

Курбанов Георгій Олександрович,
аспірант (творча аспірантура). Київський
національний університет театру кіно і
телебачення імені І.К. Карпенка-Карого, Київ

Georgii Kurbanov,
Postgraduate student of the Kyiv National
I.K. Karpenko-Karyi Theatre, Cinema and
Television University. Kyiv, Ukraine

ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ЖАНРУ КІБЕРПАНК В ЯПОНСЬКОМУ КІНО ТА ІНШИХ ВИДАХ МИСТЕЦТВА

Анотація. У статті досліджується жанр (піджанр футурфантастики) *кіберпанк* і його прояви в різних видах літератури та мистецтва, насамперед – у кінематографі. На фільмічному матеріалі проаналізовано нюанси азійського погляду на кіберпанк, артикульована його співзвучність новітнім контекстам японської андеграундної культури на тлі неоднозначного ставлення японців до техніко-економічних успіхів нації у ХХ ст., притлумлених страхів перед екологічними загрозами тощо.

У дослідженні охарактеризовано особливості японського кіберпанку, відмінність від західних версій, запроваджено диверсифікацію та порівняльну характеристику модальностей жанру, досліджено засади його бурхливого розвитку в екранному мистецтві Японії.

Стаття спирається на корпус ідей з перетину естетики кіберкультури та світоглядно-міфологічних комплексів аніме й манги, що набули втілення в екранних творах режисерів Сого Ісії, Шині Цукамото, Шозіна Фукуї, графічних коміксах відомого мангака Масамуне Сіро, а також у теоретичних розвідках Джеймса Балмонта, Стівена Т. Брауна, Джейн Чі Хьон Пак, Оріон Марвіду та вітчизняних дослідників, таких як Зоя Алфьорова.

Ключові слова: кіберпанк, японський кінематограф, національна ідентичність, культурна ідентичність, кіножанр.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Кіберпанк – як породження літературної «ретрофутурфантастики» – в останню чверть ХХ століття активно проривається на кіноекран, втілюючи тривоги й песимістичні передбачення людства у передчутті похмурого техногенного майбутнього. Симптоматично, що саме в Японії, на тлі апогею науково-технічного розвитку, актуалізується новий жанр, отримуючи прояв у літературі, архітектурі, гравюрах, манзі – як національній версії графічного роману, в екранному мистецтві тощо. Видається конче важливим і актуальним виявити та узагальнити проблеми морфогенезу нового жанру, яким є кіберпанк; дослідити це явище в контексті японської культури та культурної ідентичності; порівняти сутнісні аспекти становлення жанру в кінематографі Японії та США від середини ХХ до початку ХХІ ст.

Метою статті є дослідження жанру кіберпанк та систематизація його піджанрів, насамперед – виявлення та обґрунтування відмінностей жанрової моделі, що представлена у просторі новітнього японського кінематографа, в інших видах мистецтва країни «сонця, що сходить», від західних зразків, з урахуванням впливів відповідних національно-культурних традицій і техніко-економічних реалій сьогодення.

Завдання статті: охарактеризувати особливості японського кіберпанку, запровадити диверсифікацію та порівняльну характеристику модальностей жанру, дослідити засади його бурхливого розвитку в екранному мистецтві Японії; визначити відмінність японських версій від західних зразків. **Наукова новизна дослідження** полягає в розвідках нового жанру «кіберпанк» з використанням сучасного наукового інструментарію, зокрема із запро-

вадженням компаративного методу, що дає можливість порівняти шляхи становлення й розвитку кіберпанку в мистецтві Японії та розвинених країн Заходу, артикулювати відмінності японської версії жанру від втілень кіберпанку в західних фільмах, а також виявити особливості його піджанрів та перспективи їхнього подальшого розвитку.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій.

Теоретичне узагальнення в даному питанні надали такі науковці і режисери, як Дж. Кемерон, Пол Дункан, Дональд Річі, Акіра Івасакі, Хаяо Міядзакі. Їхні праці становлять наукове підґрунтя дослідження.

Режисери Дж. Кемерон та Хаяо Міядзакі стверджували, що так званий кіберпанк, увірвавшись до світового кінематографа в 1980-х роках, став апогеєм науково-фантастичної та кібернетичної революцій. Кіберпанк у просторі японського кіно виступає якісно новим жанром, що втілює тривогу та песимізм людства перед техногенним і похмури майбутнім. Ця тема отримує цілком самобутню інтерпретацію, що свідчить про життєстійкість національно-культурної ідентичності японської культури.

У свою чергу дослідник японського кінематографа Дональд Річі вважав, що, як і вся японська культура, кінематограф країни «сонця, що сходить», неймовірно колоритний та багатогранний. Особливою самобутністю відрізняється його художньо-образна кіномова; система жанрів і піджанрів вражає, як своєю кількістю, так і різноманітністю.

Виклад основного матеріалу. У 1980–1990-х роках японський кінематограф переживає серйозну кризу, поглиблену стрімким розвитком телебачення та відео, збільшенням у прокаті частки закордонного кіно, катастрофічним зниженням кількості глядачів у кінотеатрах. Попри це, японське кіно, дещо здавши свої позиції після «золотого століття» та «нової хвилі», продовжує розвиватися. На кінообрії з'являються такі «незалежні» молоді режисери, як Морікава, Такеда, Кояма, Моріта, Ітамі, Ісії, Огурі. Світ змінюється, і Японія разом із ним. Проте національно-культурна ідентичність залишається потужним чинником, що зумовлює специфіку художньо-образної моделі світу. Слід наголосити низку положень світоглядних основ японської культури, що вплинули на розвиток кіномистецтва в цілому. Насамперед, це філософсько-релігійні уявлення, що ґрунтуються на синтоїзмі, конфуціанстві та буддизмі; традиціоналізм і сувора ієрархія суспільного устрою; дзайбацу; опора на морально-етичний кодекс бусідо; культ

краси та естетизація дійсності. Не менш важливу роль у формуванні менталітету японської нації відіграли також мілітаризація суспільства у першій половині ХХ ст.; участь і поразка Японії у Другій світовій війні; атомне бомбардування Хіросіми та Нагасакі; післявоєнні процеси модернізації суспільства та науково-технічний прогрес. Філософсько-релігійні уявлення й низка трагічних історичних подій зумовили формування таких важливих складових культурної ідентичності, як схильність до ірраціонального, до естетизації дійсності, до специфічної оцінки техногенних процесів. Складається самобутня картина світу, і саме кіномова стає її найяскравішим засобом втілення, своєрідним дзеркалом культури. Японські режисери, які дотримуються суто національної мистецької традиції, прагнуть показати людську роз'єднаність у своїх фільмах, торкаються злободенних проблем. Не менш актуальною стає тема техногенного розвитку світу, яку японське свідомість цілком специфічно осмислює та інтерпретує. Швидко вступивши в епоху прогресу, японське суспільство, яке звикло жити в гармонії з природою за кодексом синтоїзму, що наділяє життям усе суще, стикається з ментально новим і чужим для себе явищем – техногенним світом. Трагедія в Хіросімі та Нагасакі породила в японській свідомості страх перед мутаціями людського тіла, миттєвою смертю від радіації, що посилювався вже у ХХІ ст. після катастрофи на атомній станції у місті Фукусіма. Японці усвідомлюють, що відносини людини і техніки — невід'ємна частина сучасного життя, яка таїть у собі небезпеки і можливі передумови загибелі всього живого.

У 1950-х настає «золотий вік» кінематографа в країні «сонця, що сходить». Відомо, що для картин періоду «золотого століття» (1950-ті рр.) характерні посилення філософічності, тяжіння до ускладненої художньо-образотворчої мови, яка органічно поєднує реалізм і притчевість, спираючись на фольклор і містицизм японського мислення, що втілюється в тому числі й у фантастичні жанри. Саме з 1950-х років ми можемо простежити зародки нового жанру фантастики в тому стилі, який ми зараз знаємо як кіберпанк, проте це лише початок. Але саме з початку двадцятого століття вже простежуємо автентичні риси японського фантастичного кінематографа, що спираються на фундамент національної ідентичності та колоритності.

Слід зазначити, що японське кіно перебуває у досить специфічному становищі. «У Японії немає державної структури, що займається кінематографом, і у справах управління культурною політикою спостерігається певне відставання від Заходу.

Сьогодні основна проблема, яка хвилює японських кінематографістів, пов'язана із відсутністю державної кіношколи. До того ж режисери не одержують жодних авторських відрахувань, оскільки ще з довоєнних часів авторські права належать кінокомпаніям. Система обов'язкового надання державі копій також бажає кращого, а якість діяльності кінозалів для показу художнього та експериментального кіно абсолютно незадовільна. Таким чином, можна сказати, що японську кіноіндустрію, за великим рахунком, підтримує дуже висока ціна на квитки» (Накагава Юши, 2016, с. 53). Попри зазначені несприятливі фактори, великою мірою завдяки невгамовній енергії та уяві талановитих режисерів, японська кіноіндустрія у 1980-х підхоплює світову моду на кіберпанк і, як це зазвичай відбувається в Японії, створює щось абсолютно унікальне та відмінне від Заходу.

Дослідник нових видів і жанрів у сучасному мистецтві Японії, автор популярних анімаційних фільмів Махайосі Ісії, характеризує становлення кіберпанку (від англ. cybernetics – кібернетичний та punk – сміття) як піджанру наукової фантастики, що сфокусував увагу на описі світу технологічно розвиненого недалекого майбутнього, в якому інформаційні технології та кібернетика поєднуються з глибоким занепадом чи радикальними змінами у соціальному устрої. Типовими елементами кіберпанку є: кіберпростір; віртуальна реальність; штучний інтелект; кіборги та біороботи; міські нетрі у постапокаліптичному стилі; найвпливовіші великі корпорації (в Японії це дзайбацу); кримінальні синдикати й мафія; хакери; кіберзлочинність; кібертероризм; нанотехнології; біоімпланти; квантова фізика; генна інженерія; наркотики та ліки, необхідні для виживання (Махайосі Ісії, 2000, с. 56).

Кібернетична революція кінця ХХ ст. мала ефект бомби, що вибухнула, спричинивши потужний резонанс у всіх діапазонах людського життя: загальна комп'ютеризація і віртуальна реальність, нанотехнології та біоінженерія, клонування та штучний розум накрили збентежене людство з головою. Вочевидь, усе це мало знайти широкий відгук у сучасній культурі.

Тому поява феномена кіберпанку як напряму нової формації в жанрі наукової фантастики стало тим семантичним кодом, що характеризує наявний разючий перелом у цивілізації та людській свідомості; програмною мовою для опису реалій близького майбутнього – постапокаліптичного стану світу, де на тлі кібернетизації суспільства вершаться цифрові війни, панує жорстко-психоделічний

техноантураж навколишньої дійсності. Умовно кажучи, поняття «кібер» поширюється на різноманітні високі технології, що застосовуються для вдосконалення людських можливостей: це наномашини, що циркулюють у крові, комп'ютерні мережі, маніпуляції з генами, емулятори реальності та штучно створений розум. Панк – це протест проти Системи, проти контролю мегакорпорацій. Отже, анархізм, боротьба з тоталітаризмом у всіх його проявах стають основним лейтмотивом творів (Балмонт, Дж., ЕР).

Здебільшого твори кіберпанку орієнтовані на молодіжну, протестну аудиторію. Серед головних героїв у кіберпанківських фільмах зазвичай є комп'ютерні хакери-одинаки, що уособлюють ідею боротьби проти несправедливості. Набагато частіше це безправні, аморальні, «негероїчні» люди, які опинились у надзвичайній ситуації, ніж чудові вчені чи капітани космічних кораблів, які шукають пригод. Одним із прототипів персонажів кіберпанку став Кейс із роману американського письменника-фантаста Вільяма Гібсона «Нейромант» (Neuromancer, 1984). Цей жанр у свою чергу породив масу відгалужень, таких як посткіберпанк, біопанк, нанопанк, стімпанк, дизельпанк, ститчпанк, стоунпанк. Фактично одночасно з американською революцією в науково-фантастичній літературі, наприкінці 80-х–90-х років, кіберпанк пустив своє коріння в Японії. Проте втілювався він не в книжках, а в популярній манзі (японські комікси) та аніме (японська анімація). Побачивши в кіберпанкові прогноз розвитку навколишнього техногенного суспільства, японські художники й аніматори взяли активну участь у конструюванні моделі реальності, привносячи в ці моделі величезну децицію етико-філософських проблем.

Деміургом японського кіберпанку прийнято вважати художника Масамуне Сіро, який створив мангу «Примара в обладунках» (Kokaku Kidotai, 1989–1991). Антиутопічний світ майбутнього, в якому править штучний розум комп'ютерів, вийшов у Сіро не менш вражаючим, ніж психоделічна атмосфера «Нейроманта» Гібсона. А його графічна новела «Насіння яблука» (Appleseed, 1985–1989), перегукуючись із «Прозорістю зла» (La transparence du mal, 1990) Жана Бодрійяра, досліджує поступове зникнення кордонів між людиною та породженими нею технологіями.

То що ж таке саме японський кіберпанк? Переглянувши чимало картин, маємо наголосити: японський кіберпанк у кінематографі – це жанр андеграундних фільмів, що починають випускаються в Японії з кінця 1980-х років. Жанр не дуже

близький до кіберпанку у традиційному західному його розумінні. Основний акцент тут ставиться на індустріальність і сюрреалістичність, а не на високі технології та науковість.

Комп'ютерної тематики як такої немає. Головною відмінністю японського кіберпанку є те, що основні персонажі проходять крізь монструозні, незрозумілі метаморфози тіла на тлі урбаністичного похмурого пейзажу. Більшості картин притаманні насильство, інвазивні модифікації тіла, химерні сексуальні переживання, злиття життя і смерті – сцени та прийоми, традиційні для експериментального кінематографа, повні суто візуального абстракціонізму та символізму без найменшого пояснення того, що відбувається із сюжетом чи персонажами.

Слід зауважити, що на становлення японського кінематографічного кіберпанку ключовий вплив справила низка західних картин: «Голова-ластик» (Eraserhead, 1977) Лінча, «Відеодром» (Videodrome, 1982) Кроненберга і, звичайно ж, «Той, що біжить по лезу».

До знакових японських стрічок, що формують естетику кіберпанку початку 1980-х, відносять «Місто, що “вибухає”» (Bakuretsu toshi, 1982) Сого Ісії, короткометражну роботу Синьї Цукамото «Дивна істота звичайного розміру» (Futsu saizu no 96). Фільм «Тецуо, залізна людина» (Tetsuo, 1989) – культова класика японського кіберпанку.

Як і згаданий вище фільм Девіда Лінча «Голова-ластик», «Тецуо» – перший важливий фільм у доробку Синьї Цукамото. На цьому схожість не закінчується. Обидва фільми знято за скромний бюджет, чорно-білі та пройняті потужним відчуттям нічного кошмару. Сюжет «Тецуо», як і личить кіберпанку, складний і нетрадиційний. Фільм розповідає про перетворення людини на купу металу, про її сни, перемішані з фрагментами попереднього життя людини, що їх герой дивиться по телевізору. В картині зображено відносини кохання-ненависті з технікою. Зрозуміло, що людина, яка перетворюється на залізо і відчуває жахливий біль, є яскравим попередженням негативних наслідків технічної експансії. Слід додати, що іншим поширеним кіножанром, тематично спорідненим з кіберпанком, є сплатгерпанк (від англ. splatter – бризки і punk – сміття), що виник у просторі західної культури. В Японії він стає особливо популярним, починаючи з початку другого тисячоліття. Сплатгерпанк виникає як літературна течія в середині 1980-х і демонструє поєднання підкреслено гротескної фантазії зі сценами насильства. Серед попередників напрями зазвичай називають таких

письменників, як Вільям Берроуз та Харлан Еллісон. Елементи сплатгерпанку використовують відомі автори «кислотного» мейнстріму Брест Істон Елліс, Чак Паланік та Рю Мураками. Втім, саме «Книги крові» (Books of Blood, 1984–1992) Клайва Баркера неможливо підігнати під звичні схеми трилера, саспенсу та горору.

Не можна оминати увагою думку американського режисера Джеймса Кемерона щодо осмислення такого нового піджанру в японському кінематографі, як «сплатгерпанк». За визначенням Кемерона, твір сплатгерпанку – це урбаністичний фільм жахів, дія якого відбувається у сучасному світі, найчастіше в декораціях великих міст. Персонажі описані нашвидкуруч, часом відверто схематично. Як правило, вони маргінали, соціопати чи просто лиходії. Більшість творів містичні чи фантазійні, чимало й історій про «подвиги» маніяків. Західними стрічками з елементами сплатгерпанку вважаються «Американський психопат» (American Psycho, 2000), «Ворон» (The Crow, 1994), «Місто Гріхів» (Sin City, 2005), «Куб» (Cube, 1997) і т.д. (Кемерон Дж, 2001, с. 53). Японські картини в стилі сплатгерпанк дуже поступаються класичному кіберпанку і за якістю, і за задумом. Вони належать до малобюджетних фільмів жахів із елементами фантастики. Будучи глибоко андеграундним і певною мірою маргінальним, японський сплатгерпанк не розрахований на широку публіку і користується популярністю лише у цінителів подібного специфічного дійства.

Особливо слід виділити гібридні жанри, які були виявлені як вихідні з основного жанру, а саме: постпанк, дизельпанк, постапокаліпсис, біопанк та стімпанк. Дані жанри, що виникли на тлі розвитку кіберпанку, особливо яскраво та самобутньо показано у нових мультиплікаційних фільмах Японії: мається на увазі жанр аніме. Таким чином, можна виявити, що, незважаючи на принципову новизну цього жанру, його розвиток у просторі японської культури має унікальний характер і дає творчий заряд наступним кінематографічним десятиліттям.

По суті, властивості, що вирізняють японський кіберпанк, визначаються особливостями японської культури в цілому, де не останнє місце належить унікальному статусу Японії як країни, яка була визнана новою технологічно та культурно розвинутою наддержавою наприкінці ХХ століття, тобто практично одночасно зі зміцненням кіберпанку як жанру. Найбільш лаконічно висловився Вільям Гібсон, сказавши: «Сучасна Японія це і є кіберпанк».

У новому тисячолітті можна виділити декілька перспективних напрямів розвитку кіножанру з

відповідним розширенням кола теоретичних досліджень. Зокрема, від початку 2000-х років і донині створюються взірцеві роботи, які наслідують саме канонічні прикмети кіберпанку, доводячи їх до досконалості. Такі стилізації слід відносити до проявів ривайвелізму, або моди та запити на якісне «ретро», що надихається ностальгічними почуттями. При цьому тлом може слугувати ретельно відтворений «касетний футуризм» 1980-х років, як у фільмах «Blade Runner 2049» (2017) та «Ghost in the Shell» (2017), відеоогрі «Cyberpunk 2077» (2020). Ці твори вражають детальним дотриманням стилю автодизайну тих років та концепт-арту легендарного дизайнера-неофутуриста Сіда Міда. Подібне можна частково помітити й у фільмі «Ready Player One» Стівена Спілберга (2018) та серіалі «American Gods» (2017–2021).

Утім, посткіберпанком спадок «класики» жанру не вичерпується. Після утворення умовного жанрового канону кіберпанк породив цілу низку сетингів, що успадкували його провідну структуру: критику дистопійних тенденцій і загроз технологічного прогресу, змалювання їх довершеними мотиваторами деформацій соціальних і природних середовищ. Окрім ретрофутуризму, такі твори відштовхуються й від інших популярних жанрів, естетик і стилів.

Нині серед піджанрів виокремлюють: стоунпанк, сандалпанк, міддлпанк, клокпанк, стімпанк, дизельпанк, атомпанк, формікапанк, наупанк, біопанк, нанопанк, посткіберпанк, ліберпанк, тільпанк, дрімпанк, міфпанк, стітчпанк та ельфпанк. Це розмаїття експериментів цілком заслуговує окремого розгляду, розширюючи перспективи вивчення основного жанру, окреслюючи шляхи подальшого урізноманітнення піджанрів у японській та світовій екранних практиках.

Висновки. Кіберпанк пустив своє коріння в Японії фактично одночасно з американською революцією в науково-фантастичній літературі. Проте в країні «сонця, що сходить» жанр втілювався насамперед не в літературній творчості, а в популярній манзі (японські комікси) та аніме (японська анімація). Побачивши в кіберпанкові прогноз розвитку навколишнього техногенного суспільства, японські художники і аніматори взяли активну участь у конструюванні моделі реальності, привносячи в ці моделі значний корпус етико-філософських проблем. Отже, вступивши в еру кінематографічного кіберпанку, японські режисери трансформують ідейний та художньо-образний зміст даного жанру відповідно до специфіки світосприйняття власної культури. Особливості національно-куль-

турної ідентичності, а саме схильність до ірраціонального, до філософічності сприйняття світу, до естетизації дійсності тощо, трансформують розроблену західною традицією техногенну тему. Крім того, важливою складовою інтерпретації даної проблематики «по-японськи» стає її специфічне художньо-образне та ідейне рішення, в основі якого – особливе ставлення японського мислення до технопрогресу, що межує з побоюванням його наслідків, видимих і невидимих загроз.

Молодий техноцентричний жанр, що цілком може вважатися феноменом сучасності, водночас не відмовляється від національних традицій японського мистецтва, надихаючись монстрами з кайдзю-ейга, а також зображеннями моторошних примар у стилі кайдан, що помітно посилює віддалення від західних моделей кіберпанку. Таким чином, можна засвідчити неповторність шляхів розвитку новітнього жанру кіберпанку у просторі японської культури, урізноманітнення унікальних піджанрових розгалужень, що відкривають нові перспективи, даючи творчий заряд наступним кінематографічним поколінням.

Джерела та література

- Алфьорова, З.І. (2003). Кіберкультура як складова постмодерної культури. *Соціокультурні комунікації в інформаційному суспільстві* : Матеріали міжнар. наук. конф., 21-22 листоп. 2003 р. Харк. держ. акад. культури. Харків. С. 11-12.
- Алфьорова, З.І. (2004). Естетика «манги» й аніме: її вплив на фільми про віртуальну Реальність. *Культура України*. Харків. Вип. 14 : Мистецтвознавство. Філософія. С. 126-136. Бібліогр.: 11 назв.
- Балмонт, Дж. *Guide to Japanese cyberpunk cinema with three of its visionary Directors* [EP]. Режим доступу: <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/49153/1/japanese-cyberpunk-cinema-guide-sogo-ishii-shinya-tsukamoto-shozin-fukui-akira>
- Кемерон, Дж. (2001). *Енциклопедія світової фантастики*. Київ. Наукова фантастика. 130 с.
- Куліков Олег. *Кіберпанк Помер* [EP]. Режим доступу: URL: <https://playua.net/kiberpank-pomer/where-to-begin-with-japanese-cyberpunk> [EP]. URL: Режим доступу: <https://www.bfi.org.uk/features/where-begin-japanese-cyberpunk>

References

- Alforova, Z.I. (2003). Kiberkultura yak skladova postmodernoyi kulturi [Cyberculture as a component of postmodern culture]. *Sociokulturni komunikaciyi v informacijnomu suspilstvi* : Materiali mizhnar. nauk.

- konf., 21-22 listop. 2003 r. Hark. derzh. akad. kulturi. Harkiv, 2003. С. 11-12. [in Ukrainian]
- Alforova, Z.I. (2014). Estetika «mangi» y anime: її vpliv na filmi pro vrtualnu realnist [Aesthetics of “manga” and anime: its influence on virtual filmsReality]. *Kultura Ukrayini*. Harkiv. Vip. 14: Mistetstvoznavstvo. Filosofiya. S. 126-136. Bibliogr.:11 nazv. [in Ukrainian]
- Balmont, J. *Guide to Japanese cyberpunk cinema with three of its visionaryDirectors*. [ER]. Retrieved from: <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/49153/1/japanese-cyberpunk-cinema-guide-sogo-ishii-shinya-tsukamoto-shozin-fukui-akira> [in English]
- Cameron, J. (2001). *Enziklopedia svitovoi fantastyki* [Encyclopedia of worldfiction]. Kyiv. Naukova fantastyka. 130 s. [in Ukrainian]
- Kulikov Oleg. *Kiberpank Pomer* [Cyberpunk is dead, ER]. Retrieved from: <https://playua.net/kiberpank-pomer/where-to-begin-with-japanese-cyberpunk>. [ER]. Retrieved from: <https://www.bfi.org.uk/features/where-begin-japanese-cyberpunk> [in Ukrainian]

Georgii Kurbanov

Features of the development of the cyberpunk genre in Japanese cinema and other types of art

Abstract. The article examines the genre (subgenre of futuristic fiction) of cyberpunk and its manifestations in various types of literature and art, primarily in cinematography. The film material analyzes the nuances of the Asian view of cyberpunk, articulates its consonance with the latest contexts of Japanese underground culture against the background of the ambiguous attitude of the Japanese towards the nation’s technological and economic success in the 20th century, subdued fears of environmental threats, etc.

The article characterizes the features of Japanese cyberpunk, its difference from Western versions, introduces diversification and comparative characteristics of the genre’s modalities, explores the foundations of its rapid development in Japanese screen art.

The article is based on the corpus of ideas from the intersection of the aesthetics of cyber culture and the worldview-mythological complexes of anime and manga, embodied in the screen works of directors Sogo Ishiya, Shinya Tsukamoto, Shozin Fukui, graphic comics of the famous mangaka Masamune Shiro, as well as in the theoretical explorations of James Balmont, Steven T. Brown, Jane Chi Hyun Park, Orion Marvidu and domestic researchers such as Zoya Alfeyrova.

Keywords: cyberpunk, Japanese cinema, national identity, cultural identity, film genre.