг за их работу. В результате поздняя четвертая редакция стала полным провалом, а запуск пятой был отмечен тысячами постов встревоженных фанатов, обнаруживших, что книга правил не знала пера редактора. Несмотря на эти трудности, система живет всех живых, новая редакция набирает обороты и пользуется растущей популярностью.
 - В 1990 выходит **GURPS Cyberpunk**, книга для третьей редакции, которая прославилась в основном тем, что Секретная служба США конфисковала ее манускрипт во время обыска у издателя, SJG, как «инструкцию по взлому компьютерных сетей».
 - В 1993 выходит **Underground**, система, персонажи которой — ветераны войны, вернувшиеся к мирной жизни. Единственная проблема — каждый из них наделен сверхспособностями, используя технологии, полученные из [НЛО](#), и научен пользоваться ими в виртуальной симуляции-комиксе
-

Серебряного Века. Персонажи живут молодостью и ебут систему в рот, пытаются не сойти с ума и в целом наслаждаются посттравматическим синдромом. Несмотря на аллюзии к опыту ветеранов [Вьетнамской войны](#), деконструирование жанра супергероического комикса и замечательные иллюстрации, система не нашла признания, ограничившись всего лишь девятью книгами одной редакции и загнувшись к середине 90-х.

- В середине и конце двухтысячных к жанру пытаются вернуться и перезапустить его, создавая поделя типа **Corporation** (перемещающей киберпанк в будущее) или **Corporia** (добавляющей к нему Рыцарей Круглого Стола), но эти проекты проходят едва замеченными.
- Глотком свежего воздуха стала **Eclipse Phase**, система, близко подобная Shadowgun, но использующая d100 с модификаторами вместо шэдоурановских пулов из десятков дб (возможно, это как-то связано с тем, что система создана в том числе авторами, работавшими над Shadowgun до описанного выше провала). Eclipse Phase отходит от классических киберпанковских канонов, перенося действие на просторы Солнечной системы, где человечество (*трансчеловечество*) пытается восстановиться после локального апокалипсиса, устроенного суперразумными ИИ, подхватившими космический триппер. Сеттинг во многом фокусируется именно на трансгуманизме, где цифровой аплоад и смена тела — типичный способ путешествовать между космическими станциями, а от создания собственных дублей из записей мозга удерживают лишь традиция и отсутствие ресурсов. Земля разорена ИИ и населена агрессивными роями наноботов, оставшимися после того, как ИИ достигли Сингулярности и ушли через открытые ими [межзвездные врата](#). Внутренняя Система, от Солнца до Марса — более классически киберпанковская часть сеттинга, управляемая гиперкапиталистическими мегакорпорациями. Внешняя Система за орбитой Марса — место, где каждый может экспериментировать с любыми формами государственного устройства; в результате либертарианская безгосударственная Экстопия соседствует с Титаном, на котором восторжествовал шведский социализм, и Юпитером, луны которого захвачены биоконсервативной военной хунтой. Игроки же — члены тайной организации Firewall, которая ставит своей целью борьбу с любыми угрозами, которые могут поставить под вопрос выживание трансчеловечества. Сознание персонажа отделено от его тела, а тел доступно множество: от классических едва генномодифицированных людей и гуманоидных киборгов до чисто цифрового существования, осьминогов с повышенным интеллектом, китов, приспособленных плавать в плазме Солнца, роев роботов или даже продуктов генной инженерии из инопланетных генов. Полдюжины книг системы распространяются по лицензии Creative Commons. Стоит отметить, что несмотря на интересную задумку, реализация довольно провальна — сеттинг вышел унылым франкенштейном из кучки идей из различных произведений, тут тебе и Гибсон, и Бэнкс с его Культурой, и корковая память прямиком из «Видоизменённого углерода» Ричарда Моргана, и куча прочего, которое вместе работает чуть лучше, чем никак. Кроме того, книги системы написаны просто отвратительно как в плане компоновки, так и в плане языка и читаются сложно. Тот факт, что «повествование» идёт от лица персонажа, явно разделяющего идеалистические взгляды разработчиков, люто фапающих на анархию, ситуацию не улучшает. Система в целом работает, но криво и требует массивной доработки и жёсткого надзора за игроками со стороны ГМа. В особенности с учётом того, что игра привлекает фурфагов и прочих девиантов всех мастей. В целом со своей ролью — Delta Green в космосе — игра справляется, но не более того.
- Приятным дополнением послужит **Paranoia** — среднее между классическим киберпанком — роботы, киборгизация, клонирование, всемогущий ИскИИ; постапокалипсисом — действие разворачивается в Комплексе Альфа — подземном бункере на несколько миллионов человек, управляемой Нашим Другом Компьютером, за пределами Комплекса — радиоактивные пустоши (предположительно); и антиутопической сатирой на все, что можно — от Церкви Иисуса Христа, Первого Программиста до титанической бюрократии, бессмысленных корпораций и лестницы подчинения, в которой единственный метод продвижения — подставлять других. Паранойя прилагается.
- Карточная ЖКИ **Android: Netrunner** (жива с 2012 по сию пору). Содержит массу отсылок к Гибсону, тут вам и транснациональные корпорации-дзайбацу, и айсы с айсбрейкерами, и даже Армитидж упоминается на какой-то из денежных карт.



Фильмы

Голливуду также пришлось время экранизировать и переэкранизировать [ВНЕЗАПНО](#) наметившуюся модную тенденцию. Был снят «Джонни-Мнемоник», утративший в переделке всю лютовость и вин, хотя на полном безрыбье «Джонни-Мнемоник» вполне неплохо смотрелся в то время. Был снят и скучноватый «Отель „Новая Роза“», впрочем многим не понравившийся из-за отсутствия в картине характерных для творчества Гибсона футуристичности и высоких технологий.

«Хакеры». Трудно, очень трудно представить себе фильм, [который был бы настолько хорош в своём фэйле](#). «План 9 из внешнего космоса» снят в жуткой манере съемки, а здесь вроде бы всё на месте. Всё, кроме сюжета. Его невозможно описать словами. Все очень плохо настолько, что иногда даже становится стыдно, что смотришь такое. В защиту фильма, однако, можно сказать, что он отлично передаёт субкультурный дух андеграундных девяностых и IRL сыграл примерно такую же роль, [какую в самом фильме играют](#) азиатские близнецы-шоумены.

«**Матрица**» — киберпоп-панк. Само слово «Матрица» украдено у Гибсона, от него же Ваховские позаимствовали зелёные иероглифы и **крутых героев**, которые на «ты» с киберпространством. Также сами авторы не отрицают, что многие сцены вынесли из винрарной анимы Ghost in the Shell. Доставляет всяким почитателям Упанишад, Шанкар, Лао Цзы, буддийских сутр, **дзэн-буддийских притч**, **Олдоса Хаксли**, **Кастанеды**, **Ошо** и прочих подобных учений, так как отсылки к ним выше крыши. Некоторыми принимается за эталон, что лишней раз показывает: для некоторых всё мрачное про будущее с компьютерами — это киберпанк. А зря.

Кроме того:

- «**Бегущий по лезвию**» — фильм по мотивам романа Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?», вышедший на экраны в 1982 году. В большинстве картин Ридли Скотта изобразительная часть **довлеет** над сюжетом, и «Blade Runner» не исключение. В сравнении с романом фильм **несколько менее** глубок и масштабен. Но тут надо отметить, что полностью передать атмосферу **вещств** Дика вряд ли может какое-либо изобразительное искусство. Хотя в эстетическо-атмосферном плане и сейчас мало что может с ним тягаться. Фильм и роман своеобразно дополняют друг друга, но в то же время являются эпичными и по отдельности. Фильм несколько упрощен (относительно масштабов книги) отчасти из-за того, что Ридли Скотту не понравилась закрученность сюжета^[1], но в то же время фильм выезжает на визуальной составляющей (помимо значения в истории развития кино, фильм также смотрится на ура и сегодня, особенно отреставрированная Final Cut-версия). В 2017 вышел сиквел с Гослингом в главной роли. Фильм получился вполне красивый, но нудный и без сюжета.
 - «I designed your eyes»
 - «Chew, if only you could see what I've seen with your eyes!»
- «**Тэцуо — железный человек**» — **артхаусная** история про **офисного планктона**, изнутри которого постепенно прорастают трубки, дрели, провода, отбойные молотки и прочие hi- и low-tech штуки. И не стоит приплетать сюда вторую часть, она не нужна. Первая часть — самодостаточное явление, оказавшее неочевидное воздействие на **индустриал-культуру** и **нойз-музыку**. Фильму не хватает характерной для американского киберпанка научной твёрдости.
- «**Корпорация „Бессмертие“**» — многими незаслуженно забытый и тем не менее хороший представитель того самого «Голливудского» киберпанка. Тут тебе и продажа молодых тел из прошлого, не желающим умирать миллиардерам из будущего (2009 год, мир в жопе, да), поделённый на полувоенные зоны Нью-Йорк, забытый уличными бандами, просто пытающийся выжить главный герой. Вдобавок весьма неплохие актёры (и Мик Джаггер в роли принципиального и колоритного лидера охотников за головами).
- «**Повторная загрузка**» — первый (!) в мире компьютерный 3D-мультсериал. Завязка невозбранно спизжена у «Трона» — действие происходит в компьютере, что как-то символизирует. Программы должны регулярно выпиливать юзверей в играх, дабы не подвергнуться делению на ноль. Примечателен тем, что содержит гигатонны лулзов и такой тонкий троллинг, что граничит с **СПГС** (выстебано всё от **Днд** до **Сейлормун**, однако многие лулзы из-за давности остаются понятными лишь олдфагам). К концу 3 сезона становится настолько суров, что вместо попкорна к нему в пору подавать болты с гайками. Так и не был доснят до конца из-за нехватки средств, однако получил винрарное продолжение в виде комикса. Алсо таки был показан в этой стране одним из первых после развала совка. Как и большинство шедевров, делался для души, а на хлеб насущный студия, его создавшая, зарабатывает мультиками про барби. Такие дела!
- «**Джонни-мнемоник**» — упомянут выше. На самом деле сильно выделяется и доставляет своей атмосферой (хотя «технологии будущего» сильно доставляют, да) хорошего крепкого киберпанка, а также крутым, но отнюдь не супергероическим главным героем.
- «**Странные дни**» — про торговца воспоминаниями, узнавшего кое-что лишнее. Несмотря на минимальные изменения в плане технологического прогресса (за исключением технологии чтения памяти), атмосфера всеобщей разрухи, безнадёги и грядущего БП при наступлении нового тысячелетия (события происходят накануне Нового 2000 года) передана вполне себе канонично.
- «**Нирвана**» — один из лучших по атмосфере фильмов. Конгломерат (населённый пункт, в котором происходит действие фильма) по виду, наполняющим его обитателям и по духу очень и очень сильно напоминает гибсоновского «Нейроманта». Сюжет также более чем достоин и мозговыносящ. Основная идея сюжета — иллюзорность окружающего мира, виртуальная реальность, искусственный интеллект и т. д. Главный герой создал для транснациональной корпорации компьютерную игру, один из героев которой, чем-то напоминающий **Марио**, внезапно осознаёт себя как личность, понимает, что он в игре и просит создателя удалить его, чтобы прекратить возрождаться после того, как его убивают в игре и исчезнуть (проводится явная аналогия с нирваной в буддизме, кто бы мог подумать, с таким-то названием). Олсо, весьма доставляет саундтреком.



Так заканчивается VR-sex, после чего появляется **ЭТО!**

- **«Экзистенция»** — киберпанк про будущее, где народ играет в биоконсоли. Оригинальный сюжет всё время заставляет задавать вопрос: «реальность это или нет?». Кинцо по шизофреничности напоминает предыдущий фильм Кроненберга «Обед нагишом», представляющий собой экранизацию вышеупомянутого Берроуза.
- **«Авалон»** — фильм режиссера Мамору Осии (смотри опять же GitS), снятый в [Польше](#) с польскими актёрами. Фамилию и имя актрисы, сыгравшей главную роль, можно использовать как страшное ругательство (Малгожата Форемняк). Рассказывает про задротов, единственный смысл жизни которых — пройти все уровни единственной оставшейся ММОППГ и дойти до самого сложного уровня, т. н. «Special A», при виде которого, по идее, зритель должен выдать штабель кирпичей и судорожно начать поиски глубинного смысла. В игре наличествуют некоторые элементы современных ММОППГ, такие как партии и возможность [заработка](#), однако нет уже сейчас всех заебанного фэнтези-сеттинга (СВД, РПГ-7 и «Челябинский колхозник» какбэ намекают, что эльфиек и файерболлы вы тут не найдете), да и погибать в игре лучше не стоит, можно на всю жизнь остаться овощем.
- **«Кодер»** — киберпанк от режиссера, снявшего крайне занимательную картину «Куб» (тот, что под номером 1). Повествует нам про офисного работника, затянутого в процесс промышленного шпионажа между двумя мегакорпорациями. Интересный сюжет, преподносящий нам парочку крайне приятных и для многих неожиданных поворотов, но главное — крайне стильный антураж и непередаваемая атмосфера фильма.
- **«Город будущего»** — запиленный южными корейцами не менее винрарный ремейк «Бегущего». Присутствует спасающий свою киберлюбовь неправильный полицейский, его правильный начальник (всё ещё прощающий подчинённому похищения людей, попытки убийства и освобождение заключенных из-под ареста просто за то, что это сделано ради Любви) и чуть более, чем дохуя пизженных идей из «Матрицы» и GITSa. Кино, тем не менее, сделано достаточно красиво и атмосферно. Из персонажей особо следует отметить [наифапабельнешую](#) для любителей азиаток Суон.
- **«Версия 1.0»** — нанопанк. Или что-то в этом роде. Кульхацкер отчаянно занят своей программной работой на дому, но, к его несчастью, он берёт в руки оставленную кем-то на пороге его комнаты коробку с микроскопическими нанороботами, которые заставляют его всё время пить (и хотеть пить) молоко какой-то местной фирмы. Фильм люто доставляет кучей красивых и мрачных кадров, заумным сюжетом, некоторой архаусностью и троллингом общества потребления.
- **«Бессмертные: Война миров»** — красивый и артовый фильм с сильной атмосферой. В наличии постлюди, пришельцы, биотехнологии, корпорации. Сильна комиксовая эстетика, что неудивительно, так как он снят по комиксу.
- **«Ренессанс»** — французский киберпанк по модной ныне (см. ниже) технологии, доведенной в черно-белом варианте практически до техно-нуара. Корпорации под видом излечения детей-мутантов от [прогерии](#) ищут рецепт вечной жизни. ГГ — [арабофранцузский полицейский с криминальным прошлым](#) и встроенным в глаза «зумом» расследует похищение [ученой бабы...](#) которая в конце ведет себя как сюрприз-сюрприз — прагматичное [гламурное кисо, которому нет дела до проблем всяких насикомых](#).
- **«Помутнение»** же — угадайте, по какой технологии снято (см. ниже)^[2], лоу-лайф с хай-теком в наличии, алсо в наличии фирменный вынос мозга от Филипа нашего Дика и [грустный Киану](#) под воздействием веществ будущего. Радует точностью экранизации книги.
- **«Эдит и я»** — вполне каноничный киберпанк от наших сербских друзей, снятый по интересной технологии стилизованного под рисунок 3D-рендера (модно же — см. выше). Особенно доставляют английские субтитры, нужные для того, чтобы понимать 10% сербского, которые непонятны на слух.
- **«Суррогаты»** — ещё один боевик, на этот раз с [Брюсом Уиллисом](#). В недалёком будущем научились загружать сознание в робота-сура, который может ходить на работу, развлекаться и грабить корованы, пока его жиреющий хозяин преспокойно валяется в кровати. Естественно, каждый заимел себе по робоаватару, не всегда соответствующей своему облику, жизнь стала похожа на интернету, а война — на шутер.

Сериалы

- **«За гранью возможного»** — сериал экранизирует как множество различных идей из книг и рассказов, так и свои оригинальные сюжеты. Среди некоторых серий попадаетея и достойный киберпанк. Каждая серия — законченный фильм. Напоминает сериал «Сумеречная зона» (1959 года и его ремейк 2002 года).
- **«Терминатор: Битва за будущее»** — название говорит само за себя, попытка сделать спин-офф, не слишком удачная.
- **«В поле зрения»** — действие происходит в общем-то в нашем мире и в наши дни. Но пропитан атмосферой киберпанка чуть более, чем полностью. В программе: война двух богоподобных ИИ, [«режим Бога»](#) во время боя, импланты, кибертерроризм, глобальные заговоры и нарастающая от серии к серии атмосфера грядущего глобального потрясения.
- **«Континуум»** — мир будущего, в людей встроены имплантаты для контроля, в солдат — имплантаты для ведения боя. Есть злые корпорации. По сути, жанр сериала — киберпанк, но сюжет не отличается оригинальностью.
- **«Континуум» (веб-сериал)** — герои оказываются на космическом корабле под управлением искусственного интеллекта и поехало.
- **«Почти человек»** — малозамеченный и поэтому закрывшийся сериал про полицейского и его

робота-напарника. Доставляют приятная химия между персонажами, реалистичные мотивы преступников, отсутствие явного идиотизма в технической части сюжета и некоторое отсутствие пафоса.

- **«За пределами»** — мир будущего, половина сюжета об инопланетянах, вторая о мальчике-роботе с искусственным интеллектом (явно вдохновлённый фильмом «Искусственный разум»). Злая корпорация и новейшие технологии в наличии. Довольно странная смесь, но с захватывающим сюжетом.
- **«Пространство»** — снято по книге Кори Джеймса «Пробуждение Левиафана». Человечество освоило [Марс](#) и активно осваивает Пояс астероидов. Освоение происходит под руководством очень эффективных менеджеров, которые экономят на воздушных фильтрах, [водяных чипах](#) и таблетках для укрепления костей. В результате проведшие много времени в космосе, а тем более родившиеся на астероидах не могут вернуться на Землю (гравитация, бессердечная ты сука!). Поэтому они активно эксплуатируются Землей и Марсом, которые в свою очередь устроили холодную войну между собой. Обитатели Пояса в свою очередь жаждут Мировой Революции. Начинается с натуралистичного и атмосферного описания мира, потихоньку переходит в очередной детектив со стрельбой и погонями. Радует реалистичная физика и твердый сцай-фай. Печалит полное отсутствие юмора, которого [предостаточно в книге](#).
- **«Мистер Робот»** — действие происходит здесь и сейчас, ничего фантастического в сериале нет, однако атмосфера киберпанка передана на все сто процентов.
- **«Видоизменённый углерод»** — судя по картинке, на сериал потрачены сотни нефти. Брутальный ГГ-японец очухивается после двухсот пятидесяти лет криосна в теле шведа и всё завертёт... Вообще такой добротный детектив в киберпанковских декорациях. Темы упарывания веществами, половой ебли, гуру раскрыты более чем полностью. Пересадка сознания из тела девочки в тело старухи, ебли с роботами, религиозные фанатики, использование мамкиного тела для того, чтоб поебстись с серьёзными ухажёрами и харизматичнейший ИИ в виде Эдгара Алана По с дрововиком наперевес прилагаются. Рекомендуется к просмотру в переводе от LostFilm. Такеши Ковач озвучен просто шедеврально. Остальные переводы — УГ. Ковакс вместо Ковач и прочее дерьмо. Для справки: ровно на середине сериал из крепкого посткиберпанка резко скатывается в сраную мелодраму про отношения ГГ с сестрой. Ибо нефиг было проёбывать толковую сценаристку.

Темы для срачей

- **«Akira»** — аниме, причисляемое фанатами к киберпанку, при полном отсутствии в нём кибернетики. Во время своего краткого пребывания в педивикии Оал и Хатхи троллили этим фанатов Акиры. А разгадка проста: см. выше описание особенностей раннего японского киберпанка, в стилистику которого «Акира» как раз вполне укладывается.
- **«The Thirteenth Floor»** — ценится отдельными фанатами, которым и доставляет. Соль: сумасшедшие учёные создают виртуальную реальность, повторяющую во всех деталях Америку 30-х годов прошлого века. Но тут внезапно оказывается, что они и сами живут в такой же виртуальной реальности, коих оказывается over 9000, просто их мир первый, где создали [виртуальность внутри виртуальности](#). И понеслось... Фанаты считают фильм доставляющим атмосферой, но многим этот фильм не доставляет никуя из-за атмосферы 30-х годов, относящейся к киберпанку чуть менее чем никуя! Сама мрачная атмосфера киберпанка отсутствует полностью напрочь, и единственный элемент киберпанка в фильме — пресловутая «виртуальность». А сами переключения между реальностями выглядят как «Патруль времени» с Вандамом и абсолютно не впечатляют, замени в фильме «виртуальность» на «путешествия во времени» и в нём на 98% не изменится никуя! В общем, фильм к киберпанку близок так же, как советские фильмы про железных дровосеков, что может быть использовано для доставления лютого butthurt'a его фанатам.
- **«Ergo Proxy»** — ещё один [китайский порномультик](#). Некоторые считают, что это онимэ является апогеем киберпанка, но мы-то с вами знаем, что сабжа там практически нет и в помине. Разве что пара «восстающих» машин, получивших чувства и души и не особо-то стремящихся убивать, а также СПГС персонажей и киборгов, связанный с поиском своего «я». Сетей и Интернетов нет вообще. Атмосфера отличается готичной мрачностью, хоть есть и светлые тона, но таким образом аниме скорее стоит называть не киберпанком, а постапокалиптикой или готикой (соответствуя изобилию [готов](#) в трилогии Гибсона про Нейроманта и напоминая о тех готах, что зовутся «dark punks»). Впрочем, заговоры и жопоголизм с «концом света» в эпилоге на месте. В целом данный порномультик — сплошной поток псевдофилософии, построенный на реминисценциях и аллюзиях на уже существующие произведения (на грани компиляции и плагиата), что, по мнению одних, является вином, других — фэйлом (ИЧСХ, распределение 95 и 5). Варнинг! У посмотревших уровень СПГС может быть **крайне высок**. Всем этим делом можно нехило потроллить фанов этого мультика.



Собственно, так и выглядит

- **«Appleseed»** — предмет яростного холивара между фанатами ручной рисовки и компьютерной графики. Поскольку некоторые версии «Яблочного семени» делал тот же режиссёр, что и некоторые версии «Ghost in the Shell» с соответствующей разницей в сюжете между версиями от разных режиссёров, то к холивару о графике подливал масла в огонь спор о том, чья версия **трушнее** (*доставляет то, что у «Ghost in the Shell» и «Appleseed» один и тот же мангака*). Спор закончился тем, что старое аниме с ручной рисовкой в 2011 году пересняли с компьютерной графикой.
- **«Cyber City Oedo 808»** — весьма годный пример киберпанка, аниме из трёх эпизодов про развесёлую жизнь в Эдо (Токио) в 2808 году. Трёх крайне колоритных преступников-рецидивистов с пожизненными сроками амнистируют под предлогом создания небольшого «илитного» подразделения по борьбе с особо ебанутыми. Хай-тек зомби, киборги-убийцы, террористы, вампиры, стриптизёрши, солдаты удачи и ещё туча весьма разношёрстных «интересных личностей» на фоне небоскрёбов, философии, космических лифтов и прочих гравипап.
- **«Battle Angel»**, он же **«Gunnm»** — винрарные аниме и манга, созданные на заре тысячелетия. Содержат также черты антиутопии. Город, парящий в небе, соседствует с тотальной промывкой мозгов населения (*спойлер*: точнее, микрочипа, так как мозг изымается в день совершеннолетия), а люди, живущие на свалке под этим самым городом, имеют доступ к кибернетическим имплантатам. Любимая манга **одного канадского океанолога**, у которого к концу 10-х таки дошли руки до её экранизации — на табуретку, правда, занятый очередным **«Аватаром»**, Джим посадил аж задорного мексиканца Родригеса.
- **«Ghost in the Shell»** — винрарный и трушный образец сабжа: с киборгами, имлантатами, киберпространством, хакерами, **СПГС**, AI. Практически полностью раскрыта изначальная догматическая жанровая составляющая киберпанка. Хотя, с точки зрения самих ниппонцев, это просто такая научная фантастика, а при строго жанровом подходе — каноничный посткиберпанк.
- **«Armitage III»** — достойное упоминания аниме, вышедшее в том же году, что и первый «GitS». Рассказывает о любви между роботом и человеком на Марсе. В наличии имеется всё: от философии до имплантов, крыльев и лазеров. А вот сиквел «Armitage III: Dual-Matrix» получился унылым.
- **«Memories»** — на самом деле только первая новелла «Магнитная роза» имеет отношение к киберпанку.
- **«Serial Experiments Lain»** — винрарное аниме в жанре киберпанк с **тяжелым для восприятия сюжетом**. Сеть и интёрнеты присутствуют в полной мере. Запилен троицей, пожалуй, самых суровых **небыдло**-кунов во всём современном аниме — режиссёром Рютаро Накамурой, сценаристом Чиаки Конакой и художником-постановщиком Ёситоси Абэ. В придачу давний друг Конаки, сценарист Дай Сато, который вдобавок ещё и музыкант, записал с собственного лейбла винрарнейшего гитараста Рюичи Накайдо писать саундтрек.
- **«Blame!»** — апофигоз суровой киберпанковской реальности: тек аж пиздец как хай, лайф аж пиздец как лоу. Среди чмыримых сверхвиндовым фаерволом остатков юзверей киберБагент линукса ищет юзверя, совместимого с сетевым интерфейсом. **Наф сейд**. Трушности добавляет интересная особенность просмотра — без курения мангового мануала низера не понятно.
- **«Texhnolyze»** — ещё одно аниме для «небыдла» (в хорошем смысле слова, так сказать), блек-джек и шлюхи присутствуют. Создали его всё те же душевнобольные, что и Serial Experiments Lain. Накамура, правда, ушёл, а Конака был занят другими проектами и не мог участвовать в полную силу, поэтому сюжет отдали в руки Абэ, и уж он-то развернулся — такого отборного мрачняка редко где встретишь. Мощная антиутопия прежде всего, но киберпанкшина прослеживается превосходно. Tl;dr — эпик вин. **Не таким, как все**, смотреть в обязательном порядке.
- **«Dennou Coil»** — это аниме про детей было бы мало кому интересно, если бы оно не было про тех самых детей, что «в реальном мире» нашли дыру, ведущую в Матрицу.
- **«Psycho-Pass»** — **ВНЕЗАПНО**, свежий вин начала **десятых**. Элементы киберпанка и антиутопии присутствуют в полной мере, правда, не совсем **эталонного** вида, но даже с частицей некоего новаторства, вернее сказать, неаезженными идеями. Замечены аллюзии и влияние таких расово верных жанру антиутопии авторов, как Евгений Замятин, Джорж Оруэлл, Рэй Брэдбери, Олдос Хаксли. Жестокость и кровища присутствуют, также присутствуют обсуждения персонажами (диалогов немного, но они до неприличия хороши) Гибсона, Дика, современных философов и классиков литературы, и такой треп люто доставляет. Есть и альтернативное мнение: мол, это свеженький повод для срача и ни разу не киберпанк, так как жанровый постулат «high tech, low life» не раскрыт в полной мере, да и вообще, уже сам факт того, что аниме, в общем-то, про полицию, автоматом переводит его в рамки *посткиберпанка*.
- **«Dimension W»** — мир победившей беспроводной передачи энергии: провода и батареи остались в прошлом, а люди начали получать электричество из т. н. «катушек». Однако со временем предприимчивые люди стали модифицировать свои «катушки» и использовать их как оружие. Кёма Мабучи — «охотник», который в обмен на эти незаконные «катушки» получает деньги и топливо для своего раритетного автомобиля, работающего на бензине.
- **«No Guns Life»** — киберпанковский нуар про детектива, между расследованиями пытающегося выяснить, кто же ему аугментировал череп слобойным револьвером.
- **«Akudama Drive»** — житие преступников некогда мятежного региона Кансай, проигравшего гражданскую войну токийскому Канто.

Комиксы

- «[Transmetropolitan](#)»
- «[Homestuck](#)» — интерактивный [веб-комикс](#) о подростках, заблудившихся в мире компьютерной игры, много взявший от вышеупомянутой «Матрицы» ^{[[ЦИТО?](#)]}.

В этой стране

«Растёт, растёт Стена Великая, отгораживает Россию от врагов внешних. А внутренних — опричники государевы на куски рвут. Ведь за Стеною Великой — киберпанки окаянные, которые газ наш незаконно сосут, католики лицемерные, протестанты бесовские, буддисты безумные, мусульмане злобные, и просто безбожники растлённые, сатанисты, которые под музыку проклятую на площадях трясутся, наркомы отмороженные, содомиты ненасытные, которые друг другу в темноте попы буравят, оборотни зловещие, которые образ свой, Богом данный, меняют, и плутократы алчные, и виртуалы зловредные, и технотроны беспощадные, и садисты, и фашисты, и мегаонанисты. Про этих мегаонанистов Марфуше подружки рассказывали, что это европейские бесстыдники, которые в подвалах запираются, пьют огненные таблетки и пьськи себе теребят специальными теребильными машинками. Снились мегаонанисты Марфушеньке уже дважды, ловили ее в подвалах темных, лезли в писю железными крюками электрическими. »

— *Сорокин*

Мрак и ужас.

[Супер Алиса - ЭВМ](#)

Киберпанк здесь начался одновременно с распространением IBM PC и игрушек под неё. Соответственно, чуть более, чем все авторы строили свои сюжеты на внешней романтике киберпейса, перемешанной с сюжетами любимых игрушек.

[Карамаджонги - Киберпанки](#)
Это плохие, негодные киберпанки

Возможно, для так называемого «русского киберпанка» лучше применять термин «[фидопанк](#)», ибо он писался фидошниками, про фидо и во времена фидо. Типичная история: сисадмин, напившись пива, заходит в игрушку и оказывается в киберпространстве, где происходит не(?)иллюзорная [драма](#). Эхи, боны, дискеты и фап на графику «[Принца Персии](#)» прилагаются.

[Технология в память о тебе](#)
[Индастриал-группа](#)
«Технология» знает толк в вирте

Отметились [Пелевин](#) («Святочный киберпанк», «Принц Госплана», «Шлем ужаса», «Любовь к трем цукербринам», «S.N.U.F.F.», «iPhuck 10»), Васильев («Горячий старт»), Тюрин (почти Тьюринг), двуединые Зоричи — тысячи их, честное слово. Особо отметился [Лукьяненко](#) со своим Лабиринтом отражений, который является наглым пересказом Нейроманта Гибсона для самых маленьких (хакера-наркомана заменяем на хакера-алкоголика, проститутку-убийцу на проститутку-психолога, ИИ на НЭХ — шьдевр готов). Сам Лукьяненко это яростно отрицает, но мы-то знаем... Достойную вещь сделали разве что Олди («[Мессия очищает диск](#)»), но, как всегда, это не киберпанк. Ещё можно отметить Бурцева, написавшего вполне себе достойные пострелушки в антураже киберпанка.

В нулевых годах лучше, естественно, не стало. Некий трэш, угар и содомию доставил Алёхин, но одновременно с этим подтянулась школота, писавшая фанфики по лучшему киберпанк-фильму всех времён и народов «Матрице» и, прости г-споди, Лукьяненко. Одно издательство, не будем показывать пальцем, пыталось раскрутить некоего Сашу Чубарьяна, издав самиздатную хуиту в 50000 экземпляров. [Конец немногого предсказуем](#). Из не совсем киберпанка можно выделить Степана Вартанова^[3]. Значимые произведения: серия «[Мир Кристалла](#)» (виртуальное фэнтези, которое четко описывает суть этого вашего MMORPG) и «[Эй-Ай](#)» (про сбежавших с военной базы роботов). Отличается несколько плоским, но таки годным юмором.

Впрочем, если перестать кушать как свинья и начать жрать по-человечески, то есть забить на вторичность, то можно почитать «[Охоту на Квака](#)» Кудрявцева и «[Патину](#)» [Новака](#). Также некоторым доставляют «[Паутина](#)» (интересно отличающаяся от других киберпанк-романов возрастом героя — престарелого профессора-литературоведа) и «[2048](#)» Мерси Шелли. «[Мегабайт](#)» Лоскутова также неплохо отражает многие вкусные моменты жанра.

Также доставляет «[Война кукол](#)» супругов Белаш — эдакий вывернутый на изнанку GiTs, где повествование ведётся от лица тех, на кого охотится местный 9-Отдел (оухенное де-жа-вю Гибсона и GiTs, при не менее оухенной внезапной вывернутости происходящего, в общем фанаты GiTs от чтения могут поймать множественные разрывы шаблона).

Ну и из совсем последнего можно ещё помянуть господина Лукина с его «[С нами бот](#)», однако никаких транснациональных мегакорпораций из мира будущего читатель там не найдет. Можно ещё почитать [Станислава Шульгу](#), «Диспетчер атаки» и остальное. В особо тяжелых случаях («[Град на холме](#)») рекомендуется глотнуть [ноотрофена](#) и узреть библейских ангелов в ацком мире кибернуара, хотя под ангелов часто косят голограммы с ИИ.

Из бульбашей в этой теме выделился Андрей Диченко с виртуально-психоделической книгой «[Минское небо](#)» (киберпанка там немного, но мрачные и трэшевые описания [бульбингемского](#) царства доставляют).

Строго говоря, недавно на ниве служению отметил г-н [Панов](#) (автор эпичной по длине серии «Тайный город»), родив «в довесок» серию «[Анклавы](#)». Тек хай, лайф лоу, мегакорпорации инклюдед, мистика суппортед, нетбуки есть. Киберпопс, но, тем не менее, пять книг в серии вроде как уже имеется.

Из совсем редко упоминаемого можно вспомнить Александра Тюриня и его цикл «[Откровенный русский киберпанк](#)», в частности книга «[Боятся ли компьютеры адского пламени](#)». Написана в 1998, издавалась в 2003, но на удивление не покрылась ржавчиной и пылью, как многие другие киберпанк-произведения, в которых достижения мегатехнологии описывают даже не вчерашний, а позавчерашний день. Присутствуют ИИ, которые не то чтобы плохие, но во имя улучшения жизни людей совсем отобрали у последних способность что-то решать, отчего люди превратились в [быдло](#) обыкновенное.

А вообще, [недавно](#) вышедший [S.N.U.F.F.](#) этого вашего [Пелевина](#) — самый что ни на есть киберпанк, пересекающийся с кучей литературы этого жанра — начиная от *Blade Runner* вплоть до *Battle Angel*, где описывается, как потомки населения постсоветских бантустанов орки-урки пребывают в лучшем случае в Средневековье, а люди оффшара Бизантиум (столь же злая сатира на «[золотой миллиард](#)») знают толк в извращениях. Виртуальная реальность присутствует во все поля, поскольку как и урки из постсоветских бантустанов, так и люди из оффшара уже лет триста, а может, и пятьсот всецело живут в искусственно создаваемой медиареальности. И для поддержания данной медиареальности необходимы события и реальные жертвы, из-за чего у орков регулярно происходят революции и священные войны с переводом более 9000 орков из пушечного мяса в пушечное [гуро](#), а у обитателей оффшара педофилом считается тот, кто трахает людей младше 46 лет. В итоге всё, чисто по киберпанку, заканчивается очень плохо, и даже там, где наблюдается позитивная составляющая, всё равно подразумевается циничная злая развязка, поскольку [ИИ](#) секс-куклы со вторым героем проделает всё то же, что сделал с первым.

У Юрия Силоча есть книга «[Некондиционный](#)», представляющая собой смесь всего того, за что любим киберпанк: огромный город, главный герой — бывший коп, киборг и неудачник, мегакорпорация, управляющая всем, атмосфера отчаяния и безысходности. Для тех, кто знает толк в извращениях, есть совкопанк того же автора — «[Союз нерушимый](#)», где классический киберпанк перенесён в советские декорации. Дворец Советов, старые бренды, марксизм-ленинизм, киборги, компьютерные сети и, разумеется, Кровавая Гэбня™.

Алсо, [Эпштейн](#) пейсал, что не всё у нас с киберпанком так плохо, и виртуальные традиции в русской литературе, возникшие ещё [до появления компьютеров](#), сильны как никогда.

Ссылки

«Вся эта возня со вводом целиком лежала на мне, потому что, когда дело завертится, руки у Бобби будут полностью заняты тем, чтобы не дать русской программе перейти к прямому разрушению системы. »

— «*Сожжение Храма*»

Следует заметить, что сайты, посвящённые киберпанку, чаще всего находятся в стадии «хомяк-на-народе», независимо от того, сделан ли сайт в 1998 во время, оторванное от [Фидо](#), или в 2009 неофитами 95-го года рождения. Просто по мере нарабатывания навыков МНУ поциент умнеет и забывает на увлечение. Да, чёрный фон и зелёные буквы обязательны. Потому что так было в «[Матрице](#)»! А не из-за какого-то там люминофора на древних дисплеях.

- [Cyberpunk World](#) — малопосещаемая чёрно-зелёная дыра, периодически обновляется.
- [barzha.cpu](#) — библиотека киберпанк-литературы.
- [kiberpank.ru](#) — чуть менее, чем наполовину унылый сайт, посвящённый киберпанку. Иногда доставлял, но был выпилен создателем ввиду заполонившего ресурс [рака](#). Восстановлен в октябре 2009 другим (O'RLY?) одином для извлечения из ньюфагов рекламного профита и лулзов, после чего стал совсем унылым.
- [Urbanarium](#) — новозапиленное логово переехавшего с [кп.ру](#) чёрно-зелёного рака после драмы с [нинг.com](#). Изобилует солипсическим флудом, музыкальным и киноманским флеймом и графоманскими\аудио\видео поделками участников. Место активного фапа на олдфажные игрушки в

духе [Uplink](#). Частенько копирастит контент с [хабра](#). Уныл и однообразен из-за малого количества участников по [всем известной причине](#). Ныне мёртв.

- [Описание сути киберпанка](#) в этом вашем МФ.
- [cyberpunkreview.com](#) — забугорный блогосайт о киберпанке, освещает почти все затронутые в этой статье произведения и до фига других. Хорош всем, кроме [частоты обновления](#).
- [n0where.net](#) — ещё один забугорный сайт, малость поживее предыдущего. Вот только [дизайн](#)...
- [chaos.cpu](#) — единственная в природе русскоязычная киберпанк-борда, бэкап хаосчаса лежит в каталоге /fm.
- [willusingtheprefixcybermakemelooklikeanidiot.com](#) — для объективного самоконтроля.
- [Становление киберпанка в 80-е](#)
- [Категория фильмоаниме в блоге неизвестного автора](#) — пополнялась и правилась периодически. Некоторые работы к данной категории причислены из-за наличия в них компьютеров в количестве больше одного.
- [Статья Мэри Шелли](#), феерически расставляющая точки над русским киберпанком.
- [Более оптимистичная статья Шульги](#)
- [kiberpanka.net](#) — сравнительно новый, но уже неживой сайт на тему киберпанка.
- [Предкиберпанк](#)
- [О киберпанке в общих чертах](#)
- [Cyberpunk 2077 — это не киберпанк](#)
- [Манифест киберпанка](#)

См. также

- [Хакер](#)
- [Матрица](#)
- [Лейн Ивакура](#)
- [Transmetropolitan](#)
- [System Shock](#)
- [Deus Ex](#)
- [Homestuck](#)
- [Стимпанк](#)

Примечания

- ↑ Он сказал что-то вроде того, что уже на 25 странице введено слишком много сюжетных линий и в фильме такое смотреться будет уныло.
- ↑ [Ташемта](#) по древней, как говно мамонта (100 лет стукнуло), технологии [ротоскопирования](#).
- ↑ Таки гражданин [Канады](#).



Графомания

1984 42 9600 бод и все-все-все Во Catch-22 Copyright Doom DOOM: Repercussions of Evil HAL9000 Litprom.ru Raildex SICP Star Trek The Road X for Dummies А был ли мальчик?
Абанамат Американский психопат Аудиокнига Банановая республика Бармаглот
Бессмысленный и беспощадный Благородные доны Благородный дикарь Вау-импульс
Война миров Волшебник Изумрудного города Гамлет Ганнибал Лектер Гарри Поттер
Где и в какой книге Кастанеда пишет об этом? Голодные игры Город грехов Детектив
Дети против волшебников Джеймс Бонд Джеральд Даррелл Дискурс Донки-хот Дракула
Другие действия Д'Артаньян и три мушкетёра Жестокая Голактика Жук-антисемит
Журнализд Загробные колыбельные Закон Мерфи Зомби/В искусстве И животноводство!
И немедленно выпил Карлсон Киберпанк Клоун у пидарасов Книга Велеса Книга лучше
Книга рекордов Гиннеса Кола Брюньон Колобок Конные арбалетчики Космическая опера
Крапивинский мальчик Красная Шапочка Ктулху Кузинатра Либрусек Литературный негр
Литрес Лука Мудищев Машинный перевод Меланхолия Харухи Судзумии Мэри Сью
Мятеж на «Баунти» На деревню дедушке Начинаящий писатель Наше всё
Не читал, но осуждаю Незнайка на Луне Неуловимые мстители Одномуд
Она металась, как стрелка осциллографа Остап Бендер Песнь Льда и Пламени
Пикейные жилеты Пирдуха Пирожки Поваренная книга анархиста Повелитель мух
Полный root Попаданцы Поручик Ржевский Постапокалипсис Постмодернизм
Призрак Оперы Приключения Буратино Приключения Чиполлино Про Федота
Простоквашино Пушечное мясо Реквием по мечте Рерайтинг

ae:Сyberpunk urban:cyberpunk tv:СyberPunk w:Киберпанк en.w:Сyberpunk