

СПЕЦИФИКА ЖАНРА КИБЕРПАНК В АНИМЕ

Г. О. Чернявский

gleb4ern@gmail.com;

Научный руководитель – Н. М. Здасюк, старший преподаватель

В докладе рассматривается история появления жанра научной фантастики – киберпанк, его особенности и идеи, а так же специфика проявления в аниме. Анализируется полнометражное аниме «Призрак в доспехах» 1995 года режиссера Мамору Осии, как его сюжетная составляющая, так и художественная, в том числе его роль в японском киберпанке.

Ключевые слова: киберпанк; научная фантастика; аниме; Япония; «Призрак в доспехах»; Мамору Осии.

Киберпанк – это жанр научной фантастики, который начал зарождаться в 1960-х годах в Америке, благодаря произведениям Филиппа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах» 1968 года и «Киборги и космос» Манфреда Клайнеса 1960 года, которые не имели основных черт киберпанка, но впервые ввели термины киборг (*от англ. cyborg*) [6] и андроид (*от англ. android*) [8]. Настоящий расцвет жанр обрел в 1980-х годах благодаря различным писателям (Уильям Гибсон, Льюис Шинер, Брюс Стерлинг и др.) и режиссерами (Ридли Скотт), которые в последствии будут считаться «отцами» киберпанка. Однако, стоит отметить, что само понятие киберпанк (*от англ. cyberpunk*) появилось еще до того, как этим термином начали называть отдельный жанр научной фантастики. Впервые оно было использовано писателем-фантастом Брюсом Бетке как название своей книги, написанной в 1980 году и опубликованной в 1984 году. Хотя и книга называлась «Киберпанк», с одноименным жанром она практически не имела общего, а свое название она получила в честь одного из главных героев этой книги, который являлся хакером и носил характерную для панков прическу: красный ирокез. Сам же термин «киберпанк» складывается из двух английских слов «кибернетика» (*от англ. cybernetics*) и «панк» (*от англ. punk*) [9].

Причиной же возникновения такого жанра, как выделяют сами «отцы» киберпанка, являлся упадок научной фантастики из-за отсутствия развития жанра как такового, т.е. паразитирование на старых заезженных темах, а не создание новых.

Западный киберпанк описывает общество, где технологический прогресс стал причиной развала морали и социальных норм. Очень хорошо всю идеологию киберпанка описывает фраза, которую приписывают самому Уильяму Гибсону, однако подтверждения этому найти не получилось:

«Будущее уже здесь, просто оно не очень равномерно распределено» (*с англ. The future is already here — it's just not very evenly distributed*). В основном, в своих произведениях авторы показывают дистопию/антиутопию, где технологии достигли огромного прогресса и включены в жизнь каждого человека. Действия этих произведений происходят всегда в реальном, осязаемом, мире и одновременно в Сети, неосязаемом. Главный герой зачастую является представителем маргинальных слоев общества – преступником, наркоманом, хакером и иногда все в одном лице. В мире киберпанка существуют андроиды и киборги, которые живут рядом с людьми. Основной посыл большинства произведений носит яркий антикапиталистический характер и затрагивает темы эссенциализма и борьбы человека с человеком/системой, но никогда не борьбы человека с машиной, что является одной из главнейших отличительных черт жанра. В художественной части всегда присутствует контраст между яркими цветами неоновых вывесок и темными грязными оттенками города-мегаполиса, где в корпоративных районах находятся массивные, но чистые небоскребы и где в жилых районах находятся грязные перенаселенные трущобы. Так же отличаются и привычные для нас вещи: машины, которые стали летать; футуристичное оружие; измененный внешний вид людей из-за использования имплантов и протезов. Еще одна характерная черта киберпанка это трагичный конец.

В конце 80-х – начале 90-х годов XX в. киберпанк, как жанр научной фантастики, начинает утрачивать свою популярность на Западе, а так же перестает развиваться, т.е. эксплуатируются старые идеи, а новые не появляются, что является олицетворением знаменитой пословицы: «За что боролись, на то и напоролись», и в 1991 году Льюс Шинер объявляет что киберпанк «мертв» [10]. Однако, вплоть до нашего времени, на Западе продолжают выходить различного рода произведения в жанре киберпанк, хоть ничего кроме лучшего визуального изображения они нового не приносят.

«Вторую жизнь» киберпанк получает в Японии, в частности в аниме и манге, т.к. фильмы не имели большой популярности и в итоге перестали выходить. Жанр в Японии становится популярным в конце 1980 -х, а если быть точнее, то в 1988 году с выходом на экраны полнометражного аниме «Акира» [1]. Но для нас самым важным для рассмотрения данной темы является полнометражное аниме «Призрак в доспехах» 1995 года режиссера Мамору Осии [3]. И, если не описывая сюжет, попробовать выделить главную мысль творения Мамору Осии, то ей будет то, что человек должен постоянно развиваться/эволюционировать, иначе это приведет к полному вымиранию его как

вида. Всю эту идею автор закладывает в самой философии главного антагониста произведения – Кукловода и концовке сюжета. Осии показывает, что из-за человеческого эго, а если быть точнее, бесконечному стремлению к индивидуализации себя, человек, как вид, достиг пика своей эволюции и следом идет только вымирание. И единственным решением, которое автор озвучивает через Кукловода, является отказ человека от индивидуализма своей личности и переход из физического Я в цифровое МЫ, что и делает главная героиня в конце фильма. Однако это только главная мысль «Призрака в доспехах». На второй же план Мамору Осии выделил главную для киберпанка в аниме идею «что является критерием, отличающим человека от машины», что показано на примере главной героини, в которой все, кроме мозга является искусственным и к концу произведения сама Майор начинает сомневаться в существовании своих воспоминаний и личности. Однако ответ на данный вопрос в произведении не дается. Если же говорить о визуальной составляющей, то Мамору Осии «задал тон» для всех последующих киберпанк аниме, т.к. до выхода «Призрака в доспехах» японские режиссеры ориентировались на «Бегущего по лезвию» [2], а после уже на работу Осии. За визуальную основу города режиссер взял Гонконг, где лучше всего видно сосуществование Запада и Востока в одном месте. Архитектура города сочетает в себе монолитные бетонные небоскребы и картонные хрупкие трущобы с ярким японским колоритом, что олицетворяет мир будущего, в котором господствует мультикультурализм. В отличие от других работ в данном жанре, в «Призраке» действия происходят днем, притом хорошо освещенном, хоть и находящемся в густом тумане, а не ночью. Так же, что отличает это киберпанк аниме, от работ западных писателей, так это то, что главная героиня не является тем самым «киберпанком» – маргиналом, борющимся с системой и корпорациями, а наоборот – является частью данной системы [3].

В основном, киберпанк-аниме сохраняет основные черты жанра, но также имеет свои собственные особенности. Обычно города изображаются как переполненные мультикультурные мегаполисы, где на каждом углу можно встретить кибернетические устройства, какие-то улучшенные биологические организмы и массу других технологий. Киберпанк-аниме также часто фокусируется на темах, таких как корпоративная власть, киберпреступность, социальное неравенство и политические конфликты, эссенциализм, экзистенциализм, мультикультурализм. Главные герои, в основном, являются какой-либо частью корпоративной системы и зачастую они выполняют роль полицейских или обычных жителей, хоть и есть отдельные случаи, где главный герой является маргиналом («Акира»). Еще одно отличие, что в японском киберпанке не фигу-

рирует идея о борьбе «маленького человека» с «Системой». Вместо этого поднимаются более глубокие философские темы о человеке, религии, морали и т.п. Кроме того, из-за специфики аниме как уникального вида мультипликации, они получаются более яркими и динамичными и авторы используют игру форм и контрастов в цветах для показа внутренних переживаний героев.

Библиографические ссылки

1. Гибсон У. Нейромантик / пер. с англ. Кадников Б., Колесников О. М.: Азбука-Аттикус, 2006. 232 с.
2. Электронная библиотека RoyalLib.com [Электронный ресурс] / Брюс Стерлинг – Схизматрица АСТ, 1997. URL: https://royallib.com/book/bryus_sterling/shizmatriitsa.html. (дата доступа: 02.04.2023).
3. Cyborgs and Space [Electronic Resource] / Manfred E. Clynes and Nathan S. Kline – Rockland State Hospital N. Y., 1960. URL: <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf> (date of access: 01.04.2023).
4. Internet Archive [Electronic Resource] / Bruce Sterling – The Hacker crackdown: Law and Disorder on the electronic frontier, 1992. URL: <https://archive.org/details/hackercrackdownl00ster> (date of access: 01.04.2023).
5. Internet Archive [Electronic Resource] / Philip K. Dick – Do Androids Dream of Electric Sheep. URL: <https://archive.org/details/DoAndroidsDreamOfElectricSheep> (date of access: 01.04.2023).
6. JSTOR [Electronic resource] / Patrick A. Smith - Conversations with William Gibson, 2014. URL: https://www.jstor.org/stable/j.ctt6wrskg?_pxhc=1648011628917 (date of access: 01.04.2023).
7. The Etymology of «Cyberpunk» [Electronic Resource] / Bruce Bethke - 1996. URL: https://web.archive.org/web/20130716211015/http://www.brucebethke.com/articles/re_cp.html#intro (date of access: 01.04.2023).
8. The New York Times [Electronic resource] / L. Shiner – Confessions of an Ex-Cyberpunk By Lewis Shiner, Jan. 7 1991. URL: <https://www.nytimes.com/1991/01/07/opinion/confessions-of-an-excyberpunk.html> (date of access: 02.04.2023).
9. Time [Electronic resource] / Gibson W. – The Future Perfect, 30 Apr. 2001. URL: <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1956774,00.html> (date of access: 05.04.2023).