



# Modular Bodies of Animated Characters and Posthumanist Connotations. Translation into Russian<sup>1</sup>

Ahmet Oktan<sup>2</sup>, Kevser Akyol Oktan<sup>3</sup> & Gülsüm Büşra Çon<sup>4</sup>

Ondokuz Mayıs University. Samsun, Turkey

Received: 1 October 2023 | Accepted: 15 October 2023

## Abstract

This article discusses the molecularization of the body and the meanings pointed out via cyborg bodies in the context of animated characters. We analyze films of *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), *Ghost in the Shell: SAC\_2045- Sustainable War* (Shinji Aramaki Michihito and Fujii Kenji Kamiyama, 2021), *Gunnm* (Hiroschi Fukutomi, 1993), and *Alita: Battle Angel* (Robert Rodriguez, 2019) in the context of related philosophical discussions. We carry out the discussion about the body on two axes. First, we examine forms of presenting the modular bodies and discuss their socio-cultural connections. In these narratives, the evolution of the body beyond organic boundaries transforms it into a space where the character reflects the subjectivity and a tool that offers a narcissistic experience of omnipotence regarding bodily strength and competence. However, it sometimes causes the characters to become alienated from their bodies and engage in existential inquiries. Thus, secondly, we examine the existential inquiries/crises of the characters arising from the modularization of their bodies and the philosophical connotations that these emphases indicate. If on this axis, posthumanist arguments that stand out with objections to Cartesian distinctions such as machine-human, mind-body, woman-man, and anthropocentric approaches constitute the focus of the discussions.

## Keywords

Animation Film; Cyborg Body; Desire; Modularity; Cartesian Distinctions; Posthumanism



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

1 This is a translation of the article Oktan, A., Akyol Oktan, K., & Çon, G. (2023). Modular Bodies of Animated Characters and Posthumanist Connotations. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(3), 192-220.

<https://doi.org/10.46539/gmd.v5i3.387>

2 Email: ahmet.oktan[at]omu.edu.tr

3 Email: kevserakyoll[at]gmail.com

4 Email: conbusra[at]gmail.com



# Модульные тела анимированных персонажей и постгуманистические коннотации. Перевод на русский язык<sup>1</sup>

Октан Ахмет<sup>2</sup>, Акйол Октан Кевсер<sup>3</sup>, Чон Гюльсум Бюшра<sup>4</sup>

Университет Ондокуз Майис. Самсун, Турция

Рукопись получена: 1 октября 2023 | Принята: 15 октября 2023

## Аннотация

Статья посвящена молекуляризации тела и значениям тел киборгов в рамках анимации. Мы анализируем такие фильмы, как «Призрак в доспехах» (Мамору Осии, 1995), «Призрак в доспехах: SAC\_2045- Устойчивая война» (Синдзи Арамаки, Митихито Фудзии, Кэндзи Камияма, 2021), «Ганнм» (Хироси Фукутоми, 1993) и «Алита: Боевой ангел» (реж. Роберт Родригес, 2019), в контексте актуальных философских дискуссий. Анализ телесности проводится в двух направлениях. Во-первых, мы исследуем формы презентации модульных тел и их социокультурные связи. В этих сюжетах эволюция тела за органические рамки превращает его в пространство, где персонаж осознаёт свою субъектность, и оно становится инструментом, открывающим нарциссический опыт всемогущества, физической мощи и мастерства. Вместе с тем, иногда это приводит к отчуждению персонажей от своего тела и экзистенциальным исканиям. Поэтому, мы также рассматриваем экзистенциальные поиски/кризисы персонажей, возникающие в связи с модуляризацией их тел, и философские смыслы, на которые они указывают. В центре рассуждений оказываются постгуманистические идеи, отличающиеся неприятием картезианского антропоцентризма и разграничений понятий «машина-человек», «разум-тело», «женщина-мужчина».

## Ключевые слова

анимационный фильм; тело киборга; желание; модульность; картезианские оппозиции; постгуманизм



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

1 Перед вами перевод статьи Oktan, A., Akyol Oktan, K., & Çon, G. (2023). Modular Bodies of Animated Characters and Posthumanist Connotations. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(3), 192-220. <https://doi.org/10.46539/gmd.v5i3.387>

2 Email: ahmet.oktan[at]omu.edu.tr

3 Email: kevserakyoll[at]gmail.com

4 Email: conbusra[at]gmail.com



## Введение

Культурные трансформации, все больше определяющие повседневную жизнь под воздействием научно-технического прогресса, неолиберальной политики и цифровых технологий, изменяют и представления современных людей о себе и жизни. Новая культурная среда, сформировавшаяся благодаря цифровизации, потреблению и скорости, заставляет человека постоянно меняться и перестраиваться. Современное представление о субъекте подразумевает постоянные трансформации, необходимые человеку для независимости и сохранения своей свободы. Используемая Стиви Дэвис в контексте эпохи Возрождения метафора «человека-хамелеона» (цит. по: Bauman, 2011, p. 35; 2005, p. 176) актуальна и для современного индивида, стремящегося к существованию в модульной структуре, в условиях необходимости адаптации к любым условиям. Одним из главных объектов этих усилий является «тело». Благодаря развитию технологий, медицины и эстетической хирургии оно превращается в устройство, которое можно переделать. Перепроектирование тела, связанное также с подсознательным стремлением человека к бессмертию, превращает его в подвижное и модульное посредством надевания съемными технологическими частями.

В продуктах массовой культуры, особенно в научной фантастике, фэнтези и анимационных фильмах, все чаще появляются персонажи с частично или полностью переделанными телами. В этих произведениях эволюция тела за пределы органических рамок, с одной стороны, превращает его в пространство, где персонаж отрывают свою субъектность, и в инструмент, который дарит нарциссический опыт всемогущества в плане телесной силы и мастерства, но иногда приводит к отчуждению от тела и экзистенциальным поискам. Как подчеркивает Деспина Какудаки, попытки искусственных людей усомниться в своей реальности и стремление осмыслить эти проблемы также вносят значительный вклад в политические и экзистенциальные споры о смысле человеческого бытия (2014, p. 4).

Мы рассматриваем вышеупомянутые вопросы в контексте мультипликации. Для этого были отобраны анимационные фильмы, в которых в центре повествования оказываются персонажи (киборги) с переделанными телами и техногенными органами. Среди этих фильмов: «Призрак в доспехах» (“Ghost in the Shell”, Мамору Осии, 1995) и последняя часть его нарративной вселенной, «Призрак в доспехах: SAC\_2045. Устойчивая война»<sup>1</sup> (“Ghost in the Shell: SAC\_2045 - Sustainable War”, Синдзи Арамаки, Митихито Фудзии и Кэндзи Камияма, 2021); «Оружие мечты» (“Gunnm” или «Боевой ангел Алита», Хироси Фукутоми, 1993) и ремейк этой истории «Алита: Боевой ангел» (Роберт Родригес, 2019). Все они достаточно популярны и предлагают богатый мате-

1 Встречаются также варианты перевода «Призрак в доспехах: Синдром одиночки 2045 – Стабильная война» (прим. ред.).



риал для изучения телесности. Для изучения изменений в формах визуализации тела и дискуссий о модуляризации в разные периоды мы выбрали первый и последний примеры соответствующих нарративных вселенных.

Проводя качественный анализ в русле соответствующих социологических и философских концепций, мы фокусируемся на проблеме тела и выстраиваем исследование в двух направлениях. Во-первых, мы ставим задачу определить, как модульные тела представлены в указанных выше фильмах, и рассматриваем эти формы визуализации на основе их связи с дискурсами потребления, превращающими тело в товар. Модуляризация во многом связана с коммодификацией тела в культуре потребления и представлением его как поверхности, на которой проявляется субъектность. Следовательно, необходимо рассматривать модуляризацию с учетом человеческого желаний преодолеть телесные ограничения и дискурсов культуры потребления о здоровом, эстетичном и долговечном теле. В этом контексте большое значение приобретают такие понятия, как подвижная идентичность, имидж и желание.

Во-вторых, мы уделяем внимание экзистенциальным поискам и кризисам персонажей с модульными телами и рассматриваем возможные философские прочтения. Ставится вопрос, способствуют ли представленные в выбранных фильмах дискурсы модульных тел возникновению новых форм субъектности. В философских интерпретациях модульного тела, особенно в рамках постгуманизма, эволюция технологически развитого тела за пределы органических границ в иную формацию может рассматриваться как создание новых, выходящих за рамки устоявшихся форм субъектности. Так, авторы, среди которых Донна Харауэй (2016) и Роза Брайдотти (2014), утверждают, что модульность способна вытеснить сложившееся в западной философской традиции дуалистическое представление о субъекте, размывая границы оппозиций, среди которых машина-человек, женщина-мужчина, естественное-искусственное. В этом контексте постгуманистический подход, отвергающий картезианские противопоставления и антропоцентризм, является чрезвычайно важным.

### **Дискуссии о теле в контексте его экзистенциальных смыслов**

На протяжении всей истории человечества вопрос о значении тела с точки зрения экзистенциальной целостности человека рассматривался с различных позиций. По мнению древнегреческих мыслителей, среди которых были Эмпедокл, Пифагор и Платон, тело служит воплощением застрявшей на земле души (Le Breton, 2019, p. 9). Душа, заключенная в теле, в силу его ограниченности далека от мира идей. Телу доступны лишь тени идей в этом мире. По Платону, душа бессмертна, но для материального существования должна соединиться с телом. Сократ, как и Платон, утверждает, что душа заключена в теле и может постичь реальность ровно настолько, насколько она видна из телесной тюрьмы (Synnott, 2002, p. 9). Аналогично



неоплатонизм характеризует тело как нереальное и, следовательно, неважное (Battaglia, 2006, p. 144). Во всех этих взглядах тело – ущербная, несовершенная часть бытия.

В гностической традиции тело, злое по своей природе, расплачивается за незаслуженную жизнь. Воплощаясь в телесной форме, душа ослабевает и страдает. Имея душу и тело, человек пребывает между светом и тьмой – между материальным и божественным мирами. Значит, человек должен пройти это испытание, оказавшись выброшенным в мир неполноценным и несовершенным существом. Частично эти испытания проявляются в виде старости, болезней и беспомощности. Тело существует как препятствие, накладываемое на желание в его все более и более истощающейся материальности (Le Breton, 2019, p. 9-10). С этой точки зрения тело уступает душе.

Иерархия «тело-душа» с эпохой Просвещения уступает свое место иерархии «тело-ум». Она опирается на постулат Декарта, построенный на утверждении «я мыслю, следовательно, существую». Согласно такому подходу, когда мысль опережает существование, тело обречено на невидимость, поскольку она перестает быть необходимой для существования. В философском контексте некоторые подходы противоположны этой точке зрения. Например, Гилберт Райл (2009), Морис Мерло-Понти (2006), К.Т. Нагоши и Дж.Л. Нагоши (2012) оспаривают идею о том, что разум отделен от тела. По их мнению, представление о том, что разум отражает сущность человека, не является точным: человек появляется на свет как единое целое с опытом тела. Человек – это и мышление, и телесное бытие, мысль никогда не отделена от тела.

Ряд возражений против разделения человеческого существования на разум и тело связан с понятием «воплощение» (“embodiment”). Воплощение важно тем, что оно подчеркивает материальность тела. Отражая невозможность отделить переживания от представлений, эмоции от разума, а разум от тела, это понятие проблематизирует противопоставление наличия тела и бытия телом. Картезианская философия указывает на тело как на продолжение личности. Однако этот образ феноменологически неадекватен. Как утверждает Ницше, ощущение того, что человек – это тело, указывает на неразрывное единство с телом (Stauth & Turner, 2005, p. 143).

Если в классической интерпретации тело «невидимо», что обусловлено превосходством разума, то в современном мире с развитием культуры, экономики, науки и технологий оно становится «видимым» (Nazlı, 2005). Мишель Фуко связывает подобную видимость с распространением телесного дискурса и рассматривает это явление как практику власти. По мнению Фуко (2007, с.102-103), в этом процессе, включающем телесную дисциплину, усиление возможностей и силы, тело приручается посредством нормативного контроля, становится послушным и интегрируется в экономические системы наблюдения.



Видимость тела не приводит к исчезновению деления «разум – тело», но она связана с интересом к его материальности и функциям в социальной жизни, что способствует познанию материального мира. По мнению Куртина (2013), тело становится «материальным» в XX веке. Состоящее из плоти и костей, в своей органической целостности оно – эффективный инструмент социальных практик. Субъективное положение тела превратило его в материальную мишень сознательных и бессознательных порывов. С этим связана и его определяющая позиция в конструировании идентичности на основе внешнего вида в современности (Giddens, 2014, p. 132). Люди вынуждены переориентировать свои вкусы, определяющие субъектную идентичность и образ жизни, на внешность, иными словами, осуществлять самоконтроль. Его Фуко связывает с такими практиками и дискурсами, как гимнастика, упражнения, бодибилдинг, обнажение и культ красивого тела. По мнению Фуко (2003, p. 39), эти механизмы контроля, стремясь к доминированию, подчеркивают телесное сознание и заставляют людей жаждать собственные тела.

С превращением культуры потребления в господствующую и определяющую социальную сферу, связь, которую Фуко устанавливает между телом и желанием, становится еще более значимой. Собственно говоря, в рамках дискуссий о постмодерне, отношения между телом и потреблением выделяются все более отчетливо. Например, Фезерстоун утверждает: «Повседневная культура постмодерна – это культура стилистического разнообразия и гетерогенности, перегруженности образами и симулякрами, которые ведут к потере референта или чувства реальности». (2007, p. 122). Можно сказать, что в условиях избытка симуляций иерархия «тело-дух», наблюдаемая в религиозных представлениях, разрушается, а тело «освящается», занимая привычное для души положение или даже заменяя ее. По словам Бодрийера, «культ тела больше не противоречит культу души: он является преемником этого культа и наследником его идеологической функции». (Baudrillard, 1998, p. 136).

### **Модуляризация тела как пространства самости**

При рассмотрении телесности в исторической перспективе становится понятно, что тело наиболее очевидно в культуре потребления. Основная причина такой видимости заключается в том, что оно является важнейшим объектом потребления и уникальным капиталом. Благодаря развитию моды и эстетики в центре популярной культуры оказалась видимость тела, и эти дискурсы, содействующие распространению культуры потребления, превратили его в важнейший объект потребления (Baudrillard, 1998). По словам Бодрийера, «гигиенический, диетический, терапевтический культ, окружающий его, одержимость молодостью, элегантностью, мужественностью/женственностью, лечение и уход, а также связанные с ним жертвенные практики – все это свидетельствует о том, что тело сегодня стало объектом спасения». (1998, p. 129).



Тело перестало быть единицей, существование которой подтверждается лишь ее материальностью, а стало элементом культуры потребления. Отношения с телом не отличаются от отношений с другими объектами потребления, и их характер преимущественно схож (Baudrillard, 1998, p. 129). Подобно вещам, тело оказывается инвестицией и капиталом, управляемым принципом удовольствия. Оно становится орудием мифа о желании, облеченного в обещания освобождения и самореализации. Фуко подчеркивает, что в контексте данного дискурса эротизированное тело, украшенное гендерными символами и косметическими средствами, превращается в объект нового экономического и идеологического прессинга, уже не в форме «контроля-подавления», а в варианте «контроля-продвижения». Лозунгом новых условий является: «Раздевайся... но будь стройным, красивым, загорелым!» (Foucault, 2003, p. 40).

В рамках данного дискурса тело позиционируется как объект, который можно постоянно изменять и конструировать. Основные области, в которых тело подвергается постоянным изменениям и трансформациям связаны с модой, эстетикой, здоровьем. Кроме того, с развитием биотехнологий, клонирования, трансплантации органов, пластической хирургии и т.д. эти направления имеют потенциал для усиления дискурса желания. Потому что эти разработки расширяют границы желаний, которые могут быть удовлетворены с помощью тела и искусственных модификаций личности. С помощью технологий тело приобретает модульную структуру, состоящую из большего количества модифицируемых частей. В современных условиях идентичность и принадлежность постоянно трансформируются, смешиваются и подгоняются под различные категории (Wosock, 1993, p. 81); тело адаптируется к возможности добавления технологических частей.

С одной стороны, модификация тела превращает его в объект производительных сил культуры потребления, а с другой – может означать и протест против ограниченной социумом телесности. Элизабет Гроц анализирует социальный контекст различных маркировок тела и утверждает, что модификации можно трактовать двояко. По мнению Гросс (1997), хотя модификации превращают тело в текст, поддерживающий социальный порядок, они также могут рассматриваться как инструмент, ставящий под сомнение устоявшийся дискурс, трансформирующий и обновляющий его. Технологическая модификация тела может трактоваться в том же ключе, что и маркировка текстом или символами.

Модификация тела, как утверждает Кадерли, сковывает его поверхностью и символической видимостью. За ней тело превращается в объект потребления, игнорируемый разумом, совершенствуемый с помощью технологий, модифицируемый с помощью проецируемого чувства личности и фактически развоплощенный<sup>1</sup> (2018, p. 9). Тело становится мишенью капитали-

1 Однако, идея воплощения включает в себя эмпирическое понимание тела, выходящее за рамки традиционного антропологического восприятия его как символической поверхности. (Kaderli, 2018, p. 164-165).



стической власти, наполняясь понятиями «красивый – уродливый», «здоровый – нездоровый», «сильный – слабый».

В то же время модульное тело не только является частью социальной конструкции, демонстрируя принятие культуры потребления, но и указывает на поиск новой субъектности, разрушающей существующее самовосприятие. Этот поиск часто встречается в контексте киберпанка. Его же можно рассматривать как продолжение панка, который значительную роль в стратегиях протеста уделял телесности. «Киберпанк, основанный на футуристическом постчеловеческом дискурсе, переносит девиантное отношение и практики модификации, характерные для панк-движения, в киберпространство, биомедицину и высокие технологии» (Kaderli, 2018, p. 170). Таким образом, целью становится избавление от физических, а также дискурсивных ограничений тела посредством технологического ремоделирования.

В данной статье рассматривается киберпанк и отражение модификаций тела (в частности, персонажей-киборгов) в продуктах популярной культуры. Как подчеркивают Мерфи и Шменик, киберпанк не только исследует гибридизацию человека и машины как выход за рамки человеческих ограничений, но также использует образ киборга не как радикальную метафору, а как нечто естественное, осмысляя возможные последствия такой гибридизации для человечества (2018, p. xxvi). Киборги, чьи тела модифицированы при помощи различных технологий, размывают границы между машиной и человеком, лишаясь следов социальных норм и становясь символическим выражением поиска альтернативного политического субъекта. По словам Харауэй, киборг – это «внебрачный отпрыск милитаризма и патриархального капитализма» (2016, p. 9). Следовательно, в киборге присутствует аспект, который выходит за пределы телесной политики капиталистической экономики и противостоит многим мифам, базирующимся на теле<sup>1</sup>.

Конструирование тела киборга в результате или с помощью физической боли также усиливает вышеупомянутое символическое значение. Ведь в контексте политики тела, контролируемой властными отношениями, боль может быть средством фиксации норм и ценностей, служа напоминанием. По выражению Ницше, «Цивилизация устанавливает свои основные требования, отпечатывая закон на теле благодаря напоминаниям о боли»

---

Как отмечал Мерло-Понти (1962; 1999), тело – это непосредственное измерение человеческого опыта. Воплощение не исчезает только от того, что мы перестаем его замечать. (здесь и далее прим. авт.)

1 Корни данной метафоры можно обнаружить в идеях Жюльена Офре де Ла Метри, жившего в XVIII веке и предложившего критическое осмысление понимания «тела» как машины, основанное на дуализме «разум-тело» Декарта. Ла Метри рассматривал человека как машину, противопоставляя различию душа/разум-тело целостную и материалистическую телесность (Uslu, 2022, p. 130). По мнению этого мыслителя, разработавшего концепцию материалистического тела и телесного познания, основанного на «жизненной силе», тело существует в гармоничном взаимодействии с окружающей средой (Uslu, 2022, p. 130). Таким образом, хотя образ киборга появился относительно недавно, идея связи между человеком/телом и машиной отнюдь не новая.



(цит. по Grosz, 1997, p. 240). Боль – одно из средств включения субъекта в коллективную память и историю. Использование же технологических средств, избавляющих от боли, постепенно стирает с тел киборгов видимые следы коллективной памяти. Но не стоит забывать, что при рассмотрении этого технологического оборудования в контексте упомянутого болезненного опыта, тело киборга также будет являться носителем коллективной памяти, сформированной болью.

С другой стороны, чувство боли служит напоминанием о том, что тело и разум неразрывно связаны друг с другом и представляет собой элемент, сопровождающий воспоминания о прошлом киборгов, а также их скрытое «я», заложенное в глубинах их подсознания. Кроме боли, различные сенсорные ощущения способствуют воскрешению памяти о забытом опыте, который связан с различными установками власти, и вовлечению персонажей в рефлексивные процессы, необходимые для конструирования самости.

### **Кибернетическое тело в русле постгуманизма**

С развитием технологий и медицины импланты, линзы, протезы и искусственные органы становятся все более привычными, а тело приобретает модульную структуру. Как подчеркивают Элизабет Ф.С. Робертс и Нэнси Шепер-Хьюз, медицинские манипуляции трансформируют биологическую сферу, а новые технологии вмешиваются в такие жизненно важные процессы человеческого организма, как репродукция, старение и смерть. В связи с контролем над медицинскими и биологическими судьбами изменяются тела и субъектности, создаются современные тела, новые нормы, специфические определения счастья, новое будущее (Roberts and Schepher-Hughes, 2011, p. 22). Использование технических средств модификации тела расширяет и границы обсуждения данного явления. Благодаря технологиям мы можем рассматривать тело как устройство, которое можно переделать, что делает наши базовые представления о «бессмертии» более логичными и оправданными. Таким образом, культура потребления обеспечивает функциональность стратегии по исключению смерти из социальной жизни.

Согласно некоторым авторам, попытки преодоления физических ограничений тела с помощью технологий или утопичное стремление к бестелесному существованию напоминают желание, выраженное в гностических верованиях: «избавиться от тела, которое является источником зла». Например, Ле Бретон (2019, p. 10-11) утверждает, что в научных дискурсах тело может рассматриваться как лишняя конечность, от которой нужно избавиться. Однако, воспринимаемое как механизм, как набор заменяемых органов, оно получает привилегированное положение благодаря биотехнологиям и современной медицине. Став механизмом, из недостатка оно превращается в ценность. Восхищение перед телом, чьи секреты пытались раскрыть, сравнялось с восхищением перед технически притягательным устройством машины. В современном



научно-техническом дискурсе концепция «чудесной машины», однако, стала пониматься сквозь призму «непостоянства». Это подразумевает, что тело не совсем заслуженно приравнивается к машине. Оно не похоже на машину: организм получает травмы, болеет, стареет и умирает (2019, р. 15-16). С научно-технической точки зрения, хрупкость тела делает его менее значимым и иерархически менее важным, чем разум и, возможно, дух, что сходно с идеями гностических учений.

Такой дискриминационный подход, имманентный гуманистическому мировоззрению, ставящему в центр жизни человека с его свободной волей и разумом, предстает как существенное препятствие к пониманию тела. Ему не выйти за пределы материальности, ограниченной биологической природой. Человеческое тело описывается с помощью прилагательных, в частности, здоровый-нездоровый, сильный-слабый, красивый-уродливый, мужской-женский, которые отражают биологическую природу. Символом такого восприятия тела можно считать «Витрувианского человека» (Леонардо да Винчи), воплощающего гуманистическое мировоззрение в искусстве.

Схожий подход к телу выдвигает и трансгуманизм – система мысли, направленная на преодоление телесных ограничений человека с помощью технологий и утверждающая, что для этого необходимо максимально эффективно использовать технические возможности (Akyol Oktan, 2019, р. 288). В рамках этой системы мышления на первый план выходит акцент на «непостоянство» тела, о котором говорит Ле Бретон. Организм оказывается в положении несовершенного объекта, который необходимо исцелить или даже технологически переделать, чтобы он не болел и не травмировался. Можно сказать, что идеалы Просвещения возродились в трансгуманизме, и различие между разумом и телом получило новое прочтение.

С другой стороны, взаимодействие тела с машиной также рождает противоречащие трансгуманизму идеи. Постгуманистическая позиция основывается на идее освобождения тела от антропоцентрических стереотипов и рассматривает машинно-человеческую интеграцию как критику антропоцентричного субъекта западной философской традиции, в противовес взглядам гуманизма и трансгуманизма. Ведь с постгуманистической точки зрения она, размывая такие границы, как человек-машина, разум-тело, естественное-искусственное, женщина-человек, переворачивает традиционное, застывшее понимание субъекта (Braidotti, 2014). Таким образом постгуманистическое воплощение разрушает иерархические различия между телом и разумом с помощью идеи двойственного субъекта, делающего тело независимым от его физической формы и обуславливающего тем не менее ее необходимость.

Постгуманисты пытаются объединить субъектную позицию человека с трансгуманистическим пониманием, с концепцией тела, выходящей за рамки картезианских оппозиций. Мыслители, в числе которых Жиль Делез, Роза Брайдотти и Донна Харауэй, вносят свой вклад в эти поиски. Все они считают необходимым воспринимать тело не как исключительно биологическую



форму, но как воплощенный опыт. Они рассматривают воплощение как часть субъектности, включающей материальные составляющие тела и выходящей за пределы, в том числе и идеи «человеческого». Именно такой вариант воплощения предлагают «становление» Делеза, «номадическая субъектность» Брайдотти и концепции «видов-компаньонов» Харауэй.

В философии Делеза (2007) «становление» означает наличие тела, но существование в необходимой взаимосвязи с другими путем выхода за пределы традиционной формы этого тела. Становление — это процесс, при котором человек продолжает быть самим собой и развивается, обращаясь в нечто иное, чем он сам. Упор на реляционное становление и гибридное бытие разрушает ценности и предустановки, связанные с телом. Ведь становление — это выход за пределы «я», построенного обществом и запечатленного на теле, и раскрытие иных смысловых потенциалов.

По мнению Брайдотти (2017), тело имеет сложную структуру, являясь проводником потоков, энергий, желаний и эмоций. Автор утверждает, что тело следует рассматривать как «точку пересечения физического, социологического и символического» (2017, р. 38). С этой позиции тело рассматривается вне его материальности как социальный конструкт, в потоке, переменах, номадическом процессе<sup>1</sup>. В основе номадизма также лежит этика эгалитаризма, основанная на межвидовой реляционности (Braidotti, 2017, р. 39).

Подобно Брайдотти, Харауэй придерживается мнения, что для изменения восприятия тела необходимо преодолеть оппозиции, такие как «я/другой», «разум/тело», «женщина/мужчина», «машина/человек». По мнению автора, такая деконструкция означает «быть множественным, без четких границ, истертым, иллюзорным» (2016, р. 60). Осмысление гуманистической телесности заставляет обратить внимание на подходы всех трех авторов. Они выступают против гуманистической концепции тела, основанной на постоянных нормах, и придающей человеку превосходство над остальными существами. Это, разумеется, не означает, что люди должны полностью лишиться своего статуса. Подход, основанный на взаимосвязи между видами, может быть описан как «избыточное проявление и, одновременно, скрытие роли человека» (Braidotti, 2019, р. 62-63).

Сегодня тело рассматривается как изменчивое, разнообразное и дробное, в зависимости от технологий. Так, вопрос о том, каким образом тело может трансформироваться, становится более важным, чем его настоящая форма (Bell, 2001, р. 150). Киборг, представляющий собой интеграцию машины и организма, может рассматриваться с этой стороны. Хотя тело киборга часто обсуждается с точки зрения его потенциала быть обычным объектом политики производства желаний с его эстетическими, властными и гендерными характеристиками, оно также является предметом дискуссий, ставящих под сомнение возможности альтернативного субъекта и телесности, о которых

1 Мысль о том, что исток нашего понимания тела не онтологический, а культурный, известна также из взглядов Джудит Батлер (2008).



говорилось в вышеприведенных дискуссиях. В частности, книга Харауэй «Манифест киборга» (2016) вызвала всплеск интереса к этой теме. По мнению Харауэй, киборг бросает вызов картезианской парадигме, стирая границы между машиной и человеком. У киборга «отсутствует история происхождения в западном понимании» (Haraway, 2016, p. 7). Следовательно, он не подвержен влиянию телесных культурных кодов. Поэтому автор использует образ киборга, чтобы предложить идею гибридной субъектности в противовес гуманистической маскулинной. Для такого осмысления субъекта необходимо рассматривать тело как изменчивый процесс.

Пока развитие биотехнологий обнажает озабоченность сущностной природой того, кто мы есть и куда мы идем (Fukuяama, 2003, p. 126), киборги, оказавшиеся на одной из граней этих опасений, заставляют задуматься о возможности существования самой «сущности». Вопрос о том, «что такое человеческая сущность, которую так боятся потерять», является наиболее важным посланием, которое ретранслирует тело киборга. Этот «антиэссенциализм» находится в центре постгуманистических дискуссий, и весьма часто осмысливается через образы киборгов.

### **Кинематографические образы модульных тел**

---

Тело, рассматриваемое в западной философской традиции со времен древнегреческих философов как символ неполноценности человека и его включенности в несовершенный мир, часто объективируется в фантастике через образы киборгов в комиксах и кино. В этих нарративах доминирует механическая телесность, отвечающая на запрос о компенсации неполноценности за счет технологий. Можно сказать, что фрагментарные, эклектичные и изменчивые изображения тела позволяют понять социальное бессознательное и вносят свой вклад в культурные смыслы через образы, которые они презентуют в культурном поле. Таким образом, смыслы, скрытые в кинематографических нарративах, являются важной областью исследования дискурса тела.

### **Телесность в исследуемых в фильмах**

---

Фильмы, в которых Галли/Алита, рассматриваемые в исследовании, находятся в центре, были адаптированы по манге Юкито Кисиро «Gunnm». Сюжет, перенесенный в 1993 году на киноэкраны в виде аниме Хироси Фукутоми, «Battle Angel Alita», был заново экранизирован в 2019 году под руководством Роберта Родригеса под названием «Алита: Боевой ангел». Сюжет их в значительной степени совпадает. В этих произведениях рассказывается история поиска информации о себе киборгом, тело которого было найдено на свалке доктором Идо и возвращено к жизни с помощью новых деталей и жидкостей. Разница между двумя экранизациями определяется спецификой производства. Фильм 1993 года – это двухмерная анимация. Именно поэтому различия между внешним видом тел киборгов и людей менее заметны, если вообще есть. А вот



фильм «Алита: Боевой ангел» был снят с помощью более продвинутых технологий. В нем сочетались методы актерской игры и трехмерной анимации, поэтому тип и различия тел персонажей изображены более конкретно.

В этих фильмах сюжет разворачивается в антиутопической вселенной 26-го века, где возможности науки и техники значительно возросли. В этой картине, как и во многих других киберпанковских кинолентах, пространство разделено непреодолимыми границами. Существует строгая иерархия между небесным городом Залем, своего рода утопией, построенной с использованием передовых технологий, и нижним миром (Железным городом). Железный город вырос на отходах Залема и обязан своим существованием этому мусору. И хотя персонажи нижнего мира очарованы величием Залема, они невольно играют роль исполнителей его желаний и потребностей. Государство в этом антиутопическом мире полностью утратило свою функцию, и на смену ему пришла Фабрика. Полицию, обеспечивающую безопасность, заменили охотники-воины, которые сами являются преступниками. В Железном городе животные-люди-роботы-охотники-воины-киборги, полностью механические роботы, люди и животные живут по строгим правилам, известным каждому.

В киберпанк-мире этих нарративов трагические происшествия не приводят к смерти человеческого тела (за исключением повреждения позвоночника в «Gunnm» и мозга в «Алите»), а становятся причиной превращения людей в киборгов. Восстанавливаемое, модифицируемое, разлагаемое тело впервые появляется в фильме, когда доктор Идо забирает лишённую тела Алиту. Оригинальное ядро в ее органическом мозге все еще работает, и он помещает его в механическое тело, созданное им для мертвой дочери. Берсеркер, 300-летнее тело, которое позже найдет Алита, представляет собой нанотехнологию, способную адаптироваться к мозгу и изменять форму. Оно описывается как самое совершенное оружие в мире, выходящее за рамки технологий. Превращенное в устройство, которое можно многократно перестраивать, оно, таким образом, выступает в роли портативного оружия и гибрида человека и машины – киборга.

Киборги превратились в орудие развлекательной индустрии потребительской капиталистической культуры. Так, например, в турнирах по мотоболу они бьются так сильно, что разрушаются их части или даже они сами, киборги превращаются в зрелище, за которым люди с восторгом наблюдают. Неслучайно название подразделения, которое управляет городом, организует эти турниры и использует киборгов в качестве команды убийц (охотников-воинов), – Фабрика. Кроме того, Фабрика покупает органы – руки, ноги, глаза, которые она похищает у киборгов с помощью банд, и продает их снова или отправляет в небесный город Залем для использования в новых телах.

Подразумевается, что более продвинутые киборги живут в Залеме, где имеются гораздо более совершенные технологии трансформации тела. Нова – бессмертный киборг, правитель Залема и, соответственно, Железного



города. Он обладает органическим телом, и это тело — в некотором смысле сама технология. Нова, который через цифровую сеть может вселяться в любое тело, управлять им и общаться с жителями Железного города, полностью интегрирован в киберпространство. Нова — это машинно-человеко-цифровая гибридная сущность. Так, в фильме тело окончательно перестает быть неделимой структурой с четкими границами. Ограничения его преодолеваются, и оно предстает в виде совершенно текучей, изменчивой и модульной структуры, которая почти бессмертна.

«Призрак в доспехах» адаптирован по манге Сиро Масамунэ, последняя часть этой повествовательной вселенной, «Призрак в доспехах: SAC\_2045 - Устойчивая война», основанная на том же сюжете, рассказывает о технологически продвинутом мире будущего, где безгранично используется цифровая сеть. Работа Осии<sup>1</sup> рассказывает о том, как майор Кусанаги, продвинутый киборг, отвечающая за борьбу с киберпреступностью и терроризмом, сражается с компьютерной программой по прозвищу Кукловод, которая взламывает мозги киборгов и управляемые ими тела. В фильме, где такие понятия, как человек, киборг и цифровые сети, подвергаются онтологическому переосмыслению, главной героине предстоит объединиться с конкурирующей с ней программой, чтобы создать новый образ жизни. В фильме «Призрак в доспехах: SAC\_2045 - Устойчивая война» в центре повествования оказывается Кусанаги, но ее подразделение «9» расформировано, а его члены продолжают действовать в разных странах как группа наемников под названием «Призрак».

Фильм «Призрак в доспехах» рассказывает об антиутопической вселенной 2029 года, в которой киборги, созданные компаниями, сталкиваются со сложностями идентичности, неограниченными данными и информационными сетями, а также взломанными сознаниями в этих сетях. Тела некоторых персонажей полностью подключены к цифровой сети. Благодаря технологии, которую они называют mind speech, киборги способны мысленно общаться, независимо от расстояния, не шевеля губами. Тела их полностью изменчивы, модульны и гибричны. Как и Алита, Кусанаги поддерживает свое существование в полной изменчивости в различных формах и средах, таких как ее тело, киберсеть и объединение с Кукловодом. Кукловод же представляет собой закодированную компьютерную программу, написанную нейротехнологическими механизмами, которая развивалась сама по себе, не привязываясь ни к какой форме. Он взламывает мозг киборгов и проникает в их тела, выдумывает им прошлое и убеждает их в том, что они живут настоящей жизнью.

В фильме «Призрак в доспехах: SAC\_2045 - Устойчивая война», действие которого происходит в 2045 году, механические тела изготавливаются на трехмерных принтерах, а мертвые заменяются искусственными и обновляются по идеальным образцам. Функционально совершенные тела с кибернетиче-

1 Имеется в виду аниме-фильм 1995 года.



ским мозгом, конечностями и механическими глазами, становятся гетеротопным пространством между различными слоями. Эта гибридизация органического и кибернетического делает возможной гибридизацию функциональную. Части тела, подключаемые к средам виртуальной реальности и обеспечивающие движение в цифровых сетях, превратились в механизмы, которые можно включать и выключать по желанию. В этом фильме многослойные цифровые миры проектируются параллельно с физическими мирами; персонажи могут действовать посредством различных частей или существовать в ином виде. Человеческие или роботизированные тела полностью интегрированы в сеть. События перетекают из физической среды в виртуальную, а течение времени продолжается в новом пространстве без учета прошлого и будущего. С учетом этого виртуальные образы могут мгновенно превращаться в реальные, а реальные - в виртуальные. В отличие от «Призрака в доспехах», здесь уже не существует различий между виртуальным и реальным. Все это реально и открыто для восприятия с самых разных сторон. Персонажи, объекты и т.д. могут существовать одновременно в нескольких пространствах. Этим пространством также часто могут манипулировать. Следовательно, угрозы телу также многослойны и многолики. Как подчеркивают Свале (2020), Акшит (2017) и Тембо (2017), очевидно, что не только тело, но и многие элементы, такие как пространство и время, в фильме имеют текучую, интерактивную, модульную и фрагментированную структуру, связанную с кибер-, нано- и нейротехнологиями.

### **Игры желания и тело киборга**

Распадающиеся, ремонтирующиеся, меняющиеся тела киборгов параллельны текучим телесным презентациям потребления, функционирующего в социальной сфере. Можно сказать, что модные и эстетические дискурсы, превращающие тело как объект желания в постоянно трансформирующийся товар, представлены технологическим воспроизводством в киборг-персонажах. Фрагментарные, эклектичные структуры киборгов в рассмотренных фильмах в некотором роде отражают положение тела, превращающегося в капитал в культуре потребления. Например, в фильме «Алита: Боевой ангел» Алита осматривает себя сразу после пробуждения, непосредственно после сцены, где она впервые воплощается. При этом ее внимание сосредоточено на эстетике, а не функциональности. Она по-новому открывает собственное тело как красивый дизайн, как объект желания. Говоря словами Бодрийера, для того «чтобы сила желания трансформировалась в рационально управляемое потребление вещи\знака, индивид должен заново открыть свое тело и нарциссически его инвестировать, это формальный принцип удовольствия» (Бодрийер, 1998, p.135). В моменты, когда Алита познает себя, «принцип удовольствия» приковывает внимание не только к любопытству поиска себя.



Если татуировки Алиты, являющиеся продуктом искусной ручной работы и играющие существенную роль в отношениях удовольствия, оценивать в русле взглядов Гроша (1997) на модификации тела, то можно рассматривать тело героини как своего рода текст, в котором выгравированы коды социального порядка и который является знаком гармонии с этим порядком. Как подчеркивает Ницше (цит. по Grosz, 1997, р. 240), следы на теле — это остатки коллективной и телесной памяти. Следовательно, эти следы делают тело частью социальной жизни. Как только Алита проснулась и рассмотрела их, она вступила во взаимодействие с частями социальной памяти, хотя еще не осознала это. Положение тела в социальной памяти связано прежде всего с потреблением или ценностью.

Тела Алиты и других киборгов в фильме — это предметы потребления. Лицо Алиты, особенно ее большие глаза, напоминают куклу массового производства, что только усиливает это восприятие. Глаза Алиты привлекают внимание как избыточным значением, так и отсутствием желания, что Бодрийяр выражает фразой «беспредметный взгляд» и метафорой «глаза медузы». Бодрийяр связывает их с женским модельным телом и утверждает: глаза медузы — это растерянные и чистые показатели того, что попытки возвеличить тело на самом деле приводят к потере его реальности и смысла через гипнотический процесс (Baudrillard, 1998, р. 134). Подобное состояние потерянности и бессмысленности можно увидеть и в чарующей Алите.

Персонаж Кусанаги из вселенной «Ghost in the Shell» имеет сходные с Алитой признаки коммодификации тела. Если безупречная внешность Кусанаги является обычным отражением ценностей моды и красоты, то тело героини, представленное в виде «доспеха» со способностью к невидимости, можно считать более абстрактным способом выразить это. Появление и исчезновение тела связано с характеристиками объекта желания, как видимого и невидимого источника наслаждения, которое никогда нельзя достичь полностью. С другой стороны, эта невидимость отвечает запросам современности, когда на первый план все чаще выходит видимость физического тела, что лишает его ценности на этом уровне видимости.

Тела женщин-киборгов, главных героинь всех фильмов становятся объектом желания и выставляются напоказ. Оформление женского тела как символического средства обмена свидетельствует о доминировании (Köse, 2011, р. 81). Это доминирование основано на чрезмерной сексуализации. Акцент на сексуальности персонажей в сочетании с маскулинной выносливостью проявляется в виде демонстрации тела, а не потенциала или качеств, приписываемых этим женщинам. Сочетая в себе силу и красоту, подвергаясь фетишизации со стороны различных кинематографических предпочтений, феминные тела киборгов представляют собой поверхности, возбуждающие интерес мужского глаза. Контражурный свет, подчеркивающий силуэты и отделяющий персонажей от окружающей среды, широко используется в крупных планах, показывающих героев по частям. И хотя эти героини часто



не вступают в романтические / любовные отношения с мужчинами, они притягивают мужские взгляды своей необузданной энергией, атлетическими данными и обаянием, подчеркивающим их округлые формы. Привлекательность, объединяющая эффективность и внешность, связана также со стерильным и сверкающим внешним видом тел. Их тела безупречны, чисты и ухожены даже в условиях смертельных схваток на различных площадках, а иногда и в довольно грязной обстановке. Сияние и потрясающая стерильность механического тела сохраняются всегда.

В фильме «Призрак в доспехах» обнажение Кусанаги для активации прозрачного костюма, закрывающего ее кожу и делающего ее невидимой в сражениях с противниками, также привлекает мужское внимание. Как подчеркивается в работе (Октан, 2019), эти не слишком короткие моменты жизни героини время от времени делают ее объектом пересечения взглядов других персонажей, камеры и зрителя. А вот среди персонажей-мужчин ни один не показан обнаженным. По словам Какудаки, искусственное женское тело сексуально, соблазнительно и возбуждающе не вопреки своей механичности, а благодаря (2014, р. 83). На его поверхности, созданной как эстетическая и кибернетическая оболочка, часто отражается хрупкая и нуждающаяся в помощи душа, борющаяся с различными экзистенциальными проблемами.

Одним из проявлений модификаций тела является стремление человека к совершенству как своеобразному «самостроительству». Фитнес, бодибилдинг, пластическая хирургия, татуировки, призванные наилучшим образом отразить личность и создать наиболее привлекательный и идеальный облик, дают неограниченные возможности для визуализации бытия индивида, хотя и временно. Радикальная переделка организма посредством подобных манипуляций, отражающих телесную политику общества потребления, функционирующую, как подчеркивает Фуко, по принципу контроля (2003, с. 40), также показывает дистанцию между телом и его восприятием. Алита относится к своему телу как к инструменту «самоконструирования». В его действиях она ищет подсказки к забытому прошлому и своей личности. Тело, найденное на старом военном корабле, она принимает как часть этой самореконструкции. Ее стремление к самосовершенствованию и поиску себя можно рассматривать параллельно с визуализацией потребления. Ведь в культуре потребления, где удовольствие доминирует над смыслом, индивиды стремятся не к совершенству личности, а к улучшению внешнего вида.

Исследование и улучшение физического облика и навыков Алитой можно связать с потребительской культурой и требованиям к институциональной эффективности на уровне действий и внешнего вида. Крис Шиллинг и Филипп А. Меллор (2007, р. 534-535) отмечают, что такие условия требуют от индивида постоянной готовности и желания использовать тело как производственный ресурс, как физический капитал. Это ставит людей перед необходимостью реагировать на производственные требования и дисциплинировать свое тело. Нэнсис Шепер-Хьюз и Маргарет Лок (1987, р. 23) утверждают, что помимо этого



давления, картезианское наследие, материализм и индивидуализм биомедицинской, клинической практики также влияют на феномен отчуждения от тела, появляющийся при разделении в иерархии ручного и интеллектуального труда. Можно заметить, что Алита вынуждена постоянно совершенствовать и развивать свою физическую форму, то есть дисциплинировать ее, чтобы адаптироваться к социальным условиям.

Если сравнивать старые версии фильмов с новыми, то можно отметить, что в новых лентах тела меняются чаще и легче, а «привлекательность» важнее для дизайна и представления тел. Например, в «Gunnm» главная героиня помещена в тело хрупкой девочки-подростка. Оно сильно отличается от крепкой, сияющей, стерильной, атлетической формы в новой версии фильма. В фильме Родригеса тело главной героини, которое собирает доктор Идо, имеет гораздо более эстетичный вид. Оно напоминает не искусственную оболочку, а декорированный пастельными кружевами наряд для особой ночи. В фильме «Призрак в доспехах: SAC\_2045 - Устойчивая война» тела киборгов, в особенности Кусанаги, выглядят гораздо чище и привлекательнее. В частности, на крупных планах часто подчеркивается ее гладкая кожа, красочность и очарование одежды, лица и глаз.

Представленные в этих картинах в основном на заднем плане мужские тела, являются более аллегорической репрезентацией маскулинности, с их массивными и непобедимыми мускулами и нарциссической внешностью. Очарование искусственного человека проистекает из воплощения им нарциссического идеала, величественного и преодолевающего хрупкость и слабость тела. Механические части этих героев особенно выделяются как фетиши. Механическая гармония, подчеркивающая эстетическое изящество Алиты, сменяется нарциссическим образом охотника-воина Запана. Его металлическое тело, не прикрытое ни кожей, ни одеждой, показанное во всех деталях и вызывающее восхищение других персонажей, отражает совершенную рациональность, ставшую видимой благодаря технике. Герои мотобола, некоторые охотники и преступники, напротив, не ограничиваются человеческим обликом, превращаясь благодаря функциональным деталям в гротескных существ.

В процессе бесконечных метаморфоз тело превращается в маску, обезличивающую истинную сущность персонажей. Между телом и личностью теперь практически нет связи. Более того, реальность, отраженная от поверхности тела, скрывает «я», его движущую силу. Бодрийяр (2009) подчеркивает, что в современном мире, где все стало поверхностным и внешним, быстро меняющимся, индивидуальность, не поддающаяся подлинному «углублению», становится анонимной и исчезает. Тело перестало быть тюрьмой, оно превратилось в укромное место, куда вселяется душа. В этом смысле тело, отражая внешний мир через игры желания, одновременно скрывает тайны внутри.



## Воплощение, субъектность и постгуманистические трансформации киборга

Киборги, то есть искусственные люди, возникли благодаря популярной культуре и научным достижениям, и являются отражением нарушения онтологических границ между машиной и человеком. Не будучи в полной мере ни человеком, ни машиной, они являются посредниками в спорах о том, что значит быть человеком. Как отмечают такие авторы, как Мидзукоши (2018) и Комель (2016), и Кусанаги, и Алита, переживающие в фильмах глубокий экзистенциальный разрыв между протезированным телом и аналогичной же памятью, находятся в поисках целостной смысловой структуры своего «я». Эти искания, с одной стороны, направлены на поиск корней, почвы, на которой персонажи могут строить свою идентичность, а с другой – на экзистенциальные проблемы гибридности, выхода за рамки картезианского дуализма и антропоцентризма. Персонажи осуществляют эти поиски через соединение или отсоединение тела. Открывая для себя заново протез и его возможности, ища смысл или впадая в депрессию, вызванную искусственной природой тела, герои используют тело как инструмент, позволяющий им глубже заглянуть в себя. Именно поэтому и Галли/Алита, и Кусанаги часто рассматривают свои отражения в воде, стекле, зеркале, и каждый раз, в каком-то смысле, противостоят им.

После пробуждения Галли/Алита, которую доктор Идо нашел на свалке и пересобрал, видит свои новые руки и немедленно встает перед зеркалом. Она смотрит на себя и пытается узнать. И даже прикасается к зеркалу пальцем, чтобы убедиться, является ли эта отражающая поверхность своеобразным проходом или нет. Интерес Алиты к своему зеркальному отражению рисуется как магическое изыскание. Героиня рассматривает свое тело перед зеркалом с детским любопытством и упоением. После осознания, что ее сильное сердце из прежней жизни – это высокотехнологичное ядро и что она воин, девушка снова изучает отражение, но уже для того, чтобы улучшить свои боевые навыки.

Кусанаги, главная героиня фильма «Призрак в доспехах», выводит свои экзистенциальные поиски за пределы отраженных образов. Она ныряет в океанские глубины, надеясь ощутить смысл своего существования, даже если это повредит ее механическим частям и схемам. Всплывая, она сталкивается со своим отражением. Порой, она разглядывает безжизненные, лишённые частей манекены в витринах магазинов. Камера, часто показывающая крупным планом лицо героини, подчеркивает ее немигающие глаза. Взгляд героини направлен не на физический мир, а на поиск реальности в глубине себя.

Анкеке Смелик в статье «Кинематографические фантазии становления киборга» подмечает, что Ландсберг акцентирует внимание на сценах, напоминающих лакановскую фазу зеркала, где отражающие поверхности позволяют создать загадочный момент самопознания и даже саморефлексии. Подчер-



кивая, что такие планы предпочтительны в сценах травмы/восстановления, Смелик утверждает, что основным захватывающим моментом здесь является нерешительность киборга в отношении своего положения: «Кто это? Человек или машина? Почему он испытывает боль или чувства? Есть ли воспоминания?» (Smelik, 2010, p. 94).

Фраза Кусанаги «у меня месячные» в начале фильма как причина появления помех, слезы механической Алиты с человеческим лицом, сцены, в которых она ощущает вкус пищи, – все это моменты, когда вопросы, отмеченные Смелик, задают себе и персонажи, и зрители: «Кто они – машины или люди? Если люди, то почему с механическими телами? Если машины, то почему у них есть чувства? Кто они на самом деле и где их место?»

Экзистенциальные поиски Кусанаги связаны скорее с тем, достаточно ли она человечна. Это не онтологическое сомнение, а искания, которые по способу определения и осмысления субъектом собственного существования через опыт ближе к сартровскому подходу. Кусанаги пытается освежить свой опыт, наблюдая за обыденным на городских улицах и погружаясь в океанские глубины. Она переживает и обыденное, и экстремальное, чтобы воскресить память своего биологического тела и заново открыть свою человечность.

Что касается Алиты, то каждая сцена, в которой она заново постигает свое бытие перед зеркалом, происходит в моменты, когда она вступает в новую фазу своей жизни, обретает новую идентичность, конструирует себя. В первом случае – нежное и инфантильное «я», которое она приобрела в теле дочери Идо, во втором – открытие своего прошлого через возвращение себе прежнего тела, в третьем – решимость в борьбе с Нова ее твердым телом отражается в зеркале. Движения и уверенная поза героини, когда она смотрит на отражение, в некотором роде демонстрируют принятие ею своей новой оболочки.

При этом в экзистенциальных поисках персонажей время от времени проявляется антропоцентризм. Это связано прежде всего с тем, что они являются для человечества инструментом самопознания. Ведь постановка вопроса о степени нашей человечности, о том, чем мы обязаны разуму, духу или чувствам, в какой-то мере соответствует нарциссическим взглядам, а искусственное тело становится их медиатором. В этом отношении показательна и упомянутая зеркальная метафора. Образы Алиты и Кусанаги в зеркале и в воде отражают альтер-эго современного человека. По словам Ле Бретона, «каждый день тысячи мужчин и женщин постоянно находятся перед зеркалом – потому что в залах есть зеркала, а упражнения требуют их наличия, – разрушая свое тело, которое они выдают за свое альтер-эго («эго» спортсмена). Цель в том, чтобы создать себя, трансформировать тело в ценный объект» (2019, p. 40).

Другой особенностью нарративов про киборгов является демонстрация страха перед технологическими телами, призванными заменить человека. Он связан со значительным превосходством возможностей киборга над чело-



веческими, а также с контекстом, пугающим разрушением целостности тела, как это происходит в современных фильмах ужасов. Понятие «боди-хоррор» в 1970-х - начале 1980-х годов использовалось как ярлык для серии фильмов Дэвида Кроненберга, разнообразных картин про зомби, монстров и тварей, а также слэшеров, в которых в 1970-х - начале 1980-х годов демонстрировалось насилие над человеческим телом. Хотя эта тема подвергалась анализу с феминистской, социокультурной и психоаналитической точек зрения, все дискуссии сходятся на вопросе о том, что же действительно делает телесные ужасы страшными с биологической точки зрения. Одним из ответов на этот вопрос, несомненно, является страх потери власти (Cruz, 2012, p. 161-162, 164). В фильмах «Алита: Боевой ангел» и «Призрак в доспехах» представлены киборги, которые могут быть связаны с понятием «боди-хоррор». Пугающая природа повреждений их телесной целостности усиливает страх потери власти.

Страх перед сведением человека к механизму можно рассматривать как признак гуманистического мировоззрения, поскольку боязнь слияния человека с машиной основывается на идее обладания им сущностью, которую можно потерять под воздействием техники. Факт, что во всех рассмотренных фильмах все тела антропоморфны, а лица покрыты плотью и кожей, какими бы механическими ни были остальные части, может быть оценен как проявление страха потери лица, выступающего носителем этой сущности и идентичности.

Одним из центральных моментов обсуждения телесности киборга стали дуалистические границы, такие как разум-тело, машина-человек, естественное-искусственное. Упор на то, что для продолжения существования достаточно лишь наличия разума, отражает дуализм «разум-тело» во всех рассмотренных фильмах. В этом отношении можно сказать, что и герои Галли/Алиты, и Кусанаги являются протагонистами нарратива, близкого к гуманистическому подходу, предполагающему превосходство разума.

Однако, несмотря на то, разум и тело исследуемых персонажей изображены как различные структуры, в отдельных частях повествований этот дуализм ставится под сомнение. Например, в «Gunnm» частью, характеризующей человека, оказывается позвоночник. Его повреждение также означает конец человеческой индивидуальности. Организм, сохраняющий себя благодаря позвоночнику, обладает также памятью, которая сохраняется на подсознательном уровне. Способности исходного тела автоматически вспоминаются в момент кризиса. Благодаря движениям и опыту тело помнит, кем оно было, где находилось и как существовало в прошлом. Наличие у тела памяти наделяет его автономной субъектностью. В фильме «Алита: Боевой ангел» залогом жизни и возможности оставаться человеком является мозг. Таким образом, мерилом принадлежности к роду людскому является наличие биологического мозга, как и в фильме «Призрак в доспехах». Изменение или модификация других органов несущественны.



Факт наличия у тела памяти, приписывание ему некой субъектности, а также связь, устанавливаемая между сознанием и телом, заставляют вспомнить подходы, утверждающие, что сознание и тело тесно взаимосвязаны. Можно сказать, что подобные кинематографические образы перекликаются со взглядами таких мыслителей, как Райл (2009), Мерло-Понти (2006) и Нагоши и Нагоши (2012), выступающих против дуализма «разум-тело». Помимо этого, взгляды Шепера-Хьюза и Лока на восприятие тела в медицинской антропологии играют важную роль в оценке подобных образов в сочетании с предубеждениями, свойственными картезианским оппозициям в клинической медицине. Согласно этим авторам, западная наука и клиническая медицина в силу своей приверженности дуализмам, таким как разум-тело, материя-дух, реальное-нереальное, игнорируют целостное понимание тела, разделяя его на органические и психологические аспекты, индивидуальные и социальные измерения. Однако Шепер-Хьюз и Лок утверждают, что тело следует воспринимать не как фрагментированную, обширную и сложную машину, а как микрокосм (1987, р. 8-10, 21). Изображения врачей и медицинских вмешательств в картинах «Gunnm» и «Алита: Битва за Ангел» показывают роль клинической медицины в потере восприятия телесной целостности.

Еще одно свидетельство утраты воспринимаемой целостности тела связано с отделением аффектов от разума. Вопреки психоаналитическим и психобиологическим взглядам, сводящим эмоции и страсти к врожденным влечениям или инстинктам, эмоции представляют собой часть телесной целостности (Scheper-Hughes and Lock, 1987, р. 29). В фильмах «Gunnm» и «Алита: Боевой ангел» Галли/Алита находят ответы на вопросы о своем существовании благодаря аффектам, предполагающим единство разума и тела. Аффективная память, инициируемая телом, активизирует конатус. Как утверждает Спиноза (2010), переживания тела порождают идеи, оставляют след в сознании, или ощущение происходит в теле, и это вновь оседает в памяти. Поэтому единство разума и тела необходимо рассматривать и через понятие «воплощенный опыт». Шиллинг, опираясь на взгляды Дьюи, подчеркивает важную роль физического опыта в мыслительных процессах. Факт, что культурный обмен в значительной степени регулируется органами чувств, является фундаментальным показателем связи между мышлением и опытом. Если на уровне сознания основой мышления является образование и знание, то акт мышления приобретает зрелость на сенсорном, эмпирическом, то есть телесном уровне. Таким образом, мышление не может быть сведено к воздействиям окружающей среды или психическим процессам. Существование, мышление, знание и действие требуют взаимодействия организма и среды, которое включает в себя опыт (Shilling, 2017, р. 1209-1210). В фильме «Алита: Боевой ангел» обновление воспоминаний Алиты через ее телесные представления указывает на связь опыта с сознанием.

Режиссер «Призрака в доспехах» Осии, придерживаясь схожего подхода, опирается на «*otioi*», то есть «мысль» или «чувство». Он хочет «исследовать,



что происходит, когда память и тело оказываются ненадежными опорами “самости”, а аффект – единственным оставшимся признаком “я» (Orbaugh, 2008, p. 161). Для Кусанаги лицо, незаметный голос, рука, которую она видит при пробуждении, воспоминания детства, мысли о будущем, массивная сеть данных, доступная кибермозгу, становятся основой сознания, называемого «я», и также отличают ее от других. Можно сказать, что «призрак» – важнейшее понятие кибернетического мира в фильме – это внутренний шепот, который полностью удовлетворяет понятию аффекта, включая эмоции и мысли.

В этой связи во всех рассмотренных фильмах обращает на себя внимание отсутствие четкой иерархии между рациональным мышлением и интуицией. Например, Алита цепляется за обрывочные остатки своей памяти, над которыми не имеет полного контроля. Она принимает внеконтекстные инструкции, появляющиеся в смутных воспоминаниях как часть себя. К принятию фрагментированного «я» ее толкает интеллектуальная интуиция, которая не оторвана от разума, но наполнена чувственным содержанием. Аналогичным образом Кусанаги пребывает в интуитивном поиске и в моменты погружения. Подобные сцены, в которых разум и интуиция не находятся в иерархической оппозиции, могут быть рассмотрены и как опровержение рациональности гуманистического субъекта.

Стирание границ между разумом и телом – важнейший признак антигуманизма. Ведь в альтернативных, постгуманистических определениях субъекта тело не является феноменом, от материальности которого можно отказаться. В таком понимании субъекта тело соответствует области, где сосуществует перформативный потенциал материи и процесс становления, где нет оппозиции между конкретным и абстрактным.

Благодаря гибридной природе тела киборга в этих повествованиях стирание границ, таких как «машина-человек» и «естественное-искусственное», открывает возможность для рассуждения вне антропоцентризма. Как можно судить по подходам таких мыслителей, как Делез, Харауэй и Брайдотти, деконструкция дуализма необходима для разрушения стереотипов гуманистической традиции. Таким образом, человек может обратиться к новому осмыслению телесности через этическое осмысление внутривидового равенства за пределами естественной формы. Тело киборга можно расценивать как символическое выражение этой мысли.

Гибридизация органического и технологического также отражает представление о субъектности, переживающей различия. В фильме «Призрак в доспехах» Кукловод подталкивает к осмыслению идеи номадической субъектности, одновременно демонстрируя потенциал трансформации тел в более хрупкие и открытые для манипуляций. Ведь Кукловод стремится к новой форме жизни, переступая установленные властью границы. Пока программисты пытаются отключить его от сети, он защищается: «Я – форма жизни, рожденная в море информации». Это становление приводит к пониманию субъектности, включающей нелюдей.



Харауэй (Haraway, 2010) утверждает, что игнорирование, контроль или предотвращение встреч между телами также устраняет потенциалы и свободы, которые возникают в результате этих встреч. По ее словам, «существует богатая сеть взаимного формирования, коэволюции, коммуникации, сотрудничества, которая поможет нам переосмыслить вопросы коммуникации и контроля, лежащие в основе образа киборга» (2010, с. 254). Аналогичный опыт встречи, состояния бытия и сотрудничества можно усмотреть и в том, что Кукольник выражает себя в женском теле мужским голосом. Такое ощущение себя совпадает с антигуманистическими идеями субъектности, проявляющимися и в размышлениях Харауэй и основывающимися на важности ощущения Другого. Можно воспринимать слова Кусанаги «Я чувствую, что могу превратиться в нечто другое», произносимые при всплытии, и ее желание погрузиться в сознание Кукловода, как возможность встретить и почувствовать Другого. Модульность, таким образом, позволяет задуматься о возможности номадической субъектности, разрушающей дуализмы и связанные с этим иерархии.

Как следует из взглядов Делеза, процесс становления связан не с полным отказом от себя, а с усилением ощущения других вариантов. Опыт слияния Кусанаги и Кукловода в сети описывает подобное. После этого слияния, когда персонаж Бато спрашивает Кусанаги: «Он все еще в тебе?», имея в виду Кукловода, Кусанаги, находящаяся в теле маленькой девочки, отвечает, что «перед тобой нет ни программы, называемой Кукловодом, ни женщины, известной как Майор». В ее ответе резонирует идея субъектности, плюрализованной различными становлениями. Это гибридное, гетерогенное, текучее тело, образованное путем слияния двух несубстанциальных тел. Как отмечают Корбетт (2009) и Майнер (2014), это новое тело с потенциалом и надеждой разрушить онтологические различия и сделать возможными новые формы жизни, созданные субъектами, которые могут взять на себя ответственность за технологию, а не отвергать ее или быть ее жертвой.

Все эти рассуждения о теле тесно связаны с отношением к роли технологий в нашей жизни. При трансгуманистической трактовке тело киборга приобретает гуманистическую идентичность, но в рамках постгуманистических подходов оно может отражать критику антропоцентризма. В этом контексте киборг оказывается предметом спора как в русле гуманизма, включающего в себя восхищение биотехнологиями будущего, так и в рамках антигуманизма с присущим ему ниспровержения мифов о происхождении.

## **Заключение**

В философских и социологических дебатах о трансформации тела часто подчеркивается, что тело становится как никогда ранее заметной зоной разнообразия и притяжения. Тело, превратившееся в главное место самореализации или, другими словами, производства самообраза, оборачивается проектом,



связанным с совершенствованием внешнего облика, преодолением биологических ограничений и желаний бессмертия. Тело, границы которого расширяются, возможности увеличиваются, перекраиваются, гибридизируются и трансформируются с помощью технологий и медицины, перестало быть могилой, в которой заперта душа.

Кинематографические образы, и особенно киборги, являются примерами того, как идеалы, связанные с телом, и его модуляризация тела проявляются в самой крайней степени.

В рассмотренных в рамках исследования фильмах видно, что искусственные люди или персонажи-киборги отличаются разнообразием компонентов, из которых они состоят, и элементов, которые делают их людьми. В этих фильмах основу образа искусственного человека составляют механические части, прикрепленные к органическому телу, пересадка органического мозга в протез, помещение персонажей, полностью утративших органическую целостность, в другое тело, искусственный интеллект, обретающий субъективность путем саморазвития и слияния с другим человеком, а также развоплощенные формы существования. Поскольку тело является продуктом потребительской культуры, оно заняло привилегированное место и стало видимым, избавившись от своей прежней невидимости. Однако эта видимость поверхностна. Она вытекает из рефлексивной логики общественного устройства, которое Бауман (2018) определяет как “течущую современность”, а Гидденс (2014) – как поздний модерн.

В этом контексте фрагментация и модульность тел киборгов в фильмах может быть связана с необходимостью современного индивида конструировать, функционировать, быть подвижным и иметь представление о себе в состоянии постоянного изменения (Giddens, 2014, p. 267). В подобных взаимосвязях киборг сигнализирует о том, что хотя тело не находится в неравной позиции с разумом или духом, оно утратило тождественность с самостью и превратилось в сырье, пригодное для всевозможных модификаций. Применительно к киборгу это можно назвать также технологическим украшением тела, являющегося объектом желания. Созданное сочетанием органического и механического и являющееся примером сверхъестественного существования, тело киборга привлекает своей прочностью и долговечностью, обещанной механическими, неограниченными возможностями дизайна и модификаций.

В рассмотренных фильмах привлекательность тела киборга связана с зрительным наслаждением от образа женщин в центре повествования, созданных как героини, всемогущие за счет своей красоты и неудержимой энергии, а также силы и модульности. Тело женщин-киборгов, эротизированное, фрагментированное и фетишизированное, преобразованное посредством цветового и светового оформления в объект желания, возводится в культ совершенства через такие понятия как сила, долговечность и желание. Сопrotивляющаяся идентичность, физические возможности, скорость, решительность и способности женщин-киборгов также определяют их как субъектов и



представляют их как альтер-эго. Эта киностратегия устанавливает приоритет внимания к телу. Подобная телесность, созданная с учетом всемогущего внешнего субъекта кино – зрителя, согласуется с «социальным телом». Так, тело, представленное как самостоятельная сущность и перевозимое как совершенная конструкция, на самом деле является предметом желаний и зрелищем.

В рамках обсуждения проблемы тела в рассматриваемых фильмах ставится вопрос о том, достаточно ли человечны персонажи-киборги, что значит быть человеком и как можно осмыслить тело в этих условиях. В этом контексте персонажи-киборги представляют собой несколько неоднозначные образы. Главный фактор, делающий этих персонажей жуткими, заключается в том, что в них одновременно присутствует идея зависимой субъектности, которая выступает объектом политики продуцирования желаний, и неограниченной, ничем не связанной, не имеющей корней субъектности, основанной на становлении. Иными словами, традиционный, дуалистический, порождающий иерархию подход к субъекту и радикальное, эгалитарное, постгуманистическое понимание, разрушающее дуальную структуру мышления, представляют собой два лика тела киборга. Размышления на тему искусственной телесности в рамках идеи «постчеловека», хотя и могут быть рассмотрены как признак текучей современности, свидетельствуют о большом интеллектуальном разнообразии.

Оно состоит в ощущении Другого, связанного и многоуровневого понимания субъекта, которое расширяет наше экзистенциальное видение, позволяя нам включать в него не только людей. Эта идея субъектности также радикально расширяет границы онтологического определения человека. Поэтому тела киборгов в фильмах являются вдохновляющими интеллектуальными открытиями в контексте воображения постгуманистического будущего, в котором межвидовая гибридизация представляется этичной вероятностью. В этих рамках андрогинная визуализация женщин-киборгов может быть также интерпретирована в контексте предложенного Харауэй размывания границ как постгуманистической, постгендерной возможности. С другой стороны, в недавних картинах реже встают вопросы героев с искусственными телами о недостаточности человеческих качеств или о поиске самоопределения. Например, в фильме «Призрак в доспехах SAC\_2045 – Устойчивая война» акцент делается на привлекательности тела и его эстетическом оформлении, а не на внутренних переживаниях персонажей. Неясно, кто из персонажей имеет полностью биологическое тело, а кто – частично или полностью искусственное. При этом видно, что персонажи, сознание которых перенесено в искусственное тело, не задаются вопросом о сложившейся ситуации. Смерть в биологическом теле и возрождение в виде машинного стали обыденностью. Быть человеком, киборгом или абсолютно искусственной машиной не является привилегией, душа выступает в качестве дополняющей части тела, а взаимоотношения между ними все менее проблематичны. Изучение этой тенденции, наблюдаемой в таких сериалах, как «Призрак в доспехах



SAC\_2045», «Видоизмененный углерод», с точки зрения трансформации фигуры киборга, интерпретации новых форм репрезентации, связи с тематическими направлениями и изменениями в составе аудитории обогатит дискуссии в этой области.

## References | Список литературы

- Akşit, O. O. (2017). Sinemada özne olarak robotlar: Ben, Robot örneği [Robots as subjects in cinema: I, Robot example]. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi [Ege University Faculty of Communication New Thoughts Refereed E-Journal]*, 8, 1-9. (In Turkish).
- Akyol Oktan, K. (2019). Tekillik, insan-sonrası (post-human) ve göçebe cinsiyetler [Singularity, post-human and nomadic genders]. In E. Baştürk & B. N. Erdem (Eds.), *Dijital medya ve toplumsal cinsiyet [Digital media and gender]* (pp. 283-318). Literatürk. (In Turkish).
- Aramaki, S., Fujii, M., & Kamiyama, K. (Directors). (2021). *Ghost in the Shell: SAC\_2045- Sustainable War*. Production I.G.
- Battaglia, A. (2006). Helenistik beden kavrayışı hristiyan toplumsal etiğindeki mirası [The legacy of the Hellenistic conception of the body in Christian social ethics]. In S. Marcos (Ed.), *Bedenler, dinler ve toplumsal cinsiyet [Bodies, religions and gender]* (pp. 141-158). Ütopya Yayınevi. (In Turkish).
- Baudrillard, J. (1998). *The consumer society: Myths and structures*. Sage. <https://doi.org/10.4135/9781526401502>
- Baudrillard, J. (2009). *Why hasn't everything already disappeared*. Seagull Books.
- Bauman, Z. (2005). *Bireyselleşmiş toplum [Individualised society]*. Ayrıntı Yayınları. (In Turkish).
- Bauman, Z. (2011). *Postmodern etik [Postmodern ethics]*. Ayrıntı Yayınları. (In Turkish).
- Bauman, Z. (2018). *Akışkan modernite [Fluid modernity]*. Can Yayınları. (In Turkish).
- Bell, D. (2001). *An introduction to cyberculture*. Routledge.
- Bocock, R. (1993). *Consumption*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203313114>
- Braidotti, R. (2014). *İnsan sonrası [Post-human]*. Ayrıntı Yayınları. (In Turkish).
- Braidotti, R. (2017). *Göçebe özneler: Çağdaş feminist kuramda bedenleşme ve cinsiyet farklılığı [Nomadic subjects: Embodiment and gender difference in contemporary feminist theory]*. Kolektif Kitap. (In Turkish).
- Braidotti, R. (2019). İnsan sonrası, pek insanca: Bir posthümanistin anıları ve emelleri [Posthuman, very human: Memories and ambitions of a posthumanist] (B. O. Doğan, Trans.). *Cogito*, 95(96), 53-97. (In Turkish).
- Butler, J. (2008). *Cinsiyet belası [Gender trouble]*. Metis Yayıncılık. (In Turkish).
- Corbett, A. (2009). Beyond ghost in the (human) shell. *Journal of Evolution and Technology*, 20(1), 43-50.
- Courtine, J. J. (2013). Introduction, history of the body 3. In A. Corbin, J. J. Courtine, & G. Vigarello (Eds.), *Bakıştaki değişim: 20. Yüzyıl [Change in outlook 20th century]* (pp. 9-12). Yapı Kredi Yayınları. (In Turkish).



- Cruz, R. A. L. (2012). Mutations and metamorphoses: Body horror is biological horror. *Journal of Popular Film and Television*, 40, 160–168. <https://doi.org/10.1080/01956051.2012.654521>
- Deleuze, G. (2007). *Kritik ve klinik [Critical and clinical]*. Norgunk. (In Turkish).
- Featherstone, M. (2007). *Consumer culture and postmodernism*. Sage. <https://doi.org/10.4135/9781446212424>
- Foucault, M. (2003). İktidar ve beden [Power and the body]. In F. Keskin (Ed.), & I. Ergüden (Trans.), *İktidarın gözü: Seçme yazılar 4 [The eye of power. Selected articles 4]* (pp. 38–46). Ayrıntı Yayınları. (In Turkish).
- Foucault, M. (2007). *Cinselliğin tarihi [History of sexuality]* (H. U. Tanrıöver, Trans.). Ayrıntı Yayınları. (In Turkish).
- Fukutomi, H. (Director). (1993). *Gunnm*. Madhouse.
- Fukuyama, F. (2003). *İnsan ötesi geleceğimiz [Our transhuman future]*. ODTÜ Yayıncılık. (In Turkish).
- Giddens, A. (2014). *Modernite ve bireysel kimlik: Geç modern çağda benlik ve toplum [Modernity and individual identity: Self and society in the late modern age]*. Say Yayınları. (In Turkish).
- Grosz, E. (1997). Inscriptions and body maps: Representations and the corporeal. In L. McDowell & J. Sharp (Eds.), *Space, gender, knowledge: Feminist readings*. Routledge.
- Haraway, D. (2010). Başka yer [Another place]. In G. Pular (Ed.), *Donna Haraway'den seçme yazılar [Selected writings by Donna Haraway]*. Metis Yayıncılık. (In Turkish).
- Haraway, D. (2016). *A cyborg manifesto*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816650477.003.0001>
- Kaderli, Z. (2018). Kültürel söylemlerin biçimlendirme yerlemi olarak beden ve çağdaş beden modifikasyonlarının fenomenolojik boyutları [The body as a site of shaping cultural discourses and phenomenological dimensions of contemporary body modifications]. *Folklor/Edebiyat*, 24(94), 161–182. <https://doi.org/10.22559/folklor.228> (In Turkish)
- Kakoudaki, D. (2014). *Anatomy of a robot: Literature, cinema, and the cultural work of artificial people*. Rutgers University Press.
- Komel, M. (2016). The ghost outside its shell: Revisiting the philosophy of Ghost in the Shell. *Teorija in Praksa*, 53(4), 920–928.
- Köse, H. (2011). Tüketim toplumunda bir “sosyal beden” kurgusu olarak kadın [Woman as a “social body” construct in the consumer society]. *Selçuk İletişim*, 6(4), 76–89. (In Turkish).
- Le Breton, D. (2019). *Bedene veda [Farewell to the body]*. Sel Yayıncılık. (In Turkish).
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception*. Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1999). The lived body, The body in its sexual being, The natural world and the body. In W. Donn (Ed.), *The body: Classic and contemporary readings*. Oxford.
- Merleau-Ponty, M. (2006). *Göz ve tin [Eye and tin]* (A. Soysal, Trans.). Metis Yayınları. (In Turkish).
- Miner, N. (2014). Technology, psychology, identity: Ghost in the Shell and. Hack. *Sign. Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 14(3). <https://japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss3/miner.html>
- Mizukoshi, K. (2018). Perils of Hollywood whitewashing?. A review of “Ghost in the Shell” movie. *Markets, Globalization & Development Review*, 3(1). <https://doi.org/10.23860/MGDR-2018-03-01-06>



- Murphy, G. J., & Schmeink, L. (2018). Introduction: The visibility and virtuality of cyberpunk. In *Cyberpunk and visual culture* (pp. xx-1). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315161372>
- Nagoshi, C. T. & Nagoshi J. L. (2012). Being human versus being transhuman: The mind-body problem and lived experience. In H. Tirosh, S. Son, & K. L. Mossman (Eds.), *Building better humans?: Refocusing the debate on transhumanism* (pp. 303-319). Peter Lang.
- Nazlı, A. (2005). 'Görünmeyen' beden'den 'görünen' beden'e: Beden'in sosyolojisi [From the 'invisible' body to the 'visible' body: The sociology of the body]. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi [Journal of Sociological Research]*, 8(2), 71-87. (In Turkish).
- Oktan A. (2019). Cybernetic shell: Body construction in the films of ghost in the shell. *Journal of History School*, 12(38), 270-303. <https://doi.org/10.14225/Joh1519>
- Orbaugh, S. (2008). Emotional infectivity: Cyborg affect and the limits of the human. *Mechademia*, 3(1), 150-172. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0040>
- Oshii, M., Masamune, S., & Itô, K. (Directors). (1995). *Ghost in the Shell*. Kôdansha.
- Roberts, E. F., & Schepher-Hughes, N. (2011). Introduction: Medical migrations. *Body & Society*, 17(2-3), 1-30. <https://doi.org/10.1177/1357034X11400925>
- Rodriguez, R., Cameron, J., Kalogridis, L., & Kishiro, Y. (Directors). (2019). *Alita: Battle Angel*. Twentieth Century Fox.
- Ryle, G. (2009). *The concept of mind*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203875858>
- Schepher-Hughes, N., & Lock, M. M. (1987). The mindful body: A prolegomenon to future work in medical anthropology. *Medical Anthropology Quarterly*, 1, 6-41. <https://doi.org/10.1525/maq.1987.1.1.02a00020>
- Shilling, C. (2017). Body pedagogics: Embodiment, cognition and cultural transmission. *Sociology*, 51(6), 1205-1221. <https://doi.org/10.1177/0038038516641868>
- Shilling, C., & Mellor, p. A. (2007). Cultures of embodied experience: Technology, religion and body pedagogics. *The Sociological Review*, 55(3), 531-549. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.2007.00721.x>
- Smelik, A. (2010). Cinematic fantasies of becoming-cyborg. *The Scientific Imaginary in Visual Culture*, 5, 89-104. <https://doi.org/10.14220/9783862347568.89>
- Spinoza, B. (2010). *The ethics*. Kessinger Publishing.
- Stauth, G., & Turner, B. S. (2005). *Nietzsche'nin dansı [Nietzsche's dance]* (M. Küçük, Trans.). Bilim ve Sanat Yayınları. (In Turkish).
- Swale, A. (2020). Anime and the conquest of time. *Japan Review*, 35, 199-218.
- Synnott, A. (2002). *The body social: Symbolism, self and society*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203201541>
- Tembo, K. D. (2017). Death, innocence, and the cyborg: Theorizing the gynoid double-bind in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell II: Innocence*. *American, British and Canadian Studies*, 29(1), 103-125. <https://doi.org/10.1515/abcsj-2017-0021>
- Uslu, A. (2022). İnsan Bir Makinedir Savının Dinamik Sistem Kuramı Bağlamında Değerlendirilmesi [Evaluation of Human is a Machine Argument in the Context of Dynamic System Theory]. *Temaşa Felsefe Dergisi [Temaşa Philosophy Journal]*, 18, 130-149. <https://doi.org/10.55256/temasa.1196498> (In Turkish)