

УДК 008+791+791.2
DOI: 10.17223/22220836/21/8

М.В. Шайдулина

КИБЕРПАНК В ЯПОНСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ: СПЕЦИФИКА ТЕМАТИЧЕСКОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ И ХУДОЖЕСТВЕННО-ОБРАЗНОГО РЕШЕНИЯ

Данная статья ставит своей целью продемонстрировать особенности одного из жанров японской кинематографии – так называемый, киберпанк, ворвавшийся в мировой кинематограф в 1980-е гг. Являясь апогеем научно-фантастической и кибернетической революций, киберпанк в пространстве японского кино выступает в роли качественно нового жанра, олицетворяющего тревогу и пессимизм человечества перед техногенным и мрачным будущим. Данная тема принимает вполне самобытную интерпретацию, что указывает на эжизнестойкость национально-культурной идентичности японской культуры.

Ключевые слова: национально-культурная идентичность, глобализация, кинематограф, японский кинематограф, киноязык, киножанр, киберпанк, научная фантастика.

Как и вся японская культура, кинематограф Страны восходящего солнца невероятно колоритен и многогранен. Особой самобытностью отличается его художественно-образный киноязык; система жанров и поджанров поражает не только своим количеством, но и разнообразием. Яркая и богатая на события история японской кинематографии является объектом интереса и исследования теоретиков кино уже многие десятилетия. Среди значимых работ можно отметить «Японский кинематограф» Пола Дункана, «Сто лет японского кино» Дональда Ричи, «Современное японское кино» Акиры Ивасаки, «Японское кино» Тадао Сато.

Вместе с тем проблеме самоутверждения национального японского кинематографа в контексте выявления определяющей роли самобытных мировоззренческих основ культуры не уделяется достаточного внимания. А ведь именно кинематограф, будучи продуктом национально-культурной идентичности, базирующейся на системе ценностей данного общества, традициях, морально-этических установках, общей истории, специфике юмора, этнографической экзотике и т. п., является эффективным механизмом самоидентификации культуры. «Наличие национальных киношкол с четко опознаваемыми признаками, как правило, является показателем успехов на пути культурного самоопределения» [1. С. 95]. В то время как проблема воплощения национально-культурной идентичности в пространстве западноевропейского кинематографа достаточно активно изучается [2–4], развитие восточноазиатского кино в данном проблемном контексте остается на периферии научного интереса. Между тем его актуальность обусловливает кризис идентичности, характеризующий современный глобализирующийся мир. Нарастающей унификации мировоззренческих и художественных процессов не всегда успешно противостоят тенденции сохранения культурной самобытности. Автор же данной статьи пытается продемонстрировать действенную силу национально-

культурной традиции в современном японском кино. Таким образом, целью статьи становится выявление особенностей развития такой локальной жанровой области в пространстве современного японского кинематографа, как киберпанк.

В 1980–1990-е гг. японский кинематограф переживает серьезный кризис, который усугубили стремительное развитие телевидения и видео, увеличение в прокате доли зарубежного кино, катастрофическое снижение количества зрителей в кинотеатрах. Несмотря на это, японское кино, несколько сдав свои позиции после «золотого века» и «новой волны», продолжает развиваться. «На киногоризонте появляются такие «независимые» молодые режиссеры, как Морикава, Такэда, Кояма, Морита, Итами, Иси, Огури» [5].

Мир меняется, и Япония вместе с ним. Однако национально-культурная идентичность остается мощным фактором, обуславливающим специфику художественно-образной модели мира. Здесь следует отметить ряд положений мировоззренческих основ японской культуры, повлиявших на развитие киноискусства в целом, это философско-религиозные представления, основанные на синтоизме, конфуцианстве и буддизме; традиционализм и строгая иерархия общественного уклада; опора на морально-этический кодекс бусидо; культ красоты и эстетизация действительности. Не менее важную роль в формировании менталитета японской нации сыграли также милитаризация общества в первой половине XX в.; участие и поражение Японии во Второй мировой войне; атомная бомбардировка Хиросимы и Нагасаки; послевоенные процессы модернизации общества и научно-технический прогресс. Философско-религиозные представления и череда трагических исторических событий обусловили формирование таких важных составляющих культурной идентичности, как склонность к иррациональному, к эстетизации действительности, к специфической оценке техногенных процессов. Складывается самобытная картина мира, и именно киноязык становится ее наиболее ярким средством воплощения, своеобразным зеркалом культуры. Японские режиссеры, придерживающиеся сугубо национальной художественной традиции, стремятся показать человеческую разобщенность в своих фильмах, затрагивают злободневные проблемы. Не менее актуальной становится тема техногенного развития мира, которую японское сознание совершенно специфически осмыслияет и интерпретирует. Яростно вступив в эпоху прогресса, японское общество, привыкшее жить в гармонии с природой – по кодексу синтоизма, наделяющего жизнью все сущее, сталкивается с ментально новым и чуждым для себя явлением – техногенным миром. Трагедия в Хиросиме и Нагасаки породила в японском сознании страх перед мутациями человеческой плоти, мгновенной смертью от радиации, усилившийся уже в XXI в. после катастрофы на атомной станции в городе Фукусима. Японцы отдают себе отчет в том, что отношения человека и техники – неотъемлемая часть современной жизни, таящая в себе опасности и предпосылки для гибели всего живого.

Известно, что для картин периода «золотого века» (1950-е гг.) характерны усиление философичности, тяготение к усложненному художественно-образному языку, органично совмещающему реализм и притчевость, опора

на фольклор и мистицизм японского мышления, что воплощается в том числе и в фантастических жанрах.

В 1990-х гг. создается большое количество научно-популярных фильмов, развиваются кинодокументалистика и мультипликация. Наиболее яркими режиссерами становятся Такэси Китано и Такаси Миикэ, продолжают снимать мэтры – Акира Кurosава, Нагиса Осима, Киндзи Фукасаку. Завораживающие и неподражаемые мультфильмы создает великий Хаяо Миядзаки.

Стоит отметить, что японское кино находится в довольно специфическом положении. «В Японии не существует государственной структуры, занимающейся кинематографом, и в делах управления культурной политикой наблюдается определенное отставание от Запада. Сегодня основная проблема, волнующая японских кинематографистов, связана с отсутствием государственной киношколы. К тому же режиссеры не получают никаких авторских отчислений, так как еще с довоенных времен авторские права принадлежат кинокомпаниям. Система обязательного предоставления государству копий также оставляет желать лучшего, а качество деятельности кинозалов для показа художественного и экспериментального кино абсолютно неудовлетворительно. Таким образом, можно сказать, что японскую киноиндустрию по большому счету поддерживает очень высокая цена на билеты» [6]. Другой формой поддержки можно считать неуемную энергию и воображение талантливых режиссеров.

Как бы там ни было, в 1980-е гг. японская киноиндустрия подхватывает мировую моду на киберпанк и, как это обычно происходит в Японии, создает нечто абсолютно уникальное и отличное от Запада. Прежде чем мы детально рассмотрим киберпанк «по-японски», обратимся к специфике и истории формирования американской версии данного жанра.

Изначально «киберпанк (от англ. *cybernetics*; кибернетический и *punk*; мусор) – поджанр научной фантастики. Обычно произведения данного жанра описывают мир технологически развитого недалекого будущего, в котором информационные технологии и кибернетика сочетаются с глубоким упадком или радикальными переменами в социальном устройстве. Типичными элементами киберпанка являются: киберпространство; виртуальная реальность; искусственный интеллект; киборги, биороботы; городские трущобы в постапокалиптическом стиле; влиятельные крупные корпорации (в Японии это дзайбацу); криминальные синдикаты, мафия; хакеры; киберпреступность; кибертерроризм; нанотехнологии; биоимплантаты; квантовая физика; генная инженерия; наркотики и необходимые для выживания лекарства» [7].

Кибернетическая революция конца XIX в. имела эффект разорвавшейся бомбы и отозвалась резким диссонансом во всех диапазонах человеческой жизни: всеобщая компьютеризация и виртуальная реальность, нанотехнологии и биоинженерия, клонирование и искусственный разум накрыли обескураженное человечество с головой. Разумеется, все это не могло не найти обширного отклика в современной культуре. «Поэтому появление феномена киберпанка как направления новой формации в жанре научной фантастики явилось тем семантическим кодом, который характеризует столь впечатляющий перелом в цивилизации и человеческом сознании; программным языком для описания реалий близкого будущего – постапокалиптического состояния

мира, где кибернетизация общества идет на всех парах и вершатся цифровые войны на фоне жестко-психоделического техноантуража окружающей действительности. Условно говоря, «кибер» подразумевает высокие технологии, применяемые для совершенствования человеческих возможностей, «кибер» – это циркулирующие в крови наномашины, компьютерные сети, манипуляции с генами, эмуляторы реальности и искусственно созданный разум. «Панк» же – это протест против Системы, против контроля; анархизм, борьба с тоталитаризмом во всех его проявлениях, лейтмотив произведений» [8].

В основном произведения киберпанка ориентированы на молодежную, протестную аудиторию. Среди главных героев в киберпанковских произведениях обычно присутствуют компьютерные хакеры-одиночки, олицетворяющие идею борьбы против несправедливости. Намного чаще это бесправные, аморальные, «негероические» люди, оказавшиеся в чрезвычайной ситуации, нежели замечательные ученые или капитаны космических кораблей, ищущие приключений. Одним из прототипов персонажей киберпанка стал Кейс из романа американского писателя-фантаста Уильяма Гибсона «Нейромант» (*Neuromancer*, 1984).

На данный момент считается, что классический киберпанк прекратил свое существование в конце 1990-х гг., но, будучи значимым культурным течением, породил после себя такие производные, как посткиберпанк, биопанк, нанопанк, стимпанк, дизельпанк, ститчпанк, стоунпанк.

Самым ярким и влиятельным по сей день кинематографическим произведением в данном направлении научно-фантастического жанра является фильм «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта (*Blade Runner*, 1982), который фактически определил изобразительную эстетику и атрибутику киберпанка, визуализировав данный жанр. Картина была снята по мотивам романа Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» (*Do Androids Dream of Electric Sheep?* 1968). Однако самой успешной в этом жанре стала трилогия братьев Вачовски «Матрица» (*The Matrix*, 1999–2003). Хотя, справедливости ради, стоит заметить, что «Матрица», по сути, это не совсем тот самый образчик классического киберпанка, который был известен в 1980-х гг. прошлого века, а скорее киберпоп или посткиберпанк.

Также к фильмам данного жанра и его производным принято относить такие фильмы, как «Экзистенция» (*eXistenZ*, 1999) Дэвида Кроненберга, «Джонни Мнемоник» (*Johnny Mnemonic*, 1995) Роберта Лонго, «Тринадцатый этаж» (*The Thirteenth Floor*, 1999) Йозефа Руснека, «Терминатор» (*The Terminator*, 1984) Джеймса Кэмерона, «Вспомнить все» (*Total Recall*, 1990) Пола Верховена, «Нирвана» (*Nirvana*, 1997) Габриэле Сальватореса и ряд других.

Фактически одновременно с американской революцией в научно-фантастической литературе киберпанк пустил свои корни в Японии. «Но воплотился он не в книгах, а в популярной манге (японские комиксы) и аниме (японская анимация). Увидев в киберпанке прогноз развития окружающего их техногенного общества, японские художники и аниматоры приняли активное участие в конструировании модели реальности, привнося в эти модели огромную толику этико-философских проблем. Демиургом японского киберпанка принято считать художника Масамунэ Сиро, создавшего мангу

«Призрак в доспехах» (Kôkaku Kidôtai, 1989–1991). Антиутопический мир будущего, в котором правит искусственный разум компьютеров, получился у Сиро не менее впечатляющим, чем психоделическая атмосфера «Нейроманта» Гибсона. А его графическая новелла «Семя яблока» (Appleseed, 1985–1989), перекликаясь с «Прозрачностью зла» (La transparence du mal, 1990) Жана Бодрийяра, исследует постепенное исчезновение границ между человеком и порожденными им технологиями [9].

Японский киберпанк в кинематографе – это жанр андеграундных фильмов, выпускаемых в Японии начиная с конца 1980-х гг. Жанр не очень близок к киберпанку в традиционном западном его понимании. Основной акцент здесь делается на индустриальности и сюрреалистичности, а не на высоких технологиях и научности. Компьютерная тематика как таковая отсутствует.

Главной отличительной особенностью японского киберпанка является то, что основные персонажи проходят сквозь монструозные, необъяснимые метаморфозы тела на фоне урбанистического мрачного пейзажа. Большинству картин присущи насилие, инвазивные модификации тела, причудливые сексуальные переживания, слияние жизни и смерти – сцены и приемы, традиционные для экспериментального кинематографа, полные чисто визуального абстракционизма и символизма без малейшего объяснения того, что происходит с сюжетом или персонажами.

Отмечается, что на становление японского кинематографического киберпанка ключевое влияние оказали ряд западных картин: «Голова-ластик» (Eraserhead, 1977) Линча, «Видеодром» (Videodrome, 1982) Кроненберга и, конечно же, «Бегущий по лезвию». К знаковым японским лентам, формирующим эстетику киберпанка начала 1980-х, относят «Взрывающийся город» (Bakuretsu toshi, 1982) Сого Исия, короткометражную работу Синьи Цукамото «Странное существо обычного размера» (Futsu saizu no kaijin, 1986) и его полнометражный фильм «Тэцуо, железный человек» (Tetsuo, 1989) – культовая классика японского киберпанка [9]. Как и упомянутый выше «Голова-ластик», «Тэцуо» – первый важный фильм в творчестве данного автора. На этом сходство не заканчивается. Оба фильма сняты на скромный бюджет, черно-белые и проникнуты сильным ощущением ночного кошмара. Сюжет, как подобает киберпанку, сложен и нетрадиционен. Он рассказывает о превращении человека в груду металла, о его снах, которые перемешаны с фрагментами его предшествующей жизни, которые он смотрит по телевизору. В картине изображены отношения любви-ненависти с техникой. Понятно, что человек, превращающийся в железо и испытывающий ужасную боль, является ярким предупреждением отрицательных последствий развития техники. С другой стороны, очевидно, что автор наслаждается описанием мутирующего героя.

«Тэцуо» Синьи Цукамото – фильм, насыщенный энергетикой, хотя и созданный в то время, когда энергия практически исчезла из японского кино. «Тэцуо» стал кульминацией десятилетней работы над короткометражными лентами и главным достижением деятельности частной экспериментальной театральной труппы Цукамото. Фильму были присущи как все характерные черты необузданного рвения и любительского энтузиазма, так и все признаки подлинного режиссерского таланта.

Посвященный превращению людей в гротескные гибриды плоти и металла, фильм являет, прежде всего, захватывающее аудиовизуальное зрелище, происходящее на фоне бьющей по нервам музыки японского нойз-перкуссиониста Тю Иисикавы и утритированных звуковых эффектов. Триумфальное использование кинокамеры и монтажа представляет собой пример явного развития стиля, созданного Сого Исии (причем оба этих компонента киноязыка достигают более высокого уровня напряженности, чем в таких новаторских фильмах Исии, как «Дорога безумного грома» (*Kuruizaki sanda rodo*, 1980) и «Взрывающийся город» (*Bakuretsu toshi*, 1982). Применение же автором замедленной съемки напоминает мультипликацию Яна Шванкмайера¹. Композиция и освещение вызывают в памяти классические японские фильмы ужасов, такие как «Кайдан» (*Kaidan*, 1964) Кобаяси и «Черные кошки в бамбуковых зарослях» (*Yabu no naka no kuroneko*, 1968) Синдо. По ходу картины актеры движутся так, словно они исполнители современного балета, выдавая происхождение всех участников проекта из экспериментального театра.

На этом влияние не заканчивается. Дизайн картины сочетает в себе элементы, явно отсылающие к творчеству Гигера², вышеупомянутого Яна Шванкмайера, а также японского жанра кайдзю-эйга³. Сходство с Годзиллой и другими монстрами не только чисто изобразительное. Здесь снова звучит тема превращения, лежащая в основе фильмов о больших чудовищах. Но в «Тэцуо» ущерб причинен в гораздо меньшем масштабе – одному маленькому человеку. В этом смысле у Цукамото много общего с Дэвидом Кроненбергом. Оба режиссера не только разделяют восхищение уязвимостью и изменчивостью плоти, но и находят схожие истоки этой изменчивости в сексуальных отношениях.

Фильмы Кроненberга (в особенности «Видеодром» (*Videodrome*, 1982) часто показывают сексуальные отношения как катализатор мутации и разрушения тела. В свою очередь, все показанные в «Тэцуо» столкновения происходят между мужчиной и женщиной – за исключением финальной битвы, где герой выступает против мужчины. Эта особенность становится еще более очевидной в свете более поздних фильмов Цукамото. Почти все картины режиссера демонстрируют отношения «мужчина – женщина» как основу для превращения. Более того, сами отношения развиваются от фильма к фильму: от сожительства в «Тэцуо» к счастливой молодой семье с ребенком в «Тэцуо-2: человек-молот» (*Tetsuo II: Body Hammer*, 1992); от удущливого брака, разрываемого ревностью, в «Токийском кулаке» (*Tokyo Fist*, 1995) до полного уничтожения семейной ячейки посредством самоубийства в начале «Балета пуль» (*Bullet Ballet*, 1998).

Хотя фильм «Тэцуо» не оказал основополагающего влияния на современное киноискусство Японии (Цукамото был лишь одним из многих режиссеров, последовавших по стопам Сого Исии и ушедших из андерграунда в коммерческое кино), он показал всему миру, что японский кинематограф способен создавать самые оригинальные фильмы в мире.

¹ Jan Švankmajer (чеш.); чешский кинорежиссер, сценарист, художник, сценограф, скульптор, аниматор. Представитель экспериментального кинематографа.

² Hans Rüdi Giger (нем.); швейцарский художник, представитель фантастического реализма, наиболее известный своей дизайнерской работой для фильма «Чужой» (*Alien*, 1979).

³ Кайдзю-эйга; жанр о так называемом кайдзю (странный зверь, монстр), кайдзине (гуманоидный монстр) или дайкайдзю (гигантский монстр).

Последним ярчайшим представителем японского киберпанка в кино стала картина Сого Исия «Электрический дракон. 80.000 Вольт» (Electric Dragon 80.000 V, 2001). «Электрический дракон» – черно-белый, короткий, практически лишенный диалогов фильм. «Герои здесь индивидуальны и искушены в само-разрушении, а пара фраз за кадром и резаные субтитры создают своеобразный эффект присутствия. Это совершенно неповторимая вещь, заполненная надсадным, гудящим, как грозовое облако, терзанием гитарных струн. Примечательна мастерская подача кадра – иссущенный солнцем город, который мы видим либо с крыш домов, либо с самого низа, с заваленных мусором улочек. Бурлящая, за-пределная музыка – еще один яркий штрих в картине. Никакого назойливого действия, никаких длинных речей, никаких предсказуемых и скучных ходов. Пыльный город, где есть две точки (два главных героя), между которыми внезапно появляется напряжение. Помимо этого, в фильме настроены струны геометрической гармонии вертикалей и горизонталей, с помощью которой Цукамото в «Токийском кулаке» рисовал человеческое одиночество. Ключевой момент фильма – невероятная энергия, которой он наделяет зрителя. Небывалый сценарий, очень стильная постановка, великолепный минимализм и в то же время изощренная фантазия, талантливые актеры – и без вопросов талантливый режиссер» [10]. Очень простая, но мощная картина, достойно завершающая эпоху кинематографического киберпанка.

Следует добавить, что другим распространенным киножанром, тематически родственным киберпанку и возникшим в пространстве западной культуры, является сплаттерпанк (от англ. splatter; брызги и punk; мусор). В Японии он становится особенно популярным с начала второго тысячелетия. Сплаттерпанк возникает как литературное течение в середине 1980-х и демонстрирует сочетание подчеркнуто гротескной фантазии со сценами насилия. Среди предшественников направления обычно называют таких писателей, как Уильям Берроуз и Харлан Эллисон. Элементы сплаттерпанка используют известные авторы «кислотного» мейнстрима Бретт Истон Эллис, Чак Паланик и Рю Мураками. Но именно «Книги крови» (Books of Blood, 1984–1992) Клайва Баркера, которые невозмож но подогнать под привычные схемы триллера, саспенса и хоррора, послужили причиной появления термина и направления «сплаттерпанк».

В кинематографе «сплаттерпанк – это урбанистический фильм ужасов, действие которого происходит в современном мире, чаще всего в декорациях больших городов. Персонажи описаны бегло, временами откровенно схематично. Как правило, они маргиналы, социопаты или просто злодеи. Большинство произведений мистические или фантазийные, немало и историй о «подвигах» маньяков. Западными лентами с элементами сплаттерпанка считаются «Американский психопат» (American Psycho, 2000), «Ворон» (The Crow, 1994), «Город Грехов» (Sin City, 2005), «Куб» (Cube, 1997) и т.д.» [11].

Японские картины в стиле сплаттерпанк сильно уступают классическому киберпанку и по качеству, и по задумке. Они относятся к малобюджетным фильмам ужасов с элементами фантастики. Являясь глубоко андеграундным и в какой-то степени маргинальным, японский сплаттерпанк не рассчитан на широкую публику и пользуется популярностью только у ценителей подобного специфического действия.

Итак, вступив в эру кинематографического киберпанка, японские режиссеры трансформируют идеальное и художественно-образное содержание данного жанра в соответствии со спецификой мировосприятия собственной культуры. Особенности национально-культурной идентичности, а именно склонность к иррациональному, к философичности восприятия мира, к эстетизации действительности и т. п., преобразуют разработанную европейской традицией техногенную тему. Кроме того, важной составляющей интерпретации данной темы «по-японски» становится ее специфическое художественно-образное и идеальное решение, в основе которого особое, граничащее со страхом отношение японского мышления к технопрогрессу, его последствиям, видимым и невидимым угрозам. Как показывает наше исследование, японский киберпанк – это не компьютерная или научная тематика, а сюрреалистические истории монструозных метаморфоз человеческого тела, где плоть срастается с металлом на фоне мрачного индустриального пейзажа. Кроме того, для японского киберпанка характерен мотив сексуальных отношений как катализатора подобных метаморфоз и разрушения тела (как правило, мужского). Одна из излюбленных тем японского кино – роковые и губительные взаимоотношения мужчины и женщины – переносится и в киберпанк. Вместе с тем данный жанр не избегает национальных кинотрадиций, что еще более отдаляет его от западной традиции киберпанка, вдохновляясь монстрами из кайдзю-эйга, а также композицией и освещением старых картин в жанре кайдан¹. Таким образом, мы обнаруживаем, что несмотря на принципиальную новизну данного жанра, его развитие в пространстве японской культуры носит уникальный характер и дает творческий заряд следующим кинематографическим десятилетиям.

Литература

1. Савельева Е.Н. Европейский кинематограф XX в.: пути утверждения национально-культурной идентичности // Вестн. Том. гос. ун-та. 2014. № 386. С. 94–98.
2. Самутина Н. Современное европейское кино и идея культуры «прошлого» [Электронный ресурс]. URL: <http://viscult.ehu.lt/article.php> (дата обращения: 10.01.2016).
3. Шлегель Ханс-Йоахим. Проблемы культурной аутентичности в постсоциалистическую эпоху [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kinozapiski.ru/tu/article/> (дата обращения: 10.01.2016).
4. Савельева Е.Н. Искусство кино : учеб. пособие. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2013. 152 с.
5. Культура – кинематограф. [Электронный ресурс]. URL: http://www.ru.emb-japan.go.jp/ABOUT/CULTURE_ABOUT/cinema.html (дата обращения: 10.01.2016).
6. Нагакава Йокини. Японское кино и Каннский фестиваль [Электронный ресурс]. URL: <http://www.festival-cannes.fr/tu/readArticleActu/57971.html> (дата обращения: 10.01.2016).
7. Киберпанк. [Электронный ресурс]. URL: <http://forum.kinopoisk.ru/showthread.php?t=61818> (дата обращения: 10.01.2016).
8. Суворкин А. Квантифицируя киберпанк [Электронный ресурс]. URL: http://anthropology.ru/ru/texts/suvorkin_a/vita04_24.html (дата обращения: 10.01.2016).
9. Японский киберпанк [Электронный ресурс]. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Японский_киберпанк (дата обращения: 10.01.2016).
10. Мор. Власть электричества [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ekranka.ru/?id=f495> (дата обращения: 10.01.2016).
11. Сплэттерпанк [Электронный ресурс]. URL: <http://blackterror.org/zevdio/Сплэттерпанк> (дата обращения: 10.01.2016).

¹ Кайдан (яп.); рассказ о сверхъестественном. Данный жанр пришел в кино из японского фольклора. Пьесы кабуки и современные фильмы ужасов основываются на традиционных кайданах – рассказах о страшных демонах, привидениях и ведьмах.

Shaidulina Maria V. Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation).

E-mail: metalnoize@mail.ru

DOI: 10.17223/22220836/21/8

CYBERPUNK IN JAPANESE CINEMA: SPECIFIC THEMATIC INTERPRETATION, ARTISTIC AND IMAGINATIVE SOLUTIONS

Key words: cultural identity, globalization, cinema, Japanese cinema, film language, cinematic genre, cyberpunk, science fiction.

1980-s – cyberpunk era in world cinema. Being an apogee of the sci-fi and cybernetic revolutions cyberpunk in Japanese cinematography is acting as the brand new genre, which represents the anxiety and pessimism of the human race in the technogenic and dark future. Being a product of Western culture, cyberpunk acquires qualitatively new features and gets the status of a cult phenomenon in Japan.

The issue of this article is the phenomenon of national self-assertion of the Japanese cinema in the context of identifying the determining role of original philosophical foundations of culture. Cinema, being the brainchild of national and cultural identity, based on the value system of the society, traditions, moral and ethical settings, common history, etc., is an effective mechanism for cultural identity.

The actuality of this interest is caused by a crisis of identity, characterized by a modern globalized world. As you know, trends conservation of cultural identity is not always successfully resist the growing unification of philosophical and artistic processes. The author of this article is trying to demonstrate the validity of the power of the national cultural tradition in modern Japanese cinema.

The aim of the article is the identification and characterization of the features of a local area in the space genre of modern Japanese cinema as a cyberpunk.

The fact that the author refers to this little researched aspect in the field of film art as an interpretation of artistically-shaped, ideological and thematic peculiarities of national cinematic language from the position its socio-cultural foundations of development leads to the novelty of the study.

As a result, identified artistic, imaginative, and semantic features of Japanese cyberpunk. It was found that in spite of the novelty of the genre, its development in space of Japanese culture is unique and gives creative charge in the following decades of cinema. Thus, we find evidence that the original picture of the world of Japanese culture finds its vivid expression, including through the cinematic language.

References

1. Savelyeva, E.N. (2014) European cinematography of the twentieth century: Ways of promoting national and cultural identity. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*. 386. pp. 94–98. (In Russian).
2. Samutina, N. (2003) Sovremennoe evropeyskoe kino i ideya kul'tury "proshlogo" [Contemporary European cinematography and the idea of the cultural "past"]. In: Savelyeva, I.M. & Poletaev, A.V. (eds) *Fenomen proshloga* [the phenomenon of the past]. Moscow: HSE.
3. Schlegel, H.-J. (2005) *Problemy kul'turnoy autentichnosti v postsotsialisticheskuyu epokhu* [Problems of cultural authenticity in the post-socialist era]. *Kinovedcheskie zapiski*. 71. [Online] Available from: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/324/>. (Accessed: 10th January 2016).
4. Savelyeva, E.N. (2013) *Iskusstvo kino* [The Film Art]. Tomsk: Tomsk State University.
5. The Japan Embassy to Russia. (n.d.) *Kul'tura – kinematograf* [Culture – cinema]. [Online] Available from: http://www.ru.emb-japan.go.jp/ABOUT/CULTURE_ABOUT/cinema.html. (Accessed: 10th January 2016).
6. Nagakagava, Y. (2011) *Yaponskoe kino i Kannskiy festival'* [Japanese cinema and the Festival de Cannes]. [Online]. Available from: <http://www.festival-cannes.fr/ru/readArticleActu/57971.html>. (Accessed: 10th January 2016).
7. Kinopisk. (n.d.) *Kiberpunk* [Cyberpunk]. [Online] Available from: <http://forum.kinopoisk.ru/showthread.php?t=61818>. (Accessed: 10th January 2016).
8. Suvorkin, A. (2004) *Kvantifitsiruya kiberpunk* [Quantifying cyberpunk]. In: Pogrebnyak, A.A. (ed.) *Vita Cogitans*. Issue 4. St. Petersburg: St. Petersburg Philosophical Society. pp. 245– 252.
9. Wikipedia. (n.d.) *Yaponskiy kiberpunk* [Japanese cyberpunk]. [Online] Available from: http://ru.wikipedia.org/wiki/Yaponskiy_kiberpunk. (Accessed: 10th January 2016).
10. Moore. *Vlast' elektrichestva* [The power of electricity]. [Online] Available from: <http://www.ekranka.ru/?id=f495>. (Accessed: 10th January 2016).
11. *Splatterpunk*. [Online] Available from: <http://blackterror.org/zevdio/Splatterpunk>. (Accessed: 10th January 2016).