

Strange Days

Sia Piperea

24 aprilie 2024

Cyberpunk a început ca o mișcare de renaștere science fiction, în mare parte datorită romanului *Neuromancer* (William Gibson).¹ Spre deosebire de utopianismul caracteristic SF-urilor precedente, cyberpunk pune accentul pe conflictul dintre om și mașinărie, o criză a identității și o stare de anxietate care doar s-a complicat odată cu trecerea deceniilor.

Date fiind popularitatea genului cyberpunk și cariera înfloritoare de care Kathryn Bigelow se bucura la începutul anilor '90, *Strange Days* ar fi trebuit să fie un succes comercial. În realitate, nu a reușit să strângă nici măcar un sfert din bugetul alocat. Recenziile contemporane menționează proasta strategie de marketing drept justificare pentru eșecul filmului (McCarthy 1995). Mulți alții critică abordarea regizoarei, considerând că discursul său politic este peticit și forțat asupra poveștii. Astfel de obiecții sunt probabil nesurprinzătoare, dat fiind că procesul lui O.J. Simpson bântuie cronicile toamnei 1995 (Willistein 1995).² Ce-i drept, Bigelow a menționat că faptul că a urmărit revoltele din 1992 a motivat-o și mai tare să demareze producția pentru *Strange Days*.

¹Există zvonuri cum că ori Bigelow (Salza 1994), ori scenaristul și producătorul filmului, James Cameron (Henry 2023), ar fi trebuit să adapteze povestirea *Burning Chrome* a lui Gibson, însă proiectul nu s-a putut materializa (în mare parte deoarece nu era pe placul lui Gibson). Ce a rămas din acea adaptare s-a transformat în cele din urmă în *Strange Days*.

²Acesta fusese achitat la doar 10 zile înainte de premiera filmului.

Contrar „tradiției ”cyberpunk de a se refugia în speculație, camuflându-și astfel comentariul socio-politic, Bigelow este directă. Ea evită fantezismul tipic SF-ului și te subjugă unghiului subiectiv într-un efort de a crea înțelegere și empatie (Ebert 1995). Însă audiența tipică filmelor de gen nu este atât de tolerantă la coerciție. Prin contrast, chiar dacă în prezent *The Matrix* (1999, r. Lana și Lilly Wachowski) este acceptat ca fiind o alegorie clară pentru experiența transgender , când și-a avut premiera a fost digerat mai ușor datorită posibilității de ocolire a problemelor filosofice pe care le ridică. Unii au menționat că dacă filmul ar fi fost regizat de un bărbat, ar fi fost criticat pentru o abordare misogină (Mirasol, 2010). Visceralitatea imaginilor din *Strange Days* a fost considerată gratuită, lipsită de un ochi moralizator, fiind un simplu experiment și o joacă de-a snuff film (Guthmann 1995)

Critici similare au continuat de-a lungul carierei ei, fiind acuzată aproape 20 de ani mai târziu de propagandă CIA în *Zero Dark Thirty* (Vishnevetsky 2012)). Cumva, a reușit să alieneze toate grupările separate ale audienței sale țintă.

Într-adevăr, măiestria utilizării subiectivului face posibilă evocarea unor experiențe capabile de a simula tehnologia „SQUID”. Realitatea virtuală este portretizată ca un asalt asupra simțurilor; fără visceralitate, fără violență, tema principală nu ar fi putut fi transmisă. Regizoarea înțelege că forța cinema-ului stă în crearea imersiunii, de apropiere într-un mod în care cuvintele pe pagină nu ar putea să o facă niciodată. Limbajul ei filmic îi permite evitarea CGI-ului; în schimb, voyeurismul devine conceptul de punte care ne apropie temporal de Los Angeles-ul creat de Bigelow (Hultkrans 2010).

Venind dinspre artele plastice abstracte, Bigelow s-a reorientat în anii '80 către film, simțind nevoia de a comunica idei într-o paradigmă artistică mai puțin abstractă.

Film was this incredible social tool that required nothing of you besides twenty minutes to two hours of your time. Hultkrans 2010

În viziunea regizoarei, această versiune a Los Angelesului este rezultatul unei dezvoltări naturale de pe urma revoltelor anului 1992. Orașul este puternic militarizat, într-o încercare a poliției de a relua control asupra populației. Această decizie se reflectă mai ales asupra celor marginali, în special comunității Afro-Americane. Acest LA nu este departe în viitorul său; punând accent pe ultimele zile ale mileniului, este o exprimare a anxietăților asupra a ceea ce urmează să fie continuat și în anul 2000.

În ultimii 30 de ani, realitatea virtuală și-a pierdut din caracterul fascinant. Căștile de VR sunt greoaie, caraghioase, iar experiențele create sunt simulări imperfecte și încorsetate. SQUID este și el limitat, însă doar de amintirile pe care le prezintă.

Dispozitivul este conceput ca o simplă bucată de gel echipată cu conectori neuronali ce facilitează accesul nemărginit la adâncimile cortexului prefrontal, dar se bucură de mistificarea pe care celuloidul a pierdut-o pe parcursul secolului XX. Oamenii nu se mai sperie de filmarea fraților Lumiere a trenului filmat din față (Willistein 1995), deoarece peretele dintre spectator și celuloid este acum opac. Legislativul prezent în LA nu este capabil să-l controleze; SQUID se formează asemeni unui Leviathan, mai presus de suma părților sale componente.

Amintirile și informația transmisă devine un scop în sine: cu cât sunt produse mai multe, cu atât mai bine. Oamenii devin date (Vishnevetsky 2012); simple fragmente de amintire comodificate, puse în loop și incapacitate de facultățile decizionale. Moartea inocenților este doar un prilej de plăcere pentru amatorii de senzații tari. Bigelow ni-l arată pe Lenny (Ralph Fiennes) plătind actori pentru înregistrări pentru a-și maximiza profitul. Utilizatorul SQUID devine un simplu corp gol, așteptând, *cerând* să fie ocupat de către persoana dispusă să plătească prețul cerut. Persoana înregistrată este și ea un simplu instrument pentru crearea amintirilor care *merită* să fie (re)trăite în detrimentul vieții reale.

Lenny își dorește să se retragă din lume deoarece suita de amintiri favorite

cu Faith (Juliette Lewis) este singurul lucru care-l mai poate face fericit. Însă omul ajunge să fie jefuit de amintiri, într-un act de refuz vehement de conștientizare a trecutului ca trecut. *Jacking-in*-ul este un mecanism de apărare pentru personajele concepute de Bigelow, nu doar pentru Lenny (Palermo, 2020). Protagonistul este clișeu dealer-ului care se folosește de propria sa marfă. O portretizare similară se regăsește în *Videodrome* (1983, r. David Cronenberg), însă „dependența de imagini” este mult mai atașată de limbajul fantezist, horror, al filmului. Protagonistul lui Cronenberg practic și-o caută cu lumânarea; Lenny este mai degrabă într-o stare constantă de derivă, încercând pe cât posibil să-și mențină echilibrul moral. *Videodrome* se simte ca o halucinație, ca o experiență mai degrabă apropiată de una divină, pe când *Strange Days* te pune în fața faptului împlinit.

Deoarece SQUID permite accesarea amintirilor prin conexiune directă la cortexul prefrontal, acesta presupune o lipsă a interpretării. Simțurile utilizatorului sunt asaltate nemilos, iar omul ce poartă dispozitivul este vulnerabil, incapabil să influențeze întâmplările ce-i sunt prezentate. Cât timp utilizatorul este jacked-in, este în agonie și oricând este posibil să moară din cauza suprastimulării. De aceea a fost și ilegalizat, însă asta nu oprește pe nimeni din a încerca dispozitivul oricum. Intenția moralizatoare a lui Bigelow este clară aici: când Lenny devine „martor” la cele mai inumane momente capturate, încearcă să iasă pe cât posibil. Atât el, cât și noi, din public, simțim aceeași durere, același sentiment visceral pe care nu am fi vrut să-l lăsăm să ne acapareze. În cuvintele ei:

It is meant to be awful. The shower scene in *Psycho* —that dramatic fulcrum —it had to be extremely intense within the thriller construct. Willistein 1995

Lenny nu-și dă seama că oricât ar iubi-o pe Faith în continuare, o transformă într-un obiect prin faptul că se folosește de înregistrări pentru propriul său folos. Trăind în propriul trecut, crede că poate acesta încă se regăsește și-n prezentul exterior SQUID.

Amintirile nu-și pot regăsi aceeași ființare ca realitate. Citându-l pe Marcel Proust, Roland Barthes descrie această experiență mai bine decât aș putea eu:

Într-o seară de noiembrie, la puțină vreme după moartea mamei mele, puneam în ordine niște fotografii. Nu speram să o „regăsesc“, nu așteptam nimic de la «aceste fotografii ale unei ființe, în fața cărora **ți-o amintești mai puțin decât mulțumindu-te să te gîndești la ea**»(Proust, 111, 886) [...] Istoria este isterică: ea nu se constituie decât dacă este privită - iar **pentru a o privi, trebuie să fii exclus din ea**.p.61-62 Barthes 2009

Prin contrast cu SQUID, fotografia ți se prezintă ca o reprezentare voluntară a realului, iar obiectul real nu-ți va revela niciodată esența lui (Barthes 2009). Fotografia îți permite să te distanțezi la nevoie de obiectul reprezentat (Sontag f.d.), să lași amintirile să se piardă înapoi în negura istoriei. Mace (Angela Bassett), unul dintre singurele personaje care refuză experiența SQUID, încearcă să-l facă și pe Lenny să înțeleagă aceeași idee:

This is your life. Right here, right now! It's real time, you hear me? [...] Time to get real, not playback. [...] These are used emotions; time to trade them in. Memories were meant to fade, Lenny. They're designed that way for a reason.

Referințe

- Barthes, Roland (2009), *Camera luminoasă. Însemnări despre fotografie*, Idea Design Print.
- Ebert, Roger (13 Oct. 1995), *Strange Days*, URL: <https://www.rogerebert.com/reviews/strange-days-1995> (accesat în 23.4.2024).

- Guthmann, Edward (13 Oct. 1995), *Virtual Reality Run Amok In 'Strange' Thriller*, SFGate, URL: <https://www.sfgate.com/movies/article/MOVIE-REVIEW-Virtual-Reality-Run-Amok-In-3021354.php>.
- Henry, DisRegarding (4 Jun. 2023), *James Cameron's Burning Chrome - Unmade Masterpieces*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jVJJ0Q5xmpY>.
- Hultkrans, Andrew (13 Mar. 2010), *Reality Bytes*, URL: <https://www.artforum.com/columns/andrew-hultkrans-in-a-1995-conversation-with-kathryn-bigelow-193859/>.
- McCarthy, Todd (4 Sept. 1995), *Strange Days*, Variety, URL: <https://variety.com/1995/film/reviews/strange-days-2-1200443047/>.
- Salza, Giuseppe (1994), „Interview with William Gibson”, URL: <https://web.archive.org/web/20210430022703/http://www.gutenberg.org/cache/epub/235/pg235.html>.
- Sontag, Susan (f.d.), „In Plato's Cave”, English, in *On Photography*, Penguin Books, pp. 3–26, ISBN: 978-0-140-05397-5.
- Vishnevetsky, Ignatiy (19 Dec. 2012), *The Monitor Mentality, or A Means to an End Becomes an End in Itself: Kathryn Bigelow's „Zero Dark Thirty“*, MUBI, URL: <https://mubi.com/en/notebook/posts/the-monitor-mentality-or-a-means-to-an-end-becomes-an-end-in-itself-kathryn-bigelows-zero-dark-thirty> (accesat în 21.4.2024).
- Willistein, Paul (4 Oct. 1995), *'Strange Days' Reflects Director's Unique Point Of View*, The Morning Call, URL: https://web.archive.org/web/20160517210809/http://articles.mcall.com/1995-10-14/entertainment/3068852_1_strange-days-director-kathryn-bigelow-movie-theaters (accesat în 17.5.2016).