



Cyberfeminism as Science Fiction. Drawn in Japan

Nikolai B. Afanasov

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia
Email: [n.afanasov\[at\]gmail.com](mailto:n.afanasov[at]gmail.com)

Abstract

In the 80's representatives of the second wave feminist theory nurtured hopes that new technologies would become an effective instrument of liberating from binary oppositions of patriarchal culture. Donna Haraway saw the potential of social transformations in cybernetic technologies. The fusion of biological, mechanical and cybernetic was to have led to the emergence of new cyborg subjectivity. It should be capable of creating its own culture as well as a new world. Later this narrative would be widely criticized, but in this optimistic form it greatly affected science fiction of the period. The author makes an attempt to present the theoretical components of cyberfeminism as science fiction that engenders cognitive estrangement. Catchy images of cyborgs were born in the performative framework of cyberfeminist theory and popular culture. They continue to affect imagination to the present day. Japanese animation stood at the vanguard of this cultural process. The article considers the visions drawn in Japan as a narrative that represents historical evolution of cyberfeminism. The end of anime's "golden age" meant the end of a thorough work with cyberfeminism in the language of popular culture. The findings of the study reveal that cyberfeminism is a part of general theory that has subsequently become a part of global discourse of a new posthuman subject. The article emphasises the other part of the phenomenon – cyberfeminist practice – that has successfully adapted to the modern world.

Keywords

Cyberfeminism; Science Fiction; Future; Anime; Cyborg; Cognitive Estrangement; Social Philosophy; Practical Philosophy; Applied Philosophy; Theory of Culture



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



Киберфеминизм как научная фантастика. Нарисовано в Японии

Афанасов Николай Борисович

Институт философии РАН. Москва, Россия. Email: [n.afanasov\[at\]gmail.com](mailto:n.afanasov[at]gmail.com)

Аннотация

В 80-е гг. XX века теоретики второй волны феминизма питали надежды на то, что новые технологии станут средством освобождения от бинарных оппозиций патриархальной культуры. В кибернетических технологиях Донна Харауэй видела потенциал социальных трансформаций. Слияние биологического, механического и кибернетического должно было привести к появлению новой субъектности киборга, который сможет сам создавать свой мир и культуру. Позже этот нарратив будет подвергнут критике, но именно в таком оптимистическом виде он оказал значительное влияние на научную фантастику тех лет. Автор предпринимает попытку представить теоретическую составляющую киберфеминизма как научную фантастику, порождающую когнитивное остранение. Внутри перформативной природы феминизма, постмодернистской популярной культуры родились запоминающиеся образы киборгов. Они продолжают оказывать влияние на воображение и сегодня. Японская анимация в жанре киберпанк находилась в авангарде этого культурного процесса. Автор статьи предлагает взглянуть на нарисованные в Японии образы кибернетического будущего как на нарратив, отражающий историческую эволюцию киберфеминизма. Окончание «золотого века» аниме означает завершение глубокой работы с теорией киберфеминизма на языке японской популярной культуры. Делается вывод об исторической составляющей теории киберфеминизма, впоследствии ставшей частью глобального дискурса нового постчеловеческого субъекта. Выделяется часть киберфеминизма (практика), которая прекрасно адаптировалась в современном мире.

Ключевые слова

киберфеминизм; научная фантастика; будущее; аниме; киборг; когнитивное остранение; социальная философия; практическая философия; прикладная философия; теория культуры



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



Введение

Киберфеминизм не только исследовательское направление, феномен цифровой жизни и желанная многими утопия. Это ещё и научная фантастика. Последняя сыграла значимую роль в литературном, визуальном и содержательном оформлении киберфеминизма. Понятие возникло в 90-е гг. XX века: «Термин киберфеминизм был введён VNS Matrix (читается как *Venus Matrix*), художественным коллективом из Австралии между 1991 и 1997 г. Под влиянием “Манифеста киборгов” Донны Харауэй участницы создали “Манифест киберфеминизма для XXI века”» (Shephard, 2013)¹. Работа Джозефин Старс, Джулиан Пирс, Франчески да Римини и Вирджинии Баррат отличается от глубокого философского эссе Харауэй по форме, но следует за её философскими интуициями. В первую очередь этот кибертекст имел перформативную задачу, и философским манифестом может быть назван только в рамках игры по правилам киберкультуры. Это небольшой фрагмент, который традиционно помещают на коллаже из фотографий² и компьютерной графики. Такая форма на заре становления интернета показалась феминисткам наиболее удачной для распространения своих идей. Слова манифеста принято вписывать в расположенный по центру изображения шар. На одной из самых популярных графических версий «Манифеста киберфеминизма для XXI века» он голубого цвета и покоится на плечах обнажённой девушки в позе «Мыслителя» Родена. Авторы сознательно и провокационно бросили вызов исторически устоявшимся представлениям о том, что философствовать – это мужское занятие.

Феминизм и фантастика связаны (Freedman, 2000, p. 284; Hollinger, 1990, p. 130): фантастические миры предоставляли теоретикам освобождения и равноправия новые возможности представить своё видение проблемы угнетения женщин в традиционной культуре. Научная фантастика (*sci-fi*) с момента своего возникновения была революционным жанром, который позволял преодолевать ограничения традиционных литературных форм. Эта её особенность пришлась как нельзя кстати для целей феминизма. Конструирование несуществующих, но логически когерентных миров превратило *sci-fi* в «литературу когнитивного остранения» (Suvin, 1972, p. 372). Радикальное в научной фантастике – это не новые технологии или глубокий космос, но социальные структуры, которые ими опосредованы. Иными словами, полёты на галактических крейсерах, инопланетяне и андроиды присутствуют в фантастике только для того, чтобы поместить общество и человека в остранённый контекст. Так можно взглянуть на привычное под иным углом зрения, а фантастический антураж решает проблему свободы от цензуры и общественного давления. К примеру, описания войны с насекомыми в романе

1 О влиянии идей Харауэй на дискурс киберфеминизма говорит и то, что отечественная киберфеминистка Ирина Актуганова в своей лекции прямо называет Харауэй автором термина (Актуганова, 2020).

2 См.: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>.



«Звёздный десант» позволяют Роберту Хайнлайну делать расистские высказывания, которые считались бы абсолютно неприемлемыми в других контекстах (Cass, 1999, pp. 52–54). В случае с интерпретациями феминистских сюжетов в фантастике, мы имеем дело с примерами использования *sci-fi* остранения для развития общества и культуры.

Ко всему прочему научную фантастику традиционно считали низким жанром (Luckhurst, 1991, p. 358), что давало возможность авторам почувствовать себя свободнее. Если посмотреть на отмеченные особенности *sci-fi*, то окажется, что именно произведения научной фантастики часто выступали площадками для новаторских и смелых высказываний. Феминизм и киберфеминизм принадлежат к их числу (Hollinger, 1990, p. 129). Фантасты охотно обращались к проблемам, связанным с положением женщин в обществе, а феминисткам удалось создать целый поджанр научно-фантастической литературы, который был тепло принят читателем (Freedman, 2000, pp. 280–282). До настоящего момента речь шла о научной фантастике как литературном жанре. Традиционно именно литература выступала пионером в раскрытии новых тем и способов мышления. Но научная фантастика – это не только книги, а ещё и фильмы, мультипликация, комиксы, манга и аниме.

Взлёт японского киберпанка в 80-е и 90-е гг. XX века в совершенно особом свете подсветил важность «женского» и его связь с «кибер» для дигитализованного и техноориентированного общества (Sato, 2004, p. 342, 351). Такие шедевры японской анимации как «Акира» (1987), «Призрак в доспехах» (1995), «Серийные эксперименты Лэйн» (1998) и ряд других произведений¹ стали хрестоматийными примерами серьёзной работы с феминистскими сюжетами на языке визуальной культуры. Всему этому были и свои внутренние, не связанные напрямую с теорией феминизма причины, о которых поговорим далее. Мы используем перечисленные выше аниме в качестве исследовательского материала, анализ которого через призму «Манифеста киборгов» Донны Харауэй продемонстрирует то, как и почему базовые интуиции философии киберфеминизма воплотились на языке визуальной культуры, а впоследствии и изменили развитие жанра *sci-fi*. Японское аниме оказалось смелым жанром, позволившим визуально воплотить элементы киберфеминистической утопии. Образы будущего, нарисованные в Японии, стали частью западной культуры, которая до настоящего момента включает их в попытки вообразить кибернетическое будущее.

В статье, с опорой на инструментарий визуальной семиотики, исследуется, как сделавшиеся ключевыми для киберфеминизма темы были представлены в японской анимации. С позиции теории киберфеминизма мы обратимся к репрезентации и роли фигуры женщины в нескольких культовых аниме конца XX столетия. Жанр японского киберпанка, после периода своего

1 Не во всех киберпанк-аниме можно обнаружить киберфеминистические образы, но киберфеминизм и киберпанк пересекаются.



расцвета в 80-х и 90-х гг., пришёл к упадку в 2000-х², что не могло не повлиять на работу с феминистскими темами. В заключении проводятся параллели между закатом киберпанк-аниме и трансформацией дискурса киберфеминизма в социальной, культурной теориях.

Контексты киберфеминизма и киберпанк

Что такое киберфеминизм? Российский исследователь телесности Дмитрий Михель так определяет феномен:

«Киберфеминизм – направление в современной литературной и философской мысли в рамках феминистского дискурса, которое обратилось к изучению и популяризации основных принципов киберкультуры, сложившейся в 1980-е гг. на Западе на волне интереса к феномену высоких технологий, прежде всего кибернетики, биомедицины и технологий виртуальной реальности» (Михель, 2002, с. 127).

Сложность концептуальной работы с (кибер-)феминизмом заключается в том, что функционирование понятия видоизменяется в академической теории, перформативной практике, активизме и художественном творчестве. Фрагментация феминистского дискурса крайне велика. Впрочем, мы полагаем, что для киберфеминизма возможно выделить общий философский исток, а также очертить тематическое поле воплощения его интуиций.

В зависимости от задачи и контекста киберфеминизм находит применение в разных областях. Российская исследовательница Елена Милькина даёт своё определение киберфеминизма, согласно которому «...это феминистское сообщество, философия и направление феминизма, связанное с практикой исследования феминистских настроений и активных действий в киберпространстве» (Милькина, 2011, с. 177). В своей работе она отмечает, что статистически значимое, а порой и определяющее присутствие женщин на основных интернет-площадках не должно оставаться без внимания исследователей. Подход Милькиной видит в киберфеминизме не нормативную или перформативную, но описательную теорию. Соответственно, одним из смыслов и непосредственной специализацией киберфеминизма становится работа с тем, как женщины представлены в интернет-пространстве. Такие исследования всё чаще становятся предметом социальных наук, что является примером более позднего направления в киберфеминистических исследованиях, которого просто не могло существовать в 80-е гг. XX века. Его актуальное распространение говорит о том, что теоретические положения и прозрения (кибер-)феминизма получили достаточный кредит доверия для реализации на практике в формате *case studies*.

2 На русском языке эта тема лучше всего освещена в документальном фильме Дмитрия Кунгурова на YouTube-канале «Шестнадцать на девять». Несмотря на ряд гипотез автора, с которыми мы не можем согласиться, обзор заслуживает внимания и может служить отличным введением в тему, а также предлагает богатый визуальный материал (Кунгуров, 2020).



В 1985 г., когда Донна Харауэй опубликовала свой «Манифест киборгов» (Haraway, 1985), всё было совершенно иначе. Одним из полемических контекстов появления работы Харауэй стал в буквальном смысле зашкаливающий уровень сексизма в американской научной фантастике тех лет (Сдобнов, 2017). Патриарх киберпанка, автор понятия «киберпространство» Уильям Гибсон в своих работах изображал женщин даже более униженными, чем это было принято в реалистической литературе¹. В своей знаменитой трилогии «Киберпространство», ставшей олицетворением жанра «киберпанк», – в неё входят романы «Нейромант» (1984), «Граф Ноль» (1986) и «Мона Лиза Овердрайв» (1988) – писатель представил все мыслимые и немыслимые способы унижения женщин посредством технологий. Популярность его творчества свидетельствует о настроениях и симпатиях американского общества того времени.

Наёмница-телохранитель Молли, впервые появившаяся в «Нейроманте», помимо заказных убийств занималась экстремальными видами проституции и, по всей видимости, видоизменяла своё тело при помощи пластической хирургии не только для его усиления, но и для придания ему большей привлекательности. В «Моне Лизе Овердрайв» малолетняя героиня также зарабатывает себе (и своему бойфренду) на жизнь проституцией. Позже она становится жертвой влиятельных мужчин, которые подвергают её серии пластических операций с целью превратить в копию другой девушки, медиа-звезды. Интерпретация деталей романов Гибсона может вызывать споры, но значимая агентность в его повествовании, как правило, принадлежит мужчинам. Искусственные интеллекты также скорее мужского пола. В конечном итоге, «... вместо того, чтобы создавать [когнитивное] остранение <...>, фантастика Гибсона отражает остранение, которое уже повсюду присутствует в настоящем» (Morse, 2007, p. 37). Работы Гибсона стали первопроходческими в целом ряде областей². Главной его новацией было «изобретение» киберпространства, но в социальном отношении эти книги оставались фантастически реакционными.

Нетрудно заметить, что в основе насилия над женщинами у Гибсона находились операции над телом, его объективация посредством технических средств. Женское тело выступало в качестве товара для обладающих властью, деньгами мужчин. Если женщина, как Молли, и обретала какую-то власть, то в

1 «Сексизм» и женоненавистничеством в творчестве Гибсона вызывают множество споров. Сам писатель в последние годы придерживается позиции, согласно которой для 80-х его работы были левыми феминистскими. По его словам, он, отталкиваясь от приевшихся стереотипов традиционной научной фантастики, предпочёл новаторскую стратегию обновления дискурса. Мы полагаем, что всё это действительно могло быть его сознательным намерением, но в нашем анализе отталкиваемся в первую очередь от ярких образов наиболее популярных романов Гибсона, а не от его собственной их интерпретации. Хотя, безусловно, прочтение образа Молли из трилогии «Киберпространство» как воплощения киберфеминистического киборга имеет право на существование. (Hui, Babae, 2015, p. 63).

2 Сказанное отнюдь не означает того, что вся научная фантастика того времени была сексистской. Феминистские исследователи фиксируют всплеск работ, в которых дискурсы феминизма становились сюжеттообразующими (Roberts, 1990, pp. 139–141). Мы, тем не менее, полагаем справедливым утверждение о том, что мейнстримная западная фантастика всерьёз не работала с этими сюжетами.



её прошлом скрывалось унижение, связанное с насилием над телом. «Фантастическое» новых технологий для женщин, таким образом, часто становилось лишь ещё одним способом видоизменить своё тело, сделать его более привлекательным для мужчин-потребителей. А спасение мира, «геройство» популярные писатели того времени оставляли кибер-ковбоям. Социальный философ Александр Павлов пишет, что «...в начале 1990-х было очевидно, что киберпанк – это не только грядущая интеллектуальная мода, но и высшее и самое новое воплощение, возможно, постмодернизма и точно – капитализма» (Павлов, 2019b, с. 501). Инерционная логика капитала, спаянная с культурным производством, делала популярную мейнстримную научную фантастику в США далёкой от идей зарождавшегося киберфеминизма. Более прогрессивные варианты литературы и кино оставались нишевым продуктом. Их влияния было недостаточно не только для того, чтобы охватить широкую аудиторию, но и для того, чтобы американские авторы жанра *sci-fi* предприняли попытки сделать свои произведения менее ретроградными.

«Манифест киборгов»¹, который читается как хорошая научная фантастика, стал достойным интеллектуальным ответом символическому распространению и легитимации сексистских практик в научно-фантастической литературе. *Sci-fi* слишком часто изображала будущее так, как если бы оно было плоть от плоти прошлого. В контексте постмодернистской массовой культуры это значило больше, чем просто воспроизведение привычного дискурса. Это было его *формирование*. Американский культурный теоретик Фредрик Джеймисон предположил, что в эпоху постмодернизма будущее перестаёт быть по-настоящему «будущим», утрачивает измерение «нового» (Джеймисон, 2019, с. 563). За этой парадоксальной формулировкой скрывается простая констатация: массовая культура порождает столь много фантастических образов, что какие-то из них непременно реализуются на практике. И мы оказываемся к этому готовы. Будущее становится нашим настоящим.

Харауэй предложила посмотреть на будущее под другим, киберфеминистическим углом: «Киборг – это кибернетический организм, помесь машины и организма, создание социальной реальности и вместе с тем порождение вымысла [курсив мой – Н.А.]» (Харауэй, 2005, с. 323). Мы остановимся на некоторых аспектах «Манифеста», которые понадобятся нам для понимания того, как киберфеминистический дискурс был и отражением, и самой научной фантастикой. За скобками оставим политические подтексты, а также положение текста в институциональной и социальной историях феминизма. Полагаем, что Харауэй пишет об утопичности и вымышленности киборга более серьёзно, чем это принято считать. «Манифест» – это текст одновременно и порождённый постмодернизмом, и развивающий его в соответствии с законами функционирования этого мира (Crewe, 1997, pp. 893–894): «...граница между научно-фантастическим вымыслом и социальной реальностью –

1 На русском текст впервые был опубликован в 2005 г.: (Харауэй, 2005). В виде отдельной книги работу издали в 2017 г.: (Харауэй, 2017).



это оптическая иллюзия» (Харауэй, 2005, с. 324). В соответствии с оппозицией «репрезентация – симуляция» (2005, с. 340) воспроизведение модуса научной фантастики сменит саму реальность референции. Последняя давно исчезла, а, возможно, никогда и не существовала.

Предпримем попытку прочтения текста Харауэй как своего рода методического руководства для фантастов, которые не хотели бы просто продолжать писать социально «устаревший» киберпанк. В первую очередь, научно-фантастическая литература, апеллирующая к образам киборгов, должна использовать потенциал освобождения, который даёт сам образ киборга (2005, с. 367). В полном соответствии с установками Дарко Сувина, согласно теории которого научная фантастика должна представлять привычное как нечто одновременно «далёкое», но «близкое», цепляющее внимание, Харауэй понимает киборгизацию в качестве способа преодоления бинарных оппозиций, присущих традиционной культуре: «Используя образ киборга, можно подступиться к идеологически заряженному вопросу о том, что считается повседневной деятельностью, опытом» (2005, с. 366). «Манифест киборгов» обращается напрямую к читателю, стремится вызвать у того ощущение остранения от своей повседневности. Именно в этом основной посыл того, что Харауэй утверждает, что мы уже киборги: «В той мере, в какой мы познаём себя в формальном дискурсе (скажем, в биологии) и в повседневной практике (например, в экономике домашней работы в интегральной схеме), обнаруживаем, что мы – киборги, гибриды, мозаики, химеры» (2005, с. 362).

Если следовать логике нашего мысленного эксперимента, то окажется, что сама Харауэй преследует ровно те же цели, что и научные фантасты: дать читателю (или зрителю) почувствовать себя не в своей тарелке, а после поновому взглянуть на мир (Suvin, 1972, p. 376). Разница заметна на художественном уровне: Харауэй не предлагает событийного нарратива, но не скрывает свои намерения. В этом проявляется перформатизм киберфеминизма и научной фантастики. Способы представления кибернетического тела становятся его осмыслением, пониманием и будущим. Научная фантастика «...отражает и вовлекается в технологическую культуру, которая вскоре проникнет в каждый аспект человеческого общества» (Csicsery-Ronay, 1991, p. 388). Следует подчеркнуть, что для Харауэй киборг имеет прежде всего телесное измерение. Критику угнетения тела предлагается осуществить через научно-фантастическую трансформацию этого тела, которая поставит под вопрос сам его единожды заданный и конечный статус. Как мы увидим далее, это не всегда совпадает с последующим развитием дискурса киберфеминизма и научной фантастики. Философа трудно в этом упрекнуть, потому что для неё киборг уже реально существовал в 80-е гг., но ещё не синтезированное киберпространство представлялось куда менее осязаемой перспективой.

Говоря проще, дематериализация повседневности и её диджитализация в киберпространстве стали реальностью только в 90-е гг., а пика этот процесс достиг лишь недавно. Интернет и подключённость к сети породили множество



страхов, которые стали доминирующими в дискурсе новой научной фантастики¹. Но это произошло не сразу. Влияние оптики киберфеминизма и акцентуация на телесности продолжают оставаться важнейшими сюжетами исследования. В конце концов, виртуализация представлений также требует своего остранения. Таковым для мира победившей киберутопии станет деконструкция способов подключения тела к сети. Телесный киборг, чьё органо-механическое тело через своё существование открывало новое в устройстве этого мира, никуда не исчезает. Для Харауэй он был синонимом освобождения от бинарности и угнетения. В японской анимации всё было ещё запутаннее.

Биология, механика, киберпространство, или «Акира», «Призрак в доспехах» и «Эксперименты Лэйн»

Нетрудно заметить, что в «Манифесте киборгов» в качестве основ киборгизации указывается несколько вполне осязаемых вещей. Одна из них – это по-новому понятая биологическая природа: «В современных биологиях перевод мира в проблему кодировки можно проиллюстрировать молекулярной генетикой, экологией, социобиологической эволюционной теорией и иммунобиологией» (Харауэй, 2005, с. 344). Биологическое, казавшееся в традиционной религиозной культуре неизменным и статичным, оказывается подвижным. Для традиционной культуры ситуацию осложняет ещё и то, что подвижность может быть задана, сознательно сконструирована посредством биомедицинской технологии. Эволюция переформатирует мир одномоментно, когда входит в число изучаемых в школах тем, и когда становится доступным, подручным средством для изменения будущего (Писарев, 2019, с. 150, 153). Учитывая образную природу массовой культуры, всё это неотличимо от настоящего. О том, какую роль получают практики конструирования своего тела посредством достижения медицины и биологических наук, стало понятно уже на рубеже 80-х и 90-х гг. Самым очевидным примером является репродуктивная функция, которая посредством медицинских средств становится отдельной от сексуальной жизни, но к этому также относится и медицинское протезирование (Balsamo, 1996).

Модификация, механизация², расширение тела посредством протезирования становятся второй основой становления киборгом. По всей видимости, визуальная сторона этой метафоры оказала наибольшее влияние на общественные представления. Присущий человеку страх перед разрушением органической целостности своего тела сыграл здесь ключевую роль. Высшего

1 Строго говоря, из сказанного выше следует, что научная фантастика в XXI веке невозможна. Мы надеемся вернуться к рассмотрению этой мысли, а пока будем придерживаться конвенционального словоупотребления понятий.

2 Оппозиция «механическое» – «органическое» в случае киборгов не является строгой, поскольку в реальной практике механическое протезирование часто требует и поддерживающих биотехнологий. Но на уровне визуальных образов эстетика репрезентации оказывается радикально отличной.



единства (Харауэй, 2005, с. 325), когда каждая из частей тела может быть модернизирована или заменена, более не существует. Для феминистского дискурса протезирование тела является большой проблемой, поскольку на роль примеров реально «модернизированных» организмов более всего подходят женщины, подвергающие себя пластическим операциям (Hawthorne, Klein, 1999)¹. Это спорное для теории и практики феминизма обстоятельство, по всей видимости, становится достоянием прошлого, поскольку мужчины также вошли во вкус киборгизации своих тел: вместо грудных имплантов они предпочитают искусственные мышцы, хирургические методы избавления от лишнего жира и анаболические стероиды.

Харауэй по историческим причинам не могла описать, как интернет повлияет на киборгизацию. «Гипотеза “Интернет”» была самым радикальным, что можно было себе представить, и в полной мере с этим не справился ни один фантаст или философ. Тем показательнее, что интернет всё-таки был создан. Идея компьютерной сети уже давно существовала, но никто не мог предположить, что «Интернет» станет не средством производства или сбережения данных для корпораций и государств, но местом и способом жизни для простых людей. Новое медиа, в рамках перформативной стратегии киберфеминизма, смогло достичь большего, чем удавалось сделать в аналоговом мире. Философ не обошла вниманием информацию:

«В коммуникационных науках вовлечение мира в проблему кодировки можно проиллюстрировать, рассмотрев теории кибернетических (контролируемых обратной связью) систем применительно к телефонной технологии, конструкции компьютеров, развертыванию вооружений или построению и эксплуатации баз данных. <...> Информация – это просто количественно определяемый элемент (единица, основа единицы), делающий возможным всеобщий перевод, а значит, и неограниченную инструментальную силу (называемую эффективной коммуникацией)» (Харауэй, 2005, с. 343–344).

Биология, механизация и киберпространство должны были изменить мир и преодолеть те проблемы, с которыми боролся феминизм с момента своего зарождения. Повседневность, с невероятной скоростью включающая в себя эти новые трансформации, внесла коррективы в эту научно-фантастическую утопию. На практике времени на *остранение* не всегда оставалось даже у тех, кто был к этому способен. Без философии и прогрессивной культуры утопия киберфеминизма не имела шансов на реализацию. Донна Харауэй, чьи идеи легли в основу технологического дискурса феминизма, смогла раньше других осмыслить освобождающий потенциал новых технологий. Для неё это было правдоподобной гипотезой. Помимо постмодернизма как культурного условия возникновения дискурса киберфеминизма, необходимо было и ещё одно: технический прогресс, который был бы осознан культурой. В Японии 80-х

1 Мы имеем в виду, что в фокус феминистской теории часто попадает именно этот сюжет. Давно укоренившаяся практика массовых вакцинаций, не столь очевидный предмет для анализа, делает киборгами всех.



не было недостатка ни в первом (Шумилова, 2018, с. 27), ни во втором (Bare, 2000, pp. 23–24).

Одержимость стремительной модернизацией и роботизацией Японии на актуальном уровне развития социально-гуманитарного знания многими критикуется как техно-ориентализм. Понятие было введено для обозначения бинарного восприятия Японии в американской интеллектуальной и художественной культуре. В качестве образов Японии доминировали два стереотипа: «досовременный традиционализм (*гейши, самураи и т.д.*) и превосходство в *high-tech*» (Sato, 2004, p. 355). Смысл обращения к критике техноориентализма для нашего рассмотрения состоит в том, чтобы избежать смещения акцентов. Если киберпанк аниме с киберфеминистическими сюжетами в Японии стало массовым и культурным феноменом, то это не значит, что эти вещи были *изобретены* в Японии. Первенство в открытии жанра киберпанк однозначно принадлежало американским авторам (2004, p. 340). Исследовательский вопрос нужно сформулировать по-другому: почему и как японский мейнстримный киберпанк обратился к сюжетам, которые могут быть интерпретированы как образы киберфеминизма?

Прежде чем вынести окончательный вердикт, рассмотрим, как три выделенные нами системные черты фантазии киберфеминизма были представлены в японской анимации. Скептик мог бы возразить, что рассматривать аниме как репрезентацию киберфеминизма это то же самое, что изучать литературу по кратким содержаниям и пересказам. Мы полагаем, что всё обстоит ровным счётом наоборот. Для постмодернистской культуры и перформативных стратегий (кибер-)феминизма важна именно массовая, популярная продукция¹. Недостатка в интересных и прогрессивных интерпретациях взаимоотношения технологий и дискурса освобождения телесности в литературе никогда не было (Hollinger, 1990, pp. 129–131). Другое дело, что популярностью пользовались совсем другие сюжеты: тот же Гибсон. В сущности, уже в «Бегущем по лезвию» (1982) можно найти многое из того, что будет волновать киберфеминисток, вдобавок «чудом» нового оказывается именно героиня, репликант Рэйчел. Рассматриваемым аниме удалось стать не только массовой культурой, но и превратиться в культовые продукты. Как известно, станет ли что-то культом, решает зритель. Киберфеминистические «Акира», «Призрак в доспехах» и «Эксперименты Лэйн» прошли эту проверку.

По всей видимости, «Акире» (1988) режиссёра Кацухиро Отото принадлежит право называться первым по-настоящему влиятельным на Западе аниме: «Японские анимационные сериалы транслировались на американском телевидении уже в 60-е, низовые сообщества североамериканских фанатов были активны в 80-е гг., но Акира – это было явление совершенно другого масштаба» (Bolton, 2018, p. 26). С «Акиры» начался путь к исследованию аниме влиятельнейшего американского теоретика Сюзан Нейпир (Napier, 2005, p. vii).

1 Это же верно и для другого: аниме одновременно японский и глобальный феномен; для исследования киберфеминизма необходимо обращаться к аниме именно во втором смысле.



Американцев, которые увидели это аниме в кинотеатрах в 1989 г., поразило, что мультфильм может быть настолько мрачным и обращаться к темам, традиционно отданным на откуп нишевым *sci-fi* фильмам, а чаще всего и вовсе книгам. В рамках намеченной типологии мы полагаем, что аниме «Акира» стало первой успешной аниме-работой с сюжетом биологических и технических расширений природы тела для глобального рынка. В аниме изображён постапокалиптический мир, в котором правительства предпринимают попытки модифицировать людей. Часть из них увенчалась успехом, мир «Акиры» наполняется сконструированной биологической телесностью¹. Новаторство Кацухиро Отомо заключалось в том, что он придал сверхъестественным энергиям² телесное измерение, а их появление связал с использованием новых технологий. Апогея слияние новых технологий (биологических, механических, атомных) достигает в сцене, когда Тетсуо, ещё один герой аниме, оказывается способен к взаимодействию с новым окружением без посредничества со стороны каких-либо инструментов. У видоизменённого человека будущего есть, как мы сказали бы сейчас, специальные интерфейсы для подключения к искусственному миру. Биомеханическая киборгизация тела выводит его за рамки субъективной ограниченности. «Акира» очень сложное произведение, но в нашем рассмотрении ключевое – это успешная практика представления в массовой культуре слияния биологических существ с продуктами *high-tech*. Оно порождает новую, фактически непонятную нам жизнь и предвосхищает сетевую структуру коммуникации в биотехнологическом пространстве.

«Призрак в доспехах» (1995) Мамору Осии известен далеко за пределами сообществ любителей анимации. Для киберфеминистского дискурса в популярной культуре этот фильм сделал больше всех остальных аниме вместе взятых. Став по-настоящему культовым и получив впоследствии голливудскую экранизацию, а также огромное количество отсылок в других популярных продуктах, своим непревзойдённым визуальным рядом он продолжает влиять на современную культуру. В центре повествования андроид Мотоко Кусанаги. Майор представляет собой киборга, большая часть тела которого протезирована. В основе философского нерва фильма лежит вопрос о «самости», влиянии технологий на идентичность и, в конечно итоге, их освободительный потенциал (Silvio, 1999, p. 55). Мотоко Кусанаги вынуждена постоянно переопределять себя, поскольку «контекст» её телесности был реформатирован новыми технологиями. Её существование агендерно, асексуально (Bolton, 2018, pp. 95–97), аисторично, оно становится прологом для созидания новых, свободных социальных структур. Киберфеминистическая визуальность фильма подчёркивается в инструментализации тела (Napier, 2005, pp. 105–107),

1 Говоря о переплетении технического и биологического, нельзя не упомянуть творчество режиссёра Дэвида Кроненберга, который обращался к этим темам и раньше (Подорога, 2019).

2 Это интерпретация традиционной для японской популярной культуры темы ядерного взрыва (Bolton, 2018, pp. 27–34).



деконструкции смыслов, приписываемых ему традиционной культурой через а-сексуальность и буквальное разрушение протезированного тела: за каждым перцептивным образом скрывается будущее, способное перепрограммировать рамку нашего восприятия. В финале фильма мы понимаем, что не только главная героиня-киборг Мамору Осии стоит на пороге обретения новой самости: это предлагается сделать и зрителю.

«Эксперименты Лэйн», запутанный аниме-сериал режиссёра Рютаро Накамуры вышел на экраны в 1998 г., позже, чем основные представители аниме жанра кибер-панк. Повествованию чужды научно-фантастические элементы и, строго говоря, «Лэйн» – это не *sci-fi*. Но культовый статус и прогрессивная работа с темами кибернетизации не позволяют обойти этот сериал вниманием. В финале «Призрака в доспехах» мы приблизились к тому, чтобы перейти в кибернетическое измерение. «Эксперименты Лэйн» происходят уже полностью на грани между этими мирами.

Остановимся на двух важных аспектах: телесности подключения к сети и осмысленности киберпространства. Главной героине сериала – школьнице Лэйн – дарят компьютер. По ходу развития сюжета она всё больше уходит в мир виртуального общения. По мере погружения её компьютер модернизируется, обретает новые модули, а комната постепенно превращается из комнаты маленькой девочки в напоминающее «операторскую» помещение. Техники тела Лэйн, визуальность её поз подчинены удобству подключения. Мы полагаем, что аниме представляет образность овнешнённого киборга с нестандартными для *sci-fi* интерфейсами. В конце концов, никто не утверждал, что киборги – это обязательно импланты, подключённые прямо к нервной системе человека кабели, а сеансы пребывания в киберпространстве внешне выглядят как бездействие, летаргический сон. Главный человеческий интерфейс, который обеспечивает подключение к сети – это всем привычное зрение и весьма точные манипуляции пальцами. «Эксперименты Лэйн» своим удивительным визуальным рядом показывают, что сам Интернет делает нас киборгами без всяких вмешательств в наше тело. Сериалу удаётся достичь эффекта когнитивного остранения.

Второй главный вопрос сериала: «Что происходит с человеческой идентичностью в виртуальном мире?» (Napier, 2002, p. 419). В виртуальном пространстве Лэйн освобождается от условностей своего социального статуса школьницы, и, растворяясь в интернете, одновременно теряет свою субъектность девочки-дочери-школьницы-человека. Взамен она приобретает то, что Донна Харауэй могла бы назвать субъектностью киборга. И власть. Последнее предложение «Манифеста киборгов» гласит: «Мне бы больше хотелось быть киборгом, чем богиней, хотя и тот и другая связаны одним хороводом» (Харауэй, 2005, с. 367). В изображении божественной власти Лэйн в киберпространстве мы находим буквальное прочтение этого тезиса.



Приведённые выше примеры показывают, что для японской популярной культуры изображение слияния биологического, механического и кибернетического было важным сюжетом. Исследовательница японской культуры и анимации Кумико Сато замечает, что

«...кибернетическая ментальность <...> послевоенных фантастических нарративов на самом деле представляет собой довольно активное, и практически самоистязательное включение механических частей в человеческую плоть, что помогло японской идентичности выжить после войны, а затем и одержать верх над ведущими нациями посредством радикальной интерпретации технологий. Если бы кто-то задал японцам вопрос, являются ли они людьми, они могли бы ответить: “Мы никогда не были полностью людьми, потому что мы не достигли Западного стандарта современного субъекта”» (Sato, 2004, p. 345).

Разгадывать загадку японской анимации посредством техноориентализма и приписывания свойственной именно японцам любви к высоким технологиям и самоубийственному, апокалиптическому желанию покончить с традиционной культурой (при этом сохранив самурайские одеяния) наивно и бесперспективно. Социально-философский анализ показывает, что те выдающиеся визуальные образы будущего, которые впоследствии нашли себе место на Западе, были порождены самим Западом. Киберпанк пришёл в Японию из США (Sato, 2004, pp. 346–347), но японские авторы смогли творчески переработать идеи этого нового жанра. Используя его для преодоления исторической слабости национальной позиции, они привнесли в киберпанк элементы, которые сильный маскулинный дискурс не мог породить на Западе. Осознание себя «другой» со стороны японской популярной культуры потребовалось для реализации новаторства киберпанка и феминизма в визуальности аниме.

Киберфеминизм в киберпространстве

Философское ядро киберфеминизма прошло через несколько стадий и воплощений. Несмотря на то, что ещё в 1980-е гг. Донна Харауэй сформулировала основные темы будущего освобождения кибернетического субъекта посредством новых технологий, реальная история внесла коррективы в реализацию этой научно-фантастической утопии. Люди как никогда приблизились к тому, чтобы «быть» киборгами, но к смерти даже такой простой бинарной оппозиции как «мужское – женское» это не привело. Оптимизм в отношении радикальных технологических трансформаций повседневности сменился в лучшем случае недоумением от столкновения с реальностью: новые технологии часто лишь ухудшали положение женщин в социальном плане, закрепляли их традиционно-подчинённый статус (Вайсман, 2019, с. 105–114) и добавляли новые возможности эксплуатации. Фактическая киборгизация оказалась детерминирована традиционной культурой, служила инструментом интенсификации предыдущего (преимущественно мужского) опыта. Подчас – как в примере с развитием пластической хирургии – этот опыт оказывался



в буквальном смысле физически болезненным. Последней надеждой киберфеминисток оставалось киберпространство.

Киберпространство отличает его остранимая культурная наполненность. Для человека сеть – это возможность безопасного столкновения с иным, даже если иное – это он сам. Как и в случае с биологическими и механическими технологиями расширения человека, сеть не имеет единожды заданного набора смыслов. Для многих она становится «эхо-камерой» (Коллиер, 2021, с. 72, 111), в которой можно пребывать в вечном настоящем своих желаний, получая удовольствие от того, что ты (не) знаешь, что твой дар предвидения – это знание историка. Понимание этой особенности пришло позже, но в начале 90-х гг. именно интернет виделся ковчегом и последним средством спасения. Техническое упрощение коммуникации в сети способствовало одновременно и распространению идей, и освобождению женщин. Многие из тех, кто в физическом мире не могли свободно говорить о том, что их волнует, получили опыт и поддержку:

«Развитие использования женщинами интернета напоминало Движение. Оно было наполнено поддерживающими действиями и дискуссиями. Женщины хотели делиться своими идеями, опытом и временем с теми, кого они знали только в онлайн» (Pollock, Sutton, 1999, p. 38).

Первые киберфеминистические организации появились на заре существования интернета. *VNS Matrix*, одна из первых групп киберфеминисток в сети, заявила, что интернет позволит занять женщинам активную позицию в борьбе с «техно-ковбоями»¹. В постсоветской России 90-х гг. также нашлось место киберфеминизму: Аллой Митрофановой и Ириной Актугановой в 1994 г. был основан «Кибер-фемин-клуб». На создательниц повлиял успех деятельности и оригинальность идей *VNS Matrix*, они сочли необходимым формировать нечто подобное в России. «Кибер-фемин-клуб», вообще киберфеминизм могли получить возможность развития только в условиях разрушения традиционных структур. В личной биографии Митрофановой эту возможность задала перестройка:

«Я стала заниматься авангардом как переустройством жизни, как радикальным переизобретением опыта, ценностей и в целом конфигурации реальности. Это, конечно, связано с личным опытом “падения прежней реальности” во время перестройки. В пореволюционной ситуации была возможность переформатировать реальность. <...> С точки зрения теории речь идёт об апологии машины как новой логической процедуры – о техническом алгоритме, который позволил организовать новое. Понятно, что это очень похоже на теорию соединения техники-органики (киборга) Донны Харауэй, и я перешла в регион киберфеминизма» (Нестеренко, 2017).

В глобальном смысле появление интернета сыграло в судьбе мира роль, сопоставимую с перестройкой для советского общества. Если прогрессивные

1 Нельзя наверняка утверждать, что это сознательная отсылка со стороны австралийских киберфеминисток, но на ум сразу же приходят «ковбои» киберпространства Уильяма Гибсона.



феминистские писательницы научной фантастики были вынуждены довольствоваться лишь ограниченными возможностями продвижения своих идей, а на институциональном уровне встречали непонимание, то сетевое сообщество быстро позволило реконструировать само понимание задачи (кибер-)феминизма в цифровом мире. Он перестаёт быть научной фантастикой и становится реальностью. Столкновение с осязаемой сетью отодвигает на второй план метафору киборга как организма-машины, но выводит на первый план метафору информации. Эта трансформация была опосредована и культурой. Во-первых, сетевые сообщества сами порождали новые формы культуры и взаимодействия, которые на практике реализовывали желания женщин без оглядки на гипотетический властный взгляд мужчин. Во-вторых, киберфеминизм теряет очарование научно-фантастической философской теории. Как правило, когда «утопия» реализуется, перед обитателями нового мира встают совершенно другие задачи.

Культурная репрезентация киберфеминизма после 90-х гг. может помочь понять, что произошло с феноменом. Мы предложили рассматривать осмысление и визуализацию тематического поля теории киберфеминизма на примере нескольких культовых аниме. Аниме имело возможность представить образы киберфеминистического дискурса более наглядно, чем в западной фантастике, где были сильны традиции мачизма, а нарративная логика доминировала над визуальной семиотикой. Для понимания того, что произошло с женщинами в аниме 00-х и 10-х гг., рассмотрим два наиболее ярких примера. Проблема в том, что «Акира», «Призрак в доспехах» и «Эксперименты Лэйн» – это признанные критиками и многими интеллектуалами продукты, но в конце 90-х гг. «золотой век» аниме подошёл к концу. Поэтому избранный нами предмет анализа невозможно избавить от ауры произвольности: в качестве репрезентативных примеров развития дискурса киберфеминизма мы обратимся к «Neon Genesis Evangelion» (1995–1996, 1997) и популярному аниме «Мастера меча онлайн» (2012 – н.в.).

В предыдущем разделе мы намеренно обошли стороной «Евангелион» Хидеаки Анно, культовый сериал, о смыслах которого продолжают вестись споры. Сериал транслировался в 1995–1996 гг., альтернативный финал «Конец Евангелиона» был выпущен в 1997 г.¹ С позиции теории киборгов «Евангелион» можно воспринимать как прекрасный образец работы с отношениями органического и механического. Конечной целью произведения в этом контексте становится освобождение от сексуализации женских образов. В оригинальном аниме одна из героинь, Аянами Рэй, является традиционной для японской анимации «приманкой», сексуально привлекательным подростком, который должен вызывать желание у мужской аудитории. В ходе повествования выясняется, что Рэй создана из остатков генетического материала матери главного героя, Икари Синдзи. Более того, если и этого мало для отвращения

1 Подробнее об истории сериала, его структуре и философии мы писали в другом месте (Афанасов, 2019).



«желания», Анно даёт нам понять, что «клонов» Рэй много. В финале их тела эффектно распадаются на биологические компоненты, натуралистично изображённые части тела, что должно вызывать скорее тошноту, но не сексуальное желание. В «Евангелионе» переосмыслены традиционные тропы аниме, упакованные в популярную обёртку (Napier, 2005, p. 105). На уровне феминистского дискурса это означало деконструкцию сексуального желания отаку и одержимости гиперсексуализированными женскими образами.

Для Хидеаки Анно это была очень личная история. Осознав себя отаку и находясь в глубокой депрессии, автор предпринял интеллектуальную деконструкцию своего состояния (и состояния многих молодых людей в Японии). «Конец Евангелиона» помог Анно справиться, но аниме продолжало его интересовать. Он переснял сериал в качестве четырёх полнометражных анимационных фильмов: «*Rebuild of the Evangelion: You are [Not] Alone*» (2007), «*Evangelion: 2.0 You Can [Not] Advance*» (2009), «*Evangelion: 3.0 You Can [Not] Redo*», «*Evangelion: 3.0+1.0: Thrice Upon a Time*» (2021)¹. Несмотря на общую сюжетную канву, новые аниме имеют ряд значимых отличий по сравнению с аниме-сериалом 90-х гг. Их можно трактовать, во-первых, как ответ Анно на те вопросы, которые оставили фанатов в растерянности после просмотра оригинального аниме, а во-вторых – как развитие самого сюжета в авторском его понимании.

На наш взгляд, в контексте киберфеминизма ключевое новшество в «последнем» Евангелионе – это финал. Как и в концовке «Конца Евангелиона» 1997 г., кадры представляют реальный, а не нарисованный мир. Но если в 90-х гг. зрители видели других зрителей, сидящих в кинотеатре, то есть самих себя, то в 2021 г. Анно показал железнодорожную станцию в Японии, с которой со своей девушкой куда-то отправляется главный герой. В шуточных диалогах между героями режиссёр подчёркивает сексуальность сцены. В отличие от Рэй, к которой испытывал симпатию Икари Синдзи в 90-х, мы не наблюдаем буквальной деконструкции. Похоже, в 2021 г. традиционно пребывавший в глубокой депрессии герой чувствует себя неплохо. Полагаем, что интеллектуальный вызов новых технологий, который был прогрессивным образом осмыслен в образах культовых аниме 90-х гг., был умиротворён сексуальной привлекательностью нарисованного женского образа. Всё вернулось на круги своя, Анно не смог выдержать интеллектуального напряжения киберфеминистических интуиций своего художественного прошлого, хотя сохранил за женскими персонажами агентность и силу.

Современное аниме часто критикуется за сексизм и даже мизогинию (Redmond, 2021). В случае с популярными шоу это более чем очевидно: гиперсексуализированные образы героинь, которые заняты только тем, чтобы понравиться главному герою, встречаются повсеместно. Возможно, дело в том,

1 Мы предпочитаем использовать английские варианты названий фильмов, поскольку сам Хидеаки Анно придаёт большую важность использованию языка в своих аниме. Все английские слова и выражения используются только после его личного одобрения.



что прогрессивные аниме, которые продолжают выпускаться, просто не доходят до массового зрителя, не получают статус «культы» (Павлов, 2019а, с. 163). Но именно это и важно: сменился культурный запрос. Те, кто хочет смотреть «глубокое» аниме, вынуждены искать сериалы, фильмы 80-х и 90-х., а массовая аудитория продолжает смотреть актуальные тайтлы.

В популярном по обе стороны океана аниме-сериале «Мастера меча онлайн», снятом по ранобэ писателя Рэки Кавахары, основное действие происходит в мире компьютерной игры, буквальном киберпространстве. Главный герой – привычный мужской персонаж, подросток Кирито, который попадает в новую MMORPG. В результате действий злодея, игроки оказываются заперты в игре, а ставки возрастают: погибнув в виртуальном мире, умираешь и в реальной жизни. Потенциально сила Кирито в виртуальном мире превосходит практически всех остальных. Он хорошо играет. Вокруг него вращается с десяток женских персонажей, значительно уступающих ему в могуществе, талантах, субъектности. Асуна, девушка, которая становится спутницей главного героя в игре, вроде бы поначалу производит впечатление интересного и агентного персонажа, но в ходе развития сюжета превращается в традиционную «боевую подругу». Достаточно красочный и дружелюбный к зрителю – не в пример киберпанку 80-х и 90-х гг. – сериал, включает в себя сцену, где героиню похищают в виртуальном мире и, судя по всему, подвергают сексуальному насилию (нам предлагается это домыслить). Киберпространство, где каждый должен был быть свободен в осознании себя киборгом, симбиозом информации сети и биологического тела, в массовой культуре продолжило оставаться местом, где женщин всё ещё насилуют.

Аниме, несмотря на частичную утрату статуса авангардной (суб-)культуры, продолжает оставаться коммерчески успешным медиа. Его влияние распространяется далеко за пределы Японии и собственно групп любителей анимации. Мы говорим об аниме-адаптациях в кино. Как правило, перенесение аниме-повествования на большой экран вызывает споры. Оценим с позиций репрезентации идей киберфеминизма два примера экранизаций классических киберпанк-продуктов последних лет: «Призрак в доспехах» (2017) и «Алита: Боевой ангел» (2019). Первая экранизация – это свидетельство утраты киберпотенциала оригинального продукта. Фильм со Скарлет Йоханссон в главной роли не только меняет интерпретацию ключевого сюжета о поиске «самости» киборга, но и утрачивает агрессивную а-сексуальность. В 2017 г. киборга заставили сыграть по старым правилам. Даже несмотря на адаптацию языка повествования для вкусов самой массовой аудитории, коммерческий успех был ограниченным, хотя о провале говорить не приходится. В академической среде «Алита: боевой ангел» воспринимается куда более благожелательно, хотя картина и не стала коммерчески успешной. Вместо традиционного «вайтвошинга» и изменения смыслов произведена лишь формальная адаптация, «...сжатие всех необходимых деталей из аниме и манги, чтобы уместить их в игровой фильм» (Li, Tan, 2019, p. 101). Если оставить за скобками



художественные особенности произведений, то тенденция свидетельствует о том, что перенесение на большой экран радикальных киберфеминистических тем из аниме 80-х и 90-х не находит массовой поддержки у современного западного зрителя, хотя и собирает свою аудиторию.

Заключение

Киберфеминизм в XXI веке это не только (не)сбывшееся будущее или научная фантастика, но и прошлое, часть истории философии и культуры. В данном случае ретроспективный взгляд уместен, если мы хотим понять феномен в его целостности. В интеллектуальной основе киберфеминизма лежали самые интересные идеи послевоенной философии, от интерпретаций марксизма, теории постструктурализма, практик деконструкции до прозрений Жюлья Делёза и вдохновений Жана Бодрийяра. Метафора «киборга» Донны Харауэй принадлежала к их числу, вместе с визуальными и литературными образами научной фантастики тех лет дала мощный старт в будущее для актуального феминизма. Тогда это была больше теория, чем практика. Ретроспективный взгляд на киберфеминизм в его теоретической части и культурной репрезентации позволяет сделать вывод, что не всё, что было ему имманентно присуще, выдержало проверку временем.

Мы начали с утверждения, что киберфеминизм – это в том числе и научная фантастика. В пользу этого свидетельствует перформативная природа теории, её фактическая обусловленность реально или гипотетически существующими техническими достижениями. Киберфеминизм как частная идея мог превратиться в киберфеминизм как практику и движение только через своё опосредованное технологическим прогрессом отражение в зеркале массовой культуры. Говоря проще, без развития биологических, медицинских и кибернетических технологий киберфеминизм остался бы только утопией в жанре *sci-fi*. Во власти науки было превратить его в один из реальных образов будущего. Проблема в том, что с «будущим» в последние десятилетия произошло что-то не до конца понятное в современной теории. Оно то ли исчезло, то ли превратилось в вечное настоящее, если верить Фредрику Джеймисону, то ли взяло и незаметно для всех наступило.

Конец приемлемого будущего в культуре киберпанка 80-х воспринимался как одна из возможностей развития. Это, пусть и созданное логикой *high tech, low life*¹, но всё-таки будущее. Аниме-культура того периода оказалась восприимчивой к дискурсу киберпанка. Особая социальная природа жанра (Sato, 2004, p. 348) позволила создать визуально-новаторскую интерпретацию сплавления телесного, биологического, механического и кибернетического. Японскую культуру отличала меньшая зависимость от доминировавших западных нарративов субъектности. К тому же само аниме многими воспринималось как «несерьёзный» жанр, что давало определённую свободу (подобно

1 Авторство выражения принадлежит американскому фантасту Брюсу Стерлингу (Henthorne, 2011, p. 40).



тому, как это было с фантастической литературой в США). В итоге аниме подарило нам несколько замечательных образов киберфеминистического киберпанка в «Акире» (1988), «Призраке в доспехах» (1995) и «Экспериментах Лэйн» (1998), а киберфеминистический нарратив японской визуальной культуры трансформировал законы функционирования и восприятие самого жанра научной фантастики. Позже эта культурная продукция была потеснена популярными западными произведениями вроде «Матрицы» (1999–2021). После 80-х и 90-х гг., своего «золотого века», аниме изменилось и вернулось к привычному и интеллектуально-депрессивному тиражированию гиперсексуализированных женских образов и утрачивающих социальную власть мужчин, которые находят утешение в объятиях нарисованных героинь.

Всё это не значит, что киберфеминизм ничем не закончился. Напротив, анализ возможностей воплощения философских интуиций киберфеминизма и его отражений в культуре позволяет утверждать, что под киберфеминизмом мы можем понимать и теорию, и практику. Теория киберфеминизма стала значимой и актуальной частью философии современного субъекта, постчеловека (Брайдотти, 2021). Не сумев до конца реализовать свой революционный потенциал, киберфеминизм взял паузу, чтобы обновиться. Эта научная фантастика ещё найдёт пространство для реализации. Что касается практики, то с ней всё в полном порядке (Gajjala, Mamidipudi, 1999, pp. 8–9): начиная с конца 90-х гг., киберпространство остаётся местом, где феминизму проще всего реализовывать свои амбиции. В 1997 г. в тексте «Вместо манифеста. Феминизм как точка опоры» Ирина Актуганова писала: «И лучше быть живой киберфеминисткой, чем мёртвым львом» (Актуганова, 1997). Судя по развитию женских движений в сети, это не утратило актуальности и сегодня. Современному киберфеминизму больше не нужны манифесты, потому что в своём практическом воплощении он перестал быть научной фантастикой. Что до аниме, то образы киберпанка 80-х и 90-х гг. прочно вошли в культурный канон и продолжают вдохновлять авторов будущего, порождая своим визуальным рядом когнитивное остранение у зрителей.

Список литературы

- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Duke University Press.
- Bare, J. (2000). The Future: “Wrapped... in That Mysterious Japanese Way”. *Science Fiction Studies*, 27 (1), 22–48.
- Bolton, C. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press.
- Cass, J. (1999). SS Troopers: Cybernostalgia and Paul Verhoeven’s Fascist Flirtation. *Studies in Popular Culture*, 21 (3), 51–63.
- Crewe, J. (1997). Transcoding the World: Haraway’s Postmodernism. *Signs*, 22 (4), 893–894.



- Csicsery-Ronay, Ist. (1991). The SF Theory: Baudrillard and Haraway (La SF de la Théorie: Baudrillard et Haraway). *Science Fiction Studies*, 18 (3), 387-404.
- Freedman, C. (2000). Review: Science Fiction and the Triumph of Feminism. *Science Fiction Studies*, 27 (2), 278-289.
- Gajjala, R., & Mamidipudi, A. (1999). Cyberfeminism, Technology, and International 'development'. *Gender and Development*, 7 (2), 8-16.
- Haraway, D. (1985). Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's. *Socialist Review*, 80, 65-108.
- Hawthorne, S., & Klein, R. (Eds.), (1999). *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. Spinifex Press.
- Henthorne, T. (2011). *William Gibson: A Literary Companion*. McFarland & Company.
- Hollinger, V. (1990). Introduction: Women in Science Fiction and Other Hopeful Monsters. *Science Fiction Studies*, 17 (2), 129-135.
- Hui, Y. C., & Babae, R. (2015). The Identity of Female Cyborg in William Gibson's *Neuromancer*. *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies*, 3 (2), 62-65. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijclts.v3n.2p.62>
- Li, Q., & Tan, E. (2019). Alita: Battle Angel – A Step in the Right Direction for Anime Adaptations. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (1), 88-106. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-00004>
- Luckhurst, R. (1991). Border Policing: Postmodernism and Science Fiction. *Science Fiction Studies*, 18 (3), 358-366.
- Morse, D. E. (2007). William Gibson on the Knife-edge of a Specious Moment. In C. Yoke, C. Robinson (Eds.), *The Cultural Influences of William Gibson, the "Father" of Cyberpunk Science Fiction* (pp. 32-51). Edwin Mellen Press.
- Napier, S. (2004). When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in "Neon Genesis Evangelion" and "Serial experiments Lain". *Science Fiction Studies*, 29 (3), 418-435.
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Pollock, S., & Sutton, J. (1999). Women Click: Feminism and the Internet. In S. Hawthorne, R. Klein (Eds.), *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity* (pp. 35-56). Spinifex Press.
- Redmond, R. (2021). Sound Like Mysogyny: Voicing Cross-gender Roles in Anime and Discourses Surrounding Female Fandom on 2 channel. *Mechademia: Second Arc*, 13 (2), 102-119. <https://doi.org/10.5749/mech.13.2.0102>
- Roberts, R. (1990). Post-Modernist and Feminist Science Fiction (Le post-modernisme et la science-fiction féministe). *Science Fiction Studies*, 17 (2), 136-152.
- Sato, K. (2004). How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism: Cyberpunk in the Japanese Context. *Comparative Literature Studies*, 41 (3), 335-355. <https://doi.org/10.1353/cls.2004.0037>
- Shephard, N. (2013). *What was/is cyberfeminism? Part I*. LSE. <https://blogs.lse.ac.uk/gender/2013/06/03/what-wasis-cyberfeminism-part-1-of-2/>
- Silvio, C. (1999). Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's "Ghost in the Shell". *Science Fiction Studies*, 26 (1), 54-72.



- Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 34 (3), 372–382.
- Актуганова, И. (2007, November 21). *Вместо манифеста. Феминизм как точка опоры*. RAAN. <https://russianartarchive.net/ru/catalogue/document/D11172>
- Актуганова, И. (2020, April 15). «О киберфеминистках и мёртвых львах». Новая голландия / New Holland Island. https://www.youtube.com/watch?v=N_Zeyxz-RJI&t=44s
- Афанасов, Н. Б. (2019). Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в Neon Genesis evangelion. *Государство, религия, церковь в России и за рубежом*, 3, 124–148. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148>
- Брайдотти, Р. (2021). *Постчеловек*. Изд-во Института Гайдара.
- Вайсман, Дж. (2019). *Времени в обрест: ускорение жизни в цифровом капитализме*. Изд. Дом «Дело», РАНХиГС.
- Джеймисон, Ф. (2019). *Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма*. Изд-во Института Гайдара.
- Коллиер, П. (2021). *Будущее капитализма*. Изд-во Института Гайдара.
- Кунгуров, Д. (2020). *Как аниме создало и убило киберпанк*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-wmxo9zrXy0>
- Милькина, Е. Н. (2011). Киберфеминизм. *Философские проблемы информационных технологий и киберпространства*, 2, 177–181.
- Михель, Д. В. (2002). Киберфеминизм. В А. А. Денисова (Ред.), *Словарь гендерных терминов* (с. 127–128). Информация – XXI век.
- Нестеренко, М. (2017, November 20). «Есть киберпанки, а есть киберфеминистки, это же очевидно». *Читательская биография Аллы Митрофановой*. Горький.медиа. <https://gorky.media/context/est-kiberpanki-a-est-kiberfeministki-eto-zhe-ochevidno/>
- Павлов, А. В. (2019а). Greatest Cults: новые слова о старом феномене. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (1), 162–177. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-00009>
- Павлов, А. В. (2019б). *Постпостмодернизм: как социальная и культурная теории объясняют наше время*. Издательский дом «Дело» РАНХиГС.
- Писарев, А. А. (2019). Конфликт бессмертий: биополитика церебрального субъекта и религиозная жизнь в сериале «Видоизменённый углерод». *Государство, религия, церковь в России и за рубежом*, 3, 149–172. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-149-172>
- Подорога, Б. В. (2019). Поэтика мёртвой плоти: Дэвид Кроненберг как читатель Нормана Брауна. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (3), 49–70. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10024>
- Сдобнов, С. (2017, August 13). На русском языке вышел «Манифест киборгов» Донны Харауэй. *Ведомости*. <https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2017/08/14/729211-manifest-kiborgov>
- Харауэй, Д. (2005). Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980–х гг. В Л. М. Бредихина, К. Дипуэлл, К. (Ред.), *Гендерная теория и искусство*. Антология: 1970–2000 (с. 322–376). РОССПЭН.
- Харауэй, Д. (2017). *Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980–х*. Ад Маргинем Пресс.



Шумилова, А. Ю. (2018). Эпоха мюз и постмодернизма в японской культуре. В Ю. А. Магера (ред.), *Манга в Японии и России. Вып. 2* (с. 26–35). Фабрика комиксов.

References

- Afanasov, N. B. (2019). Messiah in Depression: Religion, Science-Fiction and Postmodernism in Neon Genesis Evangelion. *State, Religion and Church in Russia and Worldwide*, 3, 124–148. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148> (In Russian).
- Aktuganova, I. (2002, November 21) *Instead of a Manifesto. Feminism as Support Point*. RAAN. <https://russianartarchive.net/ru/catalogue/document/D11172> (In Russian).
- Aktuganova, I. (2020, April 15). *On Cyberfemisms and Dead Lions*. Novaya Gollandiya/New Holland Island. https://www.youtube.com/watch?v=N_Zeyxz-RJI&t=44s (In Russian).
- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Duke University Press.
- Bare, J. (2000). The Future: “Wrapped... in That Mysterious Japanese Way”. *Science Fiction Studies*, 27 (1), 22–48.
- Bolton, C. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press.
- Braidotti, R. (2021). *The Posthuman*. Gaidar Institute Press. (In Russian).
- Cass, J. (1999). SS Troopers: Cybernostalgia and Paul Verhoeven’s Fascist Flirtation. *Studies in Popular Culture*, 21 (3), 51–63.
- Collier, P. (2021). *The Future of Capitalism*. Gaidar Institute Press. (In Russian).
- Crewe, J. (1997). Transcoding the World: Haraway’s Postmodernism. *Signs*, 22 (4), 893–894.
- Csicsery-Ronay, Ist. (1991). The SF Theory: Baudrillard and Haraway (La SF de la Théorie: Baudrillard et Haraway). *Science Fiction Studies*, 18 (3), 387–404.
- Freedman, C. (2000). Review: Science Fiction and the Triumph of Feminism. *Science Fiction Studies*, 27 (2), 278–289.
- Gajjala, R., & Mamidipudi, A. (1999). Cyberfeminism, Technology, and International ‘development’. *Gender and Development*, 7 (2), 8–16.
- Haraway, D. (1985). Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s. *Socialist Review*, 80, 65–108.
- Haraway, D. (2005). Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s. In L. M. Bredikhina, K. Dipuelli (Eds.), *Gender Theory and Art. An Anthology: 1970–2000* (pp. 322–376). ROSSPEN. (In Russian).
- Haraway, D. (2017). *Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Hawthorne, S., & Klein, R. (Eds.), (1999). *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. Spinifex Press.
- Henthorpe, T. (2011). *William Gibson: A Literary Companion*. McFarland & Company.
- Hollinger, V. (1990). Introduction: Women in Science Fiction and Other Hopeful Monsters. *Science Fiction Studies*, 17 (2), 129–135.



- Hui, Y. C., & Babaee, R. (2015). The Identity of Female Cyborg in William Gibson's *Neuromancer*. *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies*, 3 (2), 62–65. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijclts.v3n.2p.62>
- Jameson, F. (2019). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Gaidar Institute Publishing House. (In Russian).
- Kungurov, D. (2020). *How Anime Created and Then Killed Cyberpunk*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-wmxo9zrXy0> (In Russian).
- Li, Q., & Tan, E. (2019). Alita: Battle Angel – A Step in the Right Direction for Anime Adaptations. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (1), 88–106. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-00004>
- Luckhurst, R. (1991). Border Policing: Postmodernism and Science Fiction. *Science Fiction Studies*, 18 (3), 358–366.
- Mikhel, D. V. (2002). Cyberfeminism. In A. Denisova (Ed.), *Gender Concepts Thesaurus* (pp. 127–128). Informatsiya – XXI vek. (In Russian).
- Milkina, E. N. (2011). Cyberfeminism. *Philosophical Problems of IT & Cyberspace (PhilIT&C)*, 2, 177–181. (In Russian).
- Morse, D. E. (2007). William Gibson on the Knife-edge of a Specious Moment. In C. Yoke, C. Robinson (Eds.), *The Cultural Influences of William Gibson, the “Father” of Cyberpunk Science Fiction* (pp. 32–51). Edwin Mellen Press.
- Napier, S. (2004). When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in “Neon Genesis Evangelion” and “Serial experiments Lain”. *Science Fiction Studies*, 29 (3), 418–435.
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Nesterenko, M. (2017, November 20). “That's Obvious: there are Cyberpunks, and there are Cyberfeminists”. *Alla Mitrofanova's Reading Biography*. Gorky.media. <https://gorky.media/context/est-kiberpanki-a-est-kiberfeministki-eto-zhe-ochevidno/> (In Russian).
- Pavlov, A. V. (2019a). Greatest Cults: New Words about Old Phenomenon. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (1), 162–177. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-00009> (In Russian).
- Pavlov, A. V. (2019b). *Postpostmodernism: How Do Social and Cultural Theories Explain Our Time*. Delo Publishing House. (In Russian).
- Pisarev, A. A. (2019). Conflict of Immortalities: Biopolitics of Cerebral Subject and Religious Life in *Altered Carbon* Series. *State, Religion and Church in Russia and Worldwide*, 3, 149–172. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-149-172> (In Russian).
- Podoroga, B. V. (2019). Poetics of Dead Body: David Cronenberg as Norman's Brown Reader. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (3), 49–70. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10024> (In Russian).
- Pollock, S., Sutton, J. (1999). Women Click: Feminism and the Internet. In S. Hawthorne, R. Klein (Eds.), *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity* (p. 35–56). Spinifex Press.
- Redmond, R. (2021). Sound Like Mysogyny: Voicing Cross-gender Roles in Anime and Discourses Surrounding Female Fandom on 2 channel. *Mechademia: Second Arc*, 13 (2), 102–119. <https://doi.org/10.5749/mech.13.2.0102>
- Roberts, R. (1990). Post-Modernist and Feminist Science Fiction (Le post-modernisme et la science-fiction féministe). *Science Fiction Studies*, 17 (2), 136–152.



- Sato, K. (2004). How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism: Cyberpunk in the Japanese Context. *Comparative Literature Studies*, 3 (41), 335–355. <https://doi.org/10.1353/cls.2004.0037>
- Sdobnov, S. (2017, August 13). Donna Harraway's "Manifesto for Cyborgs" appeared in Russian. *Vedomosti*. <https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2017/08/14/729211-manifest-kiborgov> (In Russian).
- Shephard, N. (2013). *What was/is cyberfeminism? Part I*. LSE. <https://blogs.lse.ac.uk/gender/2013/06/03/what-wasis-cyberfeminism-part-1-of-2/>
- Shumilova, A. Yu. (2018). Epoche of Moe and Postmodernism in Japanese Culture. In: Yu. A. Magera (Ed.), *Manga in Japan and Russia*. Vol. 2 (p. 26–35). Fabrika komiksov. (In Russian).
- Silvio, C. (1999). Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's "Ghost in the Shell". *Science Fiction Studies*, 26 (1), 54–72.
- Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 3 (34), 372–382.
- Wajcman, J. (2019). *Pressed for Time: The Acceleration of Life in Digital Capitalism*. Delo Publishing House. (In Russian).