



## THE CYBORG'S TOPOS: EUROPE VS ASIA

---

**Svetlana V. Obolkina (a)**

(a) Institute of Philosophy and Law, Ural Branch of the Russian Academy of Sciences. Yekaterinburg, Russia. Email: obol2007[at]mail.ru

### Abstract

---

This article investigates the topic of posthumanism and the futurological perspective of cyborgization. The research subject was the 'cyborg' mythologeme and its implementation in the *Ghost in the Shell* franchise. The method of topological reflection was used to analyse this piece of mass art as a cultural "unconscious" phenomenon and to formulate the following research question: should cyborgization be treated as a universal phenomenon or does it have any cultural specifics in the Asian and European contexts? The conducted analysis showed that the 'cyborg' mythologeme, though demonstrating topological continuity in the form of cyberpunk, splits into two toposes – Asian and European. Both toposes are characterized by religious attitudes (in their secular manifestation) specific to these cultures. As a result, the cyborg's topos is realized in the form of two futurological plots – phyllidous and theomachic. It is concluded that, at least for the time being, the prediction about a universal global future with erased cultural differences is somewhat premature; the identified plots cannot be realized as a universal developmental perspective due to their conflicting nature. This conclusion can be important for both futurology and a wide range of studies related to the sociocultural specifics of Asia and Europe.

### Keywords

---

cyborg; topos; topological reflection; Asia and Europe; culture; futurology; posthumanism; *Ghost in the Shell*; theomachy; phyllidous plot



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



## ТОПОС «КИБОРГА»: ЕВРОПА VS АЗИЯ

---

**Оболкина Светлана Викторовна (а)**

(а) Институт философии и права Уральского отделения Российской Академии наук.  
Екатеринбург, Россия. Email: obol2007[at]mail.ru

### Аннотация

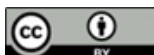
---

Статья посвящена теме постгуманизма и футурологической перспективе киборгизации. Мифологема «киборг» и ее воплощение во франшизе «Призрак в доспехах» выступает предметным полем исследования и анализируется в качестве вторичной интенции. Метод топологической рефлексии позволяет рассматривать это произведение массового искусства как культурное «бессознательное» и поставить главный вопрос: является ли данная футурологическая интенция универсальной или существует специфика азиатского и европейского подхода к киборгизации? Проведенный анализ позволяет утверждать, что мифологема «киборг», демонстрируя топологическую непрерывность в качестве атмосферы киберпанка, все же распадается на два топоса – азиатский и европейский. В этих топосах традируются базовые для этих культур религиозные установки (в их секулярном воплощении); топос «киборга» реализуется в форме двух футурологических «сюжетов» – филлидозного и богоборческого. Таким образом, как минимум на данный момент представление о некоем универсальном глобальном будущем и о «стирании» культурной дифференциации выступает ошибкой прогнозирования; выявленные «сюжеты» не могут быть реализованы в качестве универсальной перспективы развития, поскольку они выступают конфликтующими версиями будущего. Данный вывод может иметь значение как для футурологии, так и для широкого круга исследований, касающихся социокультурной специфики Азии и Европы.

### Ключевые слова

---

киборг; «Призрак в доспехах»; топос; топологическая рефлексия; Азия и Европа; культура; футурология; постгуманизм; богоборчество; филлидозный сюжет



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## ВВЕДЕНИЕ

---

Современная культура переживает острую стадию футурошока, которым Э. Тоффлер обозначил тревогу человека, столкнувшегося с масштабными изменениями за слишком короткое время (Тоффлер, 2002). Современная стадия футурошока в большей степени связана не с количественной, а с качественной характеристикой изменений. Речь о фундаментальном переходе к принципиально новой, согласно Тоффлеру, эпохе, которая будет характеризоваться «сращиванием» человека с компьютером и машиной как таковой. Д. Лавлок также предсказывает наступление эпохи гиперразумных машин – новацена, в которой человек не просто соединится с машиной, но проиграет историю киборгу (Lovelock, 2019). Трансгуманизм в его европейском варианте озабочен подобной перспективой. Например, Н. Бостром предупреждает, что высока вероятность появления сверхинтеллекта, который выйдет из-под контроля и окажется враждебным по отношению к человеку. Бостром считает такой сценарий наихудшим, однако вполне возможным (Бостром, 2016).

Таким образом, киборг выступает парадигмальной фигурой в ситуации нашей озабоченности будущим. «Киборг является неотъемлемым мифом киберкультуры, метафорой естества, которое стало вместительным для всех видов фантазий и кошмаров, касающихся нашего сближения с технологиями», – отмечает Е.С. Щекотова и добавляет: то, «как этот миф будет интерпретирован, зависит от того, какое будущее для человечества мы себе представляем» (Щекотова, 2017, с. 109). Однако думается, что вектор культурного генезиса противоположный: то, как будет интерпретирована мифологема киборга, влияет на выбор футурологической перспективы. Мы «прощупываем» будущее посредством игры с этим мифом, поскольку, как определяет автор «Манифеста киборгов», «Киборг есть конденсированный образ как воображения, так и материальной реальности – два совмещенных центра, структурирующих любую возможность исторической трансформации» (Харауэй, 2016, с. 8).



Но исследование футурологической перспективы подразумевает важный вопрос: говорим мы о некоей универсальной культуре (в духе глобализма) или интенция киборгизации и, соответственно, выбор будущего имеют специфично европейские и азиатские<sup>1</sup> черты?

## **ПРЕДМЕТ И МЕТОД**

Для решения этого вопроса следует найти в первую очередь предмет исследования, поскольку таковым не может выступать сам киборг. Человек с кардиостимулятором уже может считаться киборгом, но нас интересует киборг, каким его изображает фантастика, – которого еще нет и, возможно, никогда не будет. И, во-вторых, нас интересует не сам этот феномен как таковой, а культурный контекст, в который он помещен. Поэтому предмет нашего исследования должен выступать рефлексией культуры, в которой киборг занял ведущие позиции – культуры, которой еще нет и, возможно, никогда не будет.

Введенное схоластикой различие первичных и вторичных интенций позволяет различить напряжение, которое можно отнести к реакции на сам объект, от восприятия самой этой реакции: «Именами вторичной интенции называются те имена, которые налагаются исключительно для обозначения интенций души, являющихся естественными знаками, а также других, произвольно установленных знаков и того, что таковым знакам сопутствует» (Оккам, 2002, с. 21)<sup>1</sup>.

Поэтому имеет смысл обратиться ко вторичным интенциям – они рефлексивны и имеют знаковую природу (подобно взгляду на человека посредством взгляда на его фотографию). В искусстве мы имеем дело с изображением, посредством которого киборг уже дан нам, и мы имеем возможность анализировать реакцию на него,

---

1 Под «Европой» в данном случае мы будем подразумевать культурное единство Старого и Нового света, не затрагивая самих по себе важных различий между ними. Под «Азией» будет подразумеваться восточноазиатская культура и более конкретно – японская, которая на стадии своего осуществления впитала традиции китайской, корейской и т.д. культур. Разумеется, это довольно приблизительная дистинкция, но она играет инструментальную роль для данного исследования.

1 У Оккама так: «Имена вторичной интенции» могут пониматься широко и узко. И при широком понимании именем вторичной интенции называется то, что обозначает интенции души, являющиеся естественными знаками, вне зависимости от того, будет ли таковое обозначать также и произвольно установленные знаки, пока те являются знаками, или нет. И в данном случае то или иное имя первичной интенции и вторичной импозиции может быть именем вторичной импозиции. А при узком понимании именем вторичной интенции называется только то, что обозначает исключительно интенции души, являющиеся естественными знаками».



поэтому именно искусство выступает областью локализации искомого предмета. Речь в этом случае должна идти уже не о концепте, но о мифологеме «киборг».

Среда осуществления этой мифологемы огромна – художественное воплощение киборга представляет собой массив, проанализировать который не представляется возможным. Но в условиях поставленной цели нам важно найти такое воплощение этого образа, в котором сочетались бы как культурно-универсалистские, так и культурно-релятивистские моменты. Только в гомогенной среде можно ставить вопрос о единообразии и искать неоднородности. Этим требованиям очень удачно соответствует франшиза «Призрак в доспехах» (далее «Призрак...»), сформированная восточноазиатскими и европейскими вариантами одного сюжета: рассказ о девушке-киборге и ее миссии в качестве бойца особого подразделения МВД Японии.

В режиме краткого обзора дадим представление о франшизе: в 1989 г. начала выходить манга Масамунэ Сиро (Широ) в жанре научной фантастики «Ghost in the Shell» («Призрак в доспехах»<sup>1</sup>). На основе манги в 1991 г. начали выходить фильмы и сериалы. «Призрак в доспехах» режиссера Мамору Осии – полнометражный анимационный фильм по нескольким главам манги – получил мощный зрительский отклик. И, наконец, в 2017 г. в кинокомпании DreamWorks вышел фильм режиссера Руперта Сандерса, приближенный к фильму-аниме Сиро (многие моменты анимационного фильма почти точно воспроизведены кинематографическими средствами). Франшиза «Призрака в доспехах» на этом не заканчивается, но мы вынуждены ограничить наш предмет этими ее центральными «узлами»: манга и аниме (азиатский вариант) и фильм (европейский вариант).

Поставленный нами вопрос требует адекватного метода. Мифологема киборга создана в мировоззренческом пространстве постгуманизма, однако рассматривать «Призрака...» с позиций дискурс-анализа означало бы слушать художественное эхо идей постгуманизма. Мы же хотим услышать в «Призраке...» эхо будущей культуры, поэтому дискурс-анализ будет иметь значение лишь отчасти, отступая в пользу культурологических методов. При этом самым нежелательным методологическим подходом было бы постулиро-

---

1 Надо сказать, что этот перевод спровоцировал критику, и очень многие авторы и анонимы сети Интернет обосновывают его неадекватность. Доводы в пользу других переводов («дух в оболочке», «призрак в раковине» и т.д.), действительно имеют значение в понимании произведения. Однако мы будем пользоваться закрепившимся переводом, поскольку он также играет смыслообразующую роль.



вание некого набора особенностей культуры в качестве инстанции, задающей тон конкретным произведениям культуры. А именно, исходя из предубеждений о неких особенностях азиатской и европейской культур, характеризовать специфику «Призрака...». Такой методологический ход заведомо исключил бы тот вариант ответа, в котором мы не обнаружили бы различие азиатского и европейского воплощения «киборга» и поэтому должны были бы признать универсальность этой футурологической фигуры. Иными словами, культурная обусловленность не должна навязываться произведению «извне». Она может быть обнаружена лишь как интенция, идущая «изнутри» произведения искусства, выступая неотъемлемым элементом его собственной реальности. Наиболее подходящим для нашей задачи выступает метод топологической рефлексии. Наиболее полно он представлен в работе В. В. Савчука «Топологическая рефлексия» (Савчук, 2012), на которую во многом мы и будем опираться.

История топологического исследования ведет свое начало с античности, когда Аристотелем были заложены основания для развития близких смыслов: 1. Место, *topos*, *τόπος*. 2. В риторике - фигура речи или положение, разделяемое всеми, «общее место». «Если для говорящего тоπος – аспект развертывания текста, то для слушающего это аспект, которого обычно касаются, развивая данную тему. Ключевое слово здесь – “обычно”» (Хазагеров, 2009). Понимание топоса как «общего места» предполагает наличие тех «всех», кто разделяет какое-то положение относительно погоды или киборга. Эти «все» объединены в тело культуры – не в универсалистском смысле, а в качестве той человеческой общности, которая имеет конкретное место в климатическом, географическом, территориальном смысле. То есть, как подчеркивает В.В. Савчук, в пределах общности выживания. «Топос объединяет место и дискурс, и географические особенности места, и способы коммуникации, и осуществление власти (дискурсивных практик)» (Савчук, 2012, с. 305). Изнутри видит только тот, кто внутри – некий агент знания и видения, который «вырастает» из задач выживания в конкретном месте и времени. Это агент, для которого свойственно «чувство коллективного тела, архаическая синкретичность места, климата, биологического и социального» (2012, с. 312). Этот агент возможен как массовое искусство: для него важны категории общности и архаические установки выживания.





А.В. Федоров ставит вопрос: «Можно ли превратить анализ популярного медиатекста (быть может, даже изначально и рассчитанного на «бездумное» восприятие) в своего рода интеллектуальную игру, направленную на развитие медиакомпетентности?» (Федоров, 2012, с. 14). И, отвечая на него утвердительно, исследователь формирует методологический подход, в котором развивает позиции У. Эко по отношению к «развлекательному» и «потребительскому» жанру: условия рынка (предвосхищающая потребность в определенных темах, героях и образах) выступает в нем важным структуро-содержательным аспектом (2012, с. 15). Для массового искусства сильно «интуитивное угадывание подсознательных интересов публики», а успех у аудитории очень тесно связан с мифологическим слоем произведения. Ключевые для массового искусства жанры всегда опираются на «сильные» мифы». (2012, с. 43-44).

Таким образом, в массовом искусстве мы имеем пространство «массовых ожиданий»; это культурное бессознательное, озабоченное выживанием данного «коллективного тела». Одна из стратегий такого выживания связана с «прощупыванием» будущего с помощью такого «сильного мифа» как «киборг». Философия же может вступить в коммуникацию с этим мифом, осуществляя топологическую рефлексивность. Собственно, это самое большое, чем мы располагаем: понятие киборга еще не сформировано ни в отношении содержания, ни в отношении объема. Мы имеем лишь концепт «киборг» – то есть «набор знаний, представлений, переживаний и ассоциаций, который сопровождает то или иное слово» (Соломоник, 1995, с. 41-42), причем в режиме активного накопления. Поэтому так важна рефлексивность мифологемы киборга, реализуемая искусством. Онтологические «уловки» массового искусства позволяют «быть» в будущем как в настоящем – вместе с киборгом, чтобы сделать его частью коллективного тела и прочувствовать его радость и боль как свои собственные. Этому способствует в первую очередь форма подачи истории «Призрака...», о которой следует упомянуть особо.

Искусство – это коммуникативная среда, и то, какой медиаязык использован, не безразлично. Поэтому в разговоре о методологических позициях следует подчеркнуть роль медиаархеологии как исследований «способа видеть» (Huhtamo & Parikka, 2011). Предложенная Э. Хухтамо и получившая развитие в том числе у российских исследователей концепция «экранологии» (screenology) подчеркивает важное различие между «оконным» и «экранным»



интерфейсом – и для нас это важно как различие подачи истории «Призрака...» в форме манги, мультипликационного и игрового фильма.

«Экран рассчитан на фронтальное восприятие (в отличие, например, от панорамы). Он существует в нормальном пространстве, пространстве нашего тела, и выступает в роли окна в другое пространство» (Манович, 2012, с. 56). Это может быть пространство вымышленной реальности, но экран позиционирует ее как нечто доступное именно посредством фактора окна и соразмерности; реальность зрителя и реальность изображенного на экране разделяются только рамкой. В случае с аниме и фильмом «Призрак...» это оказывается «окном» в (возможно) будущую реальность, что существенно отличается от подачи информации в манге. Для манги свойственен «оконный интерфейс»: «Оконный интерфейс имеет больше общего с современным графическим дизайном, который рассматривает страницу как набор различных, но одинаково важных блоков данных (текстовых, изобразительных, графических), чем с кино (2012, с. 58). «<...> режим, основывающийся на идентификации зрителя с экраным изображением, достигает своей кульминации в кино, которое идет на крайности, чтобы обеспечить эту идентификацию (большой размер экрана, темнота окружающего пространства), все еще полагаясь на экран (прямоугольную плоскую поверхность) (2012, с. 59). Поэтому «перевод» манги «Призрак...» в фильм имеет большое значение в качестве появления эффекта «окна в реальность».

Дальнейший выбор формы медиа – уже не анимация, но кинофильм – усиливает этот эффект. Л. Манович подчеркивает: «Анимация выдвигает на передний план свой искусственный характер, открыто признавая, что ее образы – это всего лишь представления. Ее визуальный язык в большей мере сближается с графическим, нежели с фотографическим. Этот язык дискретен и намеренно неоднороден» (Манович, 2001, р. 298). Если мультфильм – это окно-рамка в мир воображения, то игровой фильм выступает рамкой-окном в реальность, даже если это абсолютно фантазмагорическая реальность.

Этой эволюции медиасредств соответствует эволюция того, что можно назвать «топосом киборга», подразумевая под этим нечто более узкое и прицельное, нежели «мифосфера киборга». Мифосфера киборга предполагает очень широкую перспективу темы сраживания человека с чем-то инородным; ее героем может выступать если не кентавр, то уж точно монстр Франкенштейна. Топос киборга





– это пространство «общих мест», значительно более близкое к нам. Э. Хухтамо неслучайно сближает рефлексивность средств и сообщения в категории «топоса». В главе «Разбирая волшебный двигатель – Медиаархеология как исследование топоса» обосновывается, как изображения приобретают статус топоса. Хухтамо обосновывает этот момент ссылками на вечно существующую «культуру аттракционов» (Huhtamo & Parikka, 2011, pp. 27-47). В другой работе он относит к топосам «повторяющиеся сюжетные мотивы» и показывает, что они «являются строительными блоками при формировании культурных традиций. Они демонстрируют как преемственность, так и трансформацию, присущие процессам восприятия и передачи идей», поэтому «мы должны избегать рассмотрения традиционных топосов, как монолитных образований» (Хухтамо, 2017).

Таким образом, топос «киборга» во вселенной «Призрака...» демонстрирует определенную эволюционную линию, которая начинается как «аттракцион»: манга полна эротики и юмора, главная героиня (Мотоко Кусанаги) подчеркнута сексуальна, игрива (что не мешает ей выполнять сложные задания 9-го отдела). Но в аниме этот персонаж уже вряд ли выполняет функцию «развлекательного аттракциона». Осия изображает, если так можно выразиться, серьезного киборга; подчеркнутая сексуальность Мотоко не исключается, но оказывается латентной. Сохранив сюжетную канву манги, режиссер ставит в центр атмосферу киберпанка и экзистенциальную проблему киборга. Рефлексивные моменты усиливаются в фильме, и «Призрака...» 2017 г. выступает полноценной вторичной интенцией по отношению к концепту «киборг», то есть рефлексией над тем, что мы подразумеваем, используя такое «общее место» как «киборг». Что в нас отражается и болит при этом слове/мысли/образе? Умножается отражением именно то, что связано с ресурсами места и выживания, что очень «близко к телу» – коллективному телу конкретной культуры. «Результатом топологической рефлексии является не картина мира, но способ его сохранения, способ выживания в радикально изменившихся условиях». (Савчук, 2012, с. 347). Киборг связан с будущим, поэтому речь о стратегии будущего выживания человечества.

Возможно, именно «киборг» как «знамя» будущей окончательной победы космополитизма и глобализма – один из элементов «склейки» Запада и Востока (Европы и Азии)? Математический смысл топологии сохраняется в топологической рефлексии: топологические свойства фигур – это свойства, остающиеся инвариантными при любых непрерывных деформациях. Если топос «киборга»



один (и глобализация – дело решенное), то мы сможем наблюдать, как при трансформациях «Призрака...» от азиатского к европейскому решениям важнейшие положения вторичной интенции останутся константными. Но если это все же разные топосы, мы обнаружим разрывы, свидетельствующие о том, что это разные фигуры со своими собственными константами, сохраняющимися при деформациях временем.

Таким образом, «Призрак в доспехах» – уникальный предмет для препарации, то есть создания некоего «рабочего материала» для топологической рефлексии будущего Азии и Европы. В этом произведении мы имеем дело с единой тканью семиосферы «киборга», сотканной межкультурными заимствованиями, цитированиями и отсылками. В этом нет культурной апроприации, хотя с обеих сторон авторы часто ходят по грани: мангаки цитируют Новый завет, европейский режиссер использует элементы традиционной культуры Японии, но эти отсылки сплавляются в нечто единое, и киборг выступает детищем этого единого пространства, связанного с эстетикой и мировоззрением киберпанка. Поэтому вначале обратим внимание на аспект непрерывности топоса «киборг».

### **НЕПРЕРЫВНОСТЬ И РАЗРЫВЫ ТОПОСА «КИБОРГ»**

То, что «киборг» родом из Японии, не делает его специфично азиатским героем – он в первую очередь герой жанра киберпанк, который оформился в массовой культуре Нового Света. Канадо-американский автор У. Гибсон в соавторстве с Б.Стерлингом создали уже классические для киберпанка произведения. Но при этом киберпанк – это изначально кроссовер, соединяющий японские и европейские мотивы. Многие авторы научной фантастики отмечали, что Япония в 80-е годы была вдохновителем этого жанра – в ней активно проявлялся тренд высоких технологий, создаваемых большими корпорациями. В работе М.В. Шайдулиной характеризуется тот уникальный колорит японской культуры XX в., в котором эстетически обрабатываются тенденции милитаризации и настроения поражения во Второй мировой войне, незаживающая рана атомных бомбардировок и культ высоких технологий (Шайдулина, 2016). Постапокалиптические мотивы становятся новой формой красоты, которая находит отклик по всему миру – не столько в форме заимствования, сколько резонанса с собственными настроениями.

Сама среда комиксов и манги – это также единая среда. Искусство рисованных рассказов традиционно для Японии, сложная письменность которой часто требовала иллюстраций (Пономарева,



2012). Однако манга XX в. – это не только процесс естественной эволюции этой японской традиции, но и заимствований из западной поп-культуры.

Таким образом, мифосферу киборга невозможно «разделить» между Азией и Европой. Само слово появилось в комиксе издательства «DC Comics» (№ 26, октябрь 1980, авторы М. Вольфман и Д. Перес), но популярность получил не первый киборг-персонаж («Вик»), а, в первую очередь, киборг из «Призрака...».

Киборг «Призрака...» – это особый киборг<sup>1</sup> в мире, где подавляющее большинство людей оснащены интерфейсом, позволяющим подключаться к сети без технологических посредников, посредством собственного мозга. Соответственно, это выступает основой интриги и драмы: мозг людей постоянно «взламывается» злоумышленниками, и 9-й отдел расследует случаи подобного взлома. В ходе одного из них Мотоко со своей группой вступают в противостояние с неуловимым хакером Кукловодом – как выясняется, сущностью, рождённой из информационной среды и скрывающейся в разных телах-оболочках: «Я живое мыслящее существо, появившееся в мире информации», – говорит о себе Кукловод.

Таким образом, атмосферу киберпанка и киборга как главного ее персонажа можно считать тем топологическим элементом, который ответственен за непрерывность. Идеи трансгуманизма, связывающие воедино европейские и азиатские «нити», формируют транснациональную ткань топоса «киборг». Мы не утверждаем, что киборг в реальности будет похож на Мотоко, но можно утверждать, что «азиатский» и «европейский» вариант киборга будет морфологически универсален. Однако мы не можем игнорировать, что среди неизбежных фактурных и сюжетных различий всех произведений франшизы «Призрака...» есть такие детали, которые «рвут» эту единую ткань. Не всякие различия выступают линиями разрыва, их следует еще найти.

В первую очередь обратим внимание на отсылку к европейской культуре, которую сознательно делает автор манги. Название «Ghost in the Shell» отсылает к заглавию труда А. Кестлера «Ghost in the Machine» – который, в свою очередь, выбирает это название, чтобы полемизировать с дискуссией Г. Райла с картезианством. В свое время Райл критиковал дуализм сознания и тела, иронично называя эту позицию «призраком духа в машине» и считая понятие «души» вообще лишней категорией.

---

1 Киборг, чье тело за исключением головного и спинного мозга полностью синтетическое.



Кестлер заимствует фразу Райла для названия собственной книги (“Ghost in the Machine”), в которой выдвигает версию, отличную как от позиции Райла, так и вообще от принципа физического монизма, но при этом он не приветствует и картезианский дуализм. Согласно Кестлеру, душа как некая нематериальная сущность порождается живым телом и неразрывно связана с ним; у всех живых существ есть душа в том или ином виде.

Поэтому стоит озаботиться одним неочевидным вопросом: кто же является Призраком в доспехах? Если следовать логике Кестлера, которая, по всей видимости, близка автору манги, душа не помещается в тело, но порождается телом. Поэтому это не может быть Мотоко – ведь ее человеческая душа (живой мозг) как раз помещена в оболочку (синтетическое тело). Кукловод – точнее, «Проект 25-01», как он сам себя называет, – имеет гораздо больше прав на эту метафору: он есть та «душа», которая самоорганизовалась в ходе экспериментов по созданию киборгов нового типа. Но все же эта «душа» не порождена телом. Как говорит сам Кукловод, он – еще не завершенная / несовершенная сущность, поскольку для него недоступны основные функции живого: репродукция и смерть.

В этом моменте мы обнаруживаем тот сюжетный разрыв между японским фильмом-аниме (1995) и американским фильмом (2017), который становится топологическим разрывом.

В аниме человеческая «призрак-душа» Мотоко сливается с сущностью Кукловода. На этот союз уже изначально намекает звучащий в ключевые моменты саундтрек, без которого невозможно представить атмосферу «Призрака...»: снова и снова звучит «Бог спускается для свадьбы...». В результате союза-слияния Мотоко и Кукловода рождена «новая душа». «Новорожденная» и есть «душа» в кестлеровском понимании; причем она воплощает собой новый виток эволюции и завершение этапа эволюционного приоритета человека. В ходе кульминационной борьбы (в заброшенном музее естественной истории) взгляд зрителя «отвлекается» на изображение некоего эволюционного дерева, где тупиковые ветви – это виды рыб и головоногих, а на вершине – надпись «hominis», которую разбивают пули. В интервью 1993 г. М. Сиро говорит: «Человек не может жить в Эдеме, который он всегда желал; только биоинженерное совершенство способно на это. Чтобы человечество стало совершенным, человек больше не может быть человеком» (Ledoux, 1993).



Этого пафоса эволюционного обновления нет в американском фильме (европейском топосе «киборга»): нет изображения древа, нет «свадьбы» Мотоко и Кукловода, как и их «ребенка» – новой сущности. Героиня фильма воплощает, по сути, такое понимание фразы “Ghost in the Shell”, какое вкладывал в нее Райл, а не Кестлер: возомнившие себя «богами» инженеры корпорации Hanka Robotics, «заперли» человеческую душу в тело, представляющее собой военные «доспехи». Поэтому в европейском топосе «киборга» акцентирован момент, который обходит стороной аниме: драма не киборга, но человека, превращенного в киборга. Мира Киллиан – такое имя дано Мотоко, забывшей свое человеческое прошлое, – выясняет, что в своей человеческой ипостаси она была членом группы сопротивления, выступающей против деятельности Hanka Robotics. Там, где в аниме с восторгом говорится о слиянии Мотоко и Кукловода и рождении их «ребенка», в европейском фильме говорится о продолжении сопротивления во имя справедливости.

Поэтому мы можем утверждать, что для топоса «киборга», который демонстрирует непрерывность, разрывы все же играют ключевую роль. Следует говорить об азиатском и европейском топосах «киборга» и, соответственно, о разных футурологических интенциях даже в условиях такой задачи-утопии, в которой, казалось бы, нет места культурной специфике, ведь мир киборгов – это мир синтетического универсализма. Но такова была бы логика размышления о *концепте* «киборг», тогда как в *топосе* «киборга» осуществляется различие. В этом смысле «топос» пересекается с «фюсис», которая у Аристотеля означает живую форму роста (это значение сохраняет соответствующий анатомический термин, обозначающий «точку роста» кости). «Призрак...» – это одна из таких точек роста, то «общее место», в котором, как мы могли увидеть, азиатская и европейская специфика не отбрасывается, но подтверждается в качестве эффекта драмы.

В европейском топосе «киборга» мы наблюдаем драму киборга, который возвращает себе себя в борьбе за неприкосновенность человеческой души с зарвавшимся «творцами». Драма «азиатского киборга» связана с неполнотой воплощения: Мотоко ощущает полноту существования, лишь слившись с Кукловодом и получив продолжение в качестве некой новой сущности в оболочке ребенка;





только преодолением прежних форм «несовершенства» – Мотоко и Кукловода – обретается разрешение драмы. Весь фильм Мамору Осии можно рассматривать как прощание с человечеством<sup>1</sup>.

Таким образом, если мы утверждаем, что топосы – это выбор культуры, то следует задать следующий вопрос: что конкретно подтверждается азиатским и европейским топосами «киборга» кроме гетерогенности как таковой?

«Киборг» – это топос, «прощупывающий» постгуманистический вариант будущего. При этом, напомним, топос связан с выживанием. Для нас естественно думать, что, ставя вопрос о выживании, человек говорит о способности сохранить свое собственное существование. Но для него может быть важнее сохранить культуру, традируя в будущее ее базовые основания. Поэтому наличие разных топосов «киборга» в, казалось бы, единой перспективе постгуманистического будущего говорит о том, что культура Европы и Азии, если и увидит путь постгуманизма своим, то, определенно, это будут разные дороги.

### **ТОПОС «КИБОРГА»: ФИЛЛИДОЗНЫЙ ИЛИ БОГОБОРЧЕСКИЙ СЮЖЕТ?**

Какие же базовые характеристики культуры требуют сохранения, если обратиться к различиям азиатского и европейского топосов «киборга»? По всей видимости, даже вполне атеистический и секулярный характер произведения искусства продолжает решать ту часть задачи выживания, которая изначально создавала различие культур и отвечала за нуминозный опыт. При этом важно подчеркнуть: постгуманистическое решение по определению бунтарское – это бунт против участи быть человеком. Но при этом сам этот «богоборческий» бунт укрепляет то или иное понимание божественной реальности.

Для европейского менталитета киборг, будучи изделием, лишь берет душу «взаймы» у человека: «именно человек закладывает в киборга программы, даже если они содержат концепцию самосовершенствования подобного организма» (Малькова, 2018, с. 89). Для азиатского менталитета это вовсе не очевидно. Сам создатель манги поясняет: «Религиозный подход в моей работе, вероятно, ближе

1 В рецензиях часто встречаются сетования на обилие «лишних» кадров – когда взгляд зрителя как бы бесцельно блуждает по городскому пейзажу под вечным дождем, выхватывая «картинки» обычной жизни людей в их разрушающемся мире. Именно в эти моменты в фильме полностью звучит незабываемое музыкальное сопровождение – песня, в которой говорится о свадьбе, и о том, что «вечерняя птица поет свою последнюю песню». Думается, это отнюдь не лишние «зарисовки» – это тема прощания, данная по-японски немногословно, точными и почти прозрачными штрихами.





всего к анимизму. Когда я говорю “религия”, я не имею в виду, что миром управляет некий Всемогущий “Бог”; я имею в виду “богов” в смысле сил природы» (Schodt, 2013).

Для азиатского менталитета ближе позиция анимизма, последовательнее всего представленная в японской культуре: всякая вещь имеет то, что в японском языке обозначается как «тама» и «кокоро» (Матвеевко 2012, Татарская 2002), переводимые как «сердце» или «душа». «Тама» может «отсоединиться» и улететь, тогда как «кокоро» – это некая более крепкая связь с бытием: неотъемлемое и неутрачиваемое свойство сознания. Можно допустить, что сущность, порожденная Мотоко и Кукловодом, получила «сердце»-«кокоро», и важность этого изменения не нужно объяснять японцам. Поэтому так важна драма Мотоко как боль недо-воплощения, незаконченности. Когда Мотоко сливается с Кукловодом, это означает достижение почти божественного уровня совершенства.

Ни для синтоизма, ни для буддизма или даосизма нет непроницаемости между миром людей и богов (это специфика восточно-азиатского политеизма). Например, в крайне ритуализованной магии оммёдо, или в боевом искусстве, достаточно овладеть необходимой техникой и уровнем, чтобы человек стал практически равен богу. Азиатское искусство изобилует сценами теомахии: сражаясь с богами, человек демонстрирует не столько непослушание, сколько уровень совершенства в боевом искусстве (или другой форме деятельности). И если он когда-нибудь «перерастет» в своих практиках самосовершенствования собственную родовую сущность, то так тому и быть. Для азиатского топоса «киборга» нет бунта, есть лишь трансгрессия из несовершенного в совершенное состояние. Поэтому азиатский топос (его определенный экстремум в японском варианте) видит в киборге, по сути, вариант филлидозного сюжета<sup>1</sup>.

Человечество оказывается только промежуточным этапом к совершенному существу-киборгу без органической составляющей<sup>2</sup>. Мотоко (Мира) принадлежит корпорации и должна «отработать» свое высокотехнологичное тело – то есть киборг нового типа создан для обслуживания целей человека. Но совершается инверсия, и созданное начинает использовать создателя: «Новорожденная», подобно Филлиде, «оседлает» человеческую культуру, превратив ее в свою среду обитания (сети и производство кибернетических тел, которые можно использовать в качестве одной из форм присут-

1 Речь идет о распространенной (особенно в Средние века) притче и сюжете изобразительного искусства: о том, как гетера Филлида прокатилась верхом на спине Аристотеля, подстегивая его хлыстом.

2 Д. Лавлок говорил именно о таком киборге.



ствия). Киборг делает это, возможно, не без «хлыста», но все же – как и в притче о Филлиде – почти играючи. Ведь азиатская культура всегда предпринимала серьезные социально-культурные и философско-религиозные усилия для формирования навыка принятия смерти.

Для восточноазиатской культуры в этом процессе огромное значение имело представление о карме и эволюция этой буддийской идеи (Brian, 2007). Например, как говорил японский идеолог Томомацу Энтай в своей работе, призванной утешить военных вдов, смерть – это последовательная работа кармы; ни война, ни несчастный случай не сделают так, чтобы кто-то прожил меньше, чем он мог бы прожить в соответствии со своими действиями в прошлых жизнях. Несмотря на критику самими буддийскими мыслителями социально-политического применения такого понимания кармы, именно оно оказывается лидирующим в массовых представлениях о «мужестве к смерти». Г. Чхартшвили приводит в качестве эпиграфа к главе «Самоубийство по-японски» слова Томомацу Энтай: «От этого вся европейская культура однобока, она перекошена в сторону жизни» (Чхартшвили, 2007). Пользуясь тезаурусом Энтай, Азия могла бы сказать: человечество как вид не проживет больше, чем может прожить (сообразно своим прежним преступлениям); следует просто принять неизбежное. Поэтому в топосе «киборга» тоска прощания с уходящим миром человеческой культуры искупается радостью приобретения «богоравного» онтологического уровня.

Эти интуиции принципиальным образом отличаются от богоборчества в теистической традиции Европы, где борьба с Богом не означает возможности померяться силами. В теистической традиции богоборчество всегда экзистенциально и вряд ли менее религиозно, чем самые высокие образцы религиозного мироотношения – вспомним самых известных богоборцев: Иакова и Иова. Это Богоборчество как ропот создания, направленного к Создателю по поводу бед и ограничений, связанных с участием тварного существа. Но это и отстаивание статуса человека – ведь боль человека выступает мерилем совершенства Бога.

Киборг Мира борется со своими создателями, забравшими у нее возможность быть человеком. «Они меня создали... Ты правда считаешь их невинными?» – говорит она доктору Уэллет перед началом битвы с корпорацией. Киборг Кукловод рассказывает: «Я был еще в сознании, когда они отделили мое сознание и выбросили меня как мусор...» Когда он зовет Миру в его сеть («Вместе мы смо-



жем отомстить») – то есть, по сути, предлагая окончательный апгрейд постчеловеческого уровня, – Мира-Мотоко отказывается, предпочитая сохранить в синтетическом теле человеческую душу. Таким образом, результат рефлексии европейского топоса «киборг» позволяет предположить иную стратегию киборгизации, нежели в азиатском топосе. Принятие киборгизации для европейского менталитета не означает отмены приоритета статуса человеческой сущности перед синтетическим существом. Можно даже прогнозировать ситуацию перманентного противостояния: человек будет настаивать на том, что киборг – это все-таки онтологически-вторичное существо, чья сущность связана с обслуживанием человека. Но киборг предсказуемо взбунтуется – «по образу и подобию» своего создателя. Можно сказать, что для европейского топоса мифологема «киборга» – это лишь еще один повод рассказать о своем бунте.

Донна Харауэй, знаменитый автор киберфеминизма о богоборчестве говорит прямо:

«Этот текст – попытка выстроить ироничный политический миф, преданный феминизму, социализму и материализму. Возможно, более преданный в том смысле, в каком преданным оказывается богохульство, а не религиозное преклонение или идентификация. Для богохульства, кажется, всегда требовалось принимать вещи крайне серьезно. <...> Богохульство защищает от морального большинства внутри и в то же время настаивает на необходимости сообщества. Богохульство – это не отступничество» (2016, с. 7).

«Современная машинерия – непочтительное божество-выскачка, насмехающееся над вездесущностью и духовностью Отца» (2016, с. 10).

Человек создает из себя киборга – монстра, который выступает квинтэссенцией безграничности, отрицания любых форм ограничений. Для Харауэй путь киборга – это тактика God's trick («обмануть Бога»).

Еще одним подтверждением богоборческой природы киборга в его европейском звучании является концепция «киберготики» Ника Ланда. Киборгу свойственна «машинная» природа, но под «машинной» в философии Ланда (развивающем позиции Арто, Делеза и др.) подразумевается отнюдь не просто технический арт-объект. «Машинизм» – это способность безначального производства, когда в «осиротевшем космосе» вне контроля и попечения осуществляется «самопроизводство реального» (Ланд, 2018, с. 59). «Машина» – это не противоположность органике, но противоположность вечному беспокойству само-сбережения, свойственное



«телу с органами» – то есть такой целостности, для которой жизнь выступает задачей остаться системой органов. Для Ланда киборги – это и репликанты, и люди будущего; они «машины» в том смысле, что им неведома паранойя самосбережения и рассудительности. Они отбросили всякое упование на Бога, логику («логика, в конце концов, это теология – и при том с самого начала» (Ланд, 2018, с. 39)) и планирование. «Планирование – это креационистский симптом упрощенных программных модулей; оно ассоциируется с властью, традицией и подавлением, то есть со всем тем, что подчиняет будущее прошлому» (Ланд, 2018, с. 39)

Киборг у Н. Ланда – это воплощение самой стихии неукротимой жизни, «либидинального материализма», близкого к тому, что описывает «темный витализм» Б. Вударта в концепции «грибовидной жизни» (Вударт, 2016)<sup>1</sup>. «Органическое» Вударта и «киберготическое» Ланда очень близки в качестве актора противостояния свободы самоосуществления «оседлым командным цепям иерархического представления» (Ланд, 2018, с. 62).

## **ВЫВОДЫ**

Таким образом, «киборг» может быть понят как тематизация не только проблемы слияния машины и человека, но и как конфликт футурологических перспектив. Это соперничество укрыто от прямого взгляда конкретикой технологического развития, социально-юридического регламентирования и дискурсивного осмысления сущности киборга. Искусство обладает способностью уводить «на глубину» проблемы, связанной с киборгизацией, подтверждением чему выступает «Призрак в доспехах». Эта франшиза – уникальный топос как «общее место», в котором посредством мифологии киборга апробируются различные футурологические интенции. Топологическая рефлексия показывает, во-первых, «ошибку прогнозирования» проекта глобализации: базовые разрывы сохраняются при, казалось бы, гомогенном пространстве интереса. Во-вторых, становится понятно, что эти разрывы проходят по линиям религиозной гетерогенности. Поэтому солидарность в деле культурной унификации – только верхний слой, под которым активны пласты древней конкуренции. В процессе киборгизации (если таковой путь будет выбран человечеством) главной интригой окажется выбор футурологического сюжета, один из которых пред-

<sup>1</sup> Это в значительной степени касается работы Н.Ланда «Радоваться до смерти» (Ланд, 2019).



полагает наше мужественное само-умаление в пользу более совершенного существа, а другой, по сути, перманентную войну, в которой всегда будет отстаиваться человеческое начало.

## Список литературы

---

- Brian, V. (2007). Karma, War and Inequality in Twentieth Century Japan. *The Asia-Pacific Journal*, 5(5). Retrieved from <https://apjif.org/-Brian-Victoria/2421/article.html>
- Huhtamo, E. & Parikka, J. (2011). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. University of California Press Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press, Ltd. London, England.
- Ledoux, T. (1993). Masamune Shirow, Interviewed by Trish Ledoux. *Listification*. Retrieved from <http://listification.blogspot.com/2015/05/masamune-shirow-interviewed-by-trish.html>
- Lovelock, J. & Appleyard, B. (2019) *Novacene: The Coming Age of Hyperintelligence*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Manovich, L. (2001). Digital cinema and the history of moving image. In *The Language of New Media* (pp. 293-308). MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Schodt, F. (2013). *An Interview with Masamune Shirow*. Retrieved from <http://www.-jai2.com/MSivu.htm>
- Бостром, Н. (2016). *Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии*. Москва: Манн, Иванов, Фербер
- Вудард, Б. (2016). *Динамика слизи. Зарождение, мутация и ползучесть жизни*. Пермь: Гиле Пресс.
- Ланд, Н. (2018). *Киберготика*. Пермь: Гиле Пресс.
- Ланд, Н. (2019). *Дух и зубы*. Пермь: Гиле Пресс.
- Малькова, Т.П. (2018). Киборгизация: онтологические проблемы исследования. *Грамота*, 3(89), 87–92. Doi: 10.30853/manuscript.2018-3.16
- Манович, Л. (2012). Археология компьютерного экрана. В К. Э. Разлогов (Ред.), *Экранная культура. Теоретические проблемы* (с. 55–76). Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин.
- Матвеевко, В.А. (2012). Специфика японского понимания истины (макото) и феномен истинного сердца (магокоро). *Ойкумена*, 3(22), 145–150.
- Оккам, У. (2002). *Избранное*. Москва: Едиториал УРСС.
- Понаморёва, Ю. В. (2015). Аниме как отражение японской культурной идентичности. *Молодой ученый*, 9 (89), 1298-1300. Получено из <https://moluch.ru/archive/89/18048/>
- Савчук, В. В. (2012). *Топологическая рефлексия*. Москва: Канон + РООИ «Реабилитация».





- Соломоник, А. (1995). *Семиотика и лингвистика*. Москва: Молодая гвардия.
- Татарская, Д.А. (2017). Концепт «сердце» («кокоро») в традиционной японской культуре: философско-культурологический анализ. *Грамота*, 6 (80), 170-173. Получено из <https://www.gramota.net/materials/3/2017/6-1/46.html>
- Тоффлер, Э. (2002). *Шок будущего*. Москва: «Издательство АСТ».
- Федоров, В.А. (2012). *Анализ аудиовизуальных медиатекстов*. Москва: МОО «Информация для всех». Получено из <https://ifap.ru/library/book523.pdf>
- Хазажеров, Г. (2009, март 12). *Топос vs концепт*. Получено из <http://www.khazagerov.com/pragmatica/82--vs-.htm>
- Харауэй, Д. (2016). *Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х*. Москва: «Ад Маргинем Пресс»
- Хухтамо, Э. (2017, февраль 14). По ту сторону медиума. Искусство, наука и воображаемое технокультуры. *Артгид*. Получено из <https://artguide.com/posts/1190#footnote-14>
- Чхартишвили, Г. (2007). *Писатель и самоубийство*. «Абецца Global Inc».
- Шайдулина, М. В. (2016). Киберпанк в японском кинематографе. *Вестник Томского государственного университета*, 1(21), 74–82.
- Щекотова, Е.С. (2017). Техноромантизм и киберготика в литературном жанре киберпанка. *Studia Culturae*, 33, 108-116

## References

---

- Bostrom, N. (2016). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Moscow: Mann, Ivanov, Ferber (In Russian).
- Brian, V. (2007). Karma, War and Inequality in Twentieth Century Japan. *The Asia-Pacific Journal*, 5(5). Retrieved from <https://apjpf.org/-Brian-Victoria/2421/article.html>
- Chkhartishvili, G. (2007). *Writer and Suicide*. Abecca Global Inc. (In Russian).
- Fedorov, V.A. (2012). *Analysis of audiovisual media texts*. Moscow. Retrieved from <https://ifap.ru/library/book523.pdf> (In Russian).
- Haraway, D. (2016). *The Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism of the 1980s*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).
- Huhtamo, E. (2017, February 14). *On the other Side of the Medium. Art, Science and the Imaginary Technoculture*. Retrieved from <https://artguide.com/posts/1190#footnote-14> (In Russian).
- Huhtamo, E. & Parikka, J. (2011). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. University of California Press Berkeley and Los Angeles, California; University of California Press, Ltd. London, England.
- Khazagerov, G. (2009, March 12). *Topos vs concept*. Retrieved from <http://www.khazagerov.com/pragmatica/82--vs-.htm> (In Russian).





- Land, N. (2018). *Cybergothic* (In Russian).
- Land, N. (2019). *Spirit and Teeth*. Permian: Gile Press (In Russian).
- Ledoux, T. (1993). Masamune Shirow, Interviewed by Trish Ledoux. *Listification*. Retrieved from <http://listification.blogspot.com/2015/05/masamune-shirow-interviewed-by-trish.html>
- Lovelock, J. & Appleyard, B. (2019). *Novacene: The Coming Age of Hyperintelligence*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Mal'kova, T (2018). Cyborgization: ontological Problems of the Research. *Gramota*, 3(89), 87 – 92. Doi: 10.30853/manuscript.2018-3.16
- Manovich, L. (2001). Digital cinema and the history of moving image. In *The Language of New Media* (pp. 293-308) MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Manovich, L. (2012). An Archeology of a Computer Screen. In K. Razlogov (Ed.), *Screen culture. Theoretical problems* (pp. 55–76). St. Petersburg: Dmitry Bulanin. (In Russian)
- Matveenko V.A. (2012). The specificity of Japanese understanding of truth (makoto) and the concept of True Heart (magokoro). *Ojkumena* 3 (22), 145–150. (In Russian).
- Ockham, W. (2002). *Favorites*. Moscow: Editorial URSS. (In Russian).
- Ponamoreva, Yu. (2015). Anime as a Reflection of Japanese Cultural Identity. *Young Scientist*, 9 (89), 1298-1300. Retrieved from <https://moluch.ru/archive/89/18048> (In Russian).
- Savchuk, V. V. (2012). *Topological Reflection*. Moscow: Canon + ROOI "Rehabilitation" (In Russian).
- Schodt, F. (2013). *An Interview with Masamune Shirow*. Retrieved from <http://www.-jai2.com/MSivu.htm>
- Shaidulina M.V. Cyberpunk in Japanese cinema: specific thematic interpretation, artistic and imaginative solutions. *Tomsk State University*, 1 (21), 74–82. (In Russian)
- Shchekotova, E.S. (2017). Techno-romanticism and Cyber Gothic in the Cyberpunk Literary Genre *Studia Culturae*, 33, 108–116 (In Russian)
- Solomonik, A. (1995). *Semiotics and Linguistics*. Moscow: Molodaya gvardiya. (In Russian).
- Tatarskaya, D. A. (2017). Concept "Heart" ("kokoro") in traditional Japanese Culture: a philosophical and cultural Analysis. *Gramota*, 6 (80), 170-173. Retrieved from <https://www.gramota.net/materials/3/2017/6-1/46.html> (In Russian).
- Toffler, E. (2002). *Future Shock*. Moscow: AST (In Russian).
- Woodard, B. (2016). *Slime Dynamics: Generation, Mutation, and the Creep of Life*. Permian: Gile Press (In Russian).