

УДК 141.141

К. В. Райхерт*доцент кафедри філософії естественних факультетов
Одеського національного університета імени І. І. Мечникова,
кандидат філософських наук***О ПОНЯТИИ «ТЕХНО-АНИМИЗМ»**

В современных зарубежных исследованиях антропологического, культурологического, религиоведческого и социологического типа можно встретить понятие «техно-анимизм». Само это понятие было введено в 1989 г. в американском религиоведении. Однако, начиная с 2001 г., оно всё чаще используется в исследованиях японской культуры.

Отечественному исследователю понятие «техно-анимизм» не известно. По крайней мере, мне не удалось отыскать ни одного упоминания этого понятия в литературе на русском или украинском языке. В связи с этим я думаю, что необходимо представить понятие «техно-анимизм» отечественной академической науке.

Итак, целью исследования является рассмотрение понятия «техно-анимизм».

Слово «техно-анимизм» (techno-animism) было придумано двумя американскими религиоведами Дж. Киркпатриком и Д. Тумминиа, которые занимались изучением деятельности религиозной организации под названием «Академия наук «UNARIUS»» (Unarius Academy of Science). Религиозные взгляды членов этой организации ими были обозначены как «техно-анимизм». Они объяснили данное верование так: «Техно-анимизм замещает природных духов (natural spirits) космическими существами (space beings) и создаёт синтез научно-фантастической образности (science-fiction imagery) с анимистическими практиками» [11, с. 164]. Иначе говоря, техно-анимизм – анимизм, только этот анимизм представляет собой не веру в души и духов, а веру в неземных существ. Такого рода вера составляет основу УФО-религий («Эфирийское общество», «Церковь НедоМудреца», «Врата Рая», «Вселенные люди»), учения раэлитов, предмет саентологии и так далее.

Предложенное понимание «техно-анимизма», очевидно, основывается на классическом понятии «анимизм». Известно, что слово «анимизм» ввёл в употребление немецкий врач и химик Г. Шталь (1659–1734 гг.) в своей работе «Медицинская теория» [16], однако популяризировал его английский антрополог Э. Тайлор (1832–1917 гг.) в своей знаменитой работе «Первобытная культура» [2]. Собственно его понимание анимизма (как учения о вере в души и духов) стало парадигматическим, особенно в отечественных учебниках и справочных изданиях по религиоведению. Именно в таком парадигматическом, «классическом» ключе

следует понимать «техно-анимизм» Дж. Киркпатрика и Д. Тумминиа: если принимается «классическая» точка зрения на анимизм, а именно точка зрения английского антрополога Э. Б. Тайлора, что анимизм (он же «спиритуализм» в широком смысле слова) является учением о духовных сущностях [2, с. 211], которое составляет минимум религии [2, с. 210], то техно-анимизм является учением о космических существах, которое составляет минимум УФО-религии.

Однако есть и непарадигматическое, неклассическое понимание анимизма. Оно связано с тем, что в современном зарубежном религиоведении к концепции анимизма Э. Тайлора долгое время было критическое отношение: «Теории анимизма и аниматизма трудно принимать всерьёз в наше время, учитывая психологическую изощрённость, которая стала сама собой разумеющейся в интеллектуальных кругах, начиная с Фрейда» [5, с. 363]. Приведённый пассаж был написан в 1987 г. Однако с 1993 г. началось переосмысление концепции анимизма в антропологии. Ключевыми исследователями в этом деле стали антропологи Н. Бёрд-Дэвид [4], С. Гатри [6], Ф. Дескола [1], Т. Инголд [9], Г. Харви [7; 8].

Так, в неклассическом ключе о техно-анимизме как о виде анимизма размышляют датские науковеды К. Йенсен и А. Блок в своей совместной статье «Техно-анимизм в Японии». Привлекая акторно-сетевую теорию Б. Латура и концепцию анимизма Ф. Дескола и его соратника Э. де Кастро, авторы статьи полагают, что «Япония описывается как земля «техно-анимизма», возникшего под влиянием синтоизма и демонстрирующего «полиморфные перверсии», которые решительно игнорируют границы между человеком, животным, духом и механическим существом» [10, с. 84].

Здесь необходимо сразу указать на тот факт, что в отличие от классической концепции анимизма Э. Тайлора концепция анимизма Ф. Дескола не такая уж простая. В своей работе «По ту сторону природы и культуры» Ф. Дескола говорит о четырёх типах онтологий: 1) об анимизме; 2) о тотемизме; 3) об аналогизме; 4) о натурализме [1, с. 164–165]. Об анимизме речь пойдёт позже; сначала вкратце об остальных трёх типах онтологий. Для тотемизма всё существующее однородно как в телесных, так и в душевных характеристиках (и у птицы, и у человека обязательно есть и душа, и тело), поэтому можно найти связь между

телесним и душевным. Такие онтологии характерны для аборигенов Австралии, для племени оджибве в Северной Америке, из языка которого, принадлежащего к алгонкинской группе, и взяли слово «тотем». Для аналогизма характерна точка зрения, что либо души, либо тела обязательно присутствуют всем феноменам мира. У кого-то может быть только тело, у кого-то только душа. Аналогизм концентрируется на поиске параллелей или взаимосвязей между феноменами на основании отдельных пунктов их сходства. Это характерно для Китая, Древней Индии; он также был распространён на Западе до начала Нового времени. Для натурализма важно, что все тела схожи по своей физической природе и различаются по тому, есть ли у них душа или нет; например, у животных наличие её не допускается. Натурализм присущ только европейскому мышлению, начиная с XVII века.

Анимизм – это такая онтология, которая строится на сходстве внутренних миров и различии физических свойств [1, с. 164–165]. Это значит, что в условиях анимистической онтологии «человек наделяет нечеловеческие существа такой внутренней идентичностью, которая сходна с его собственной. При таком подходе очеловечиваются растения и животные, потому что наличие души, которой их наделяют, позволяет им не только вести себя согласно общественным нормам и этическим заповедям человека, но и устанавливать между собой, а также с самим человеком некоторые взаимоотношения. Эта внутренняя схожесть одних с другими позволяет распространить «культурный подход» на нечеловеческие существа со всеми вытекающими отсюда последствиями: от межсубъективности до овладения орудиями труда, не говоря уже о ритуальном поведении и о соблюдении правил приличия. И всё-таки это очеловечивание имеет свои пределы, потому что в системе анимизма эти подобию переодетых людей, каковыми являются растения и животные, как раз отличаются от человека своими перьями, шерстью, чешуёй или корой, то есть, иначе говоря, своим физическим внешним видом» [1, с. 171].

Здесь важно отметить, что в анимистической онтологии именно форма тел является основным критерием дифференциации: «Форма тел – это нечто большее, нежели просто физическое соответствие, это комплекс биологических орудий, позволяющий виду занимать некоторое место обитания и вести в нём образ существования, отличный от того, благодаря которому мы идентифицируем его при первом взгляде» [1, с. 177]. Это означает, что «всё существующее, обладающее теми же внутренними свойствами, что и человек, является субъектом, у которого есть своя воля и имущество согласно их положению в экономике обмена энергией и физическими предубеждениями, своя точка зрения на мир, согласно которой они могут

осуществлять в нём те или иные действия, познавать его или превосходить» [1, с. 367].

Это приводит к представлению, что нечеловеческие существа могут принимать себя за людей и жить как люди в своих обществах: «Сказать, что они являются людьми, – значит признать за ними автономию, интенциональность и перспективу взгляда на мир той же природы, что у человека, просто расположенных внутри практических и символических сфер, которые у каждого свои, потому что каждый из них делит со своими собратьями то, что Якоб фон Икскуль называет «Umwelt», то есть мир, проживаемый и деятельный, характеризуемый тем, что может в нём делать животное, исходя из тех физических свойств, которыми оно располагает. Именно эта способность видеть мир своим субъективным образом, мир, являющийся продолжением их органов и потребностей, превращает анимистические сущности в субъекты, а также потому, что их признают субъектами и предполагают у них наличие души» [1, с. 367].

Анимизм как определённый тип онтологии предполагает особый тип гносеологии: «На первый взгляд анимизм, кажется, берёт начало в релятивистском подходе к познанию, не столько в отношении источника той точки зрения, которая выражается в нём (это всегда точка зрения человека, потому что именно он говорит за нечеловека), сколько в отношении тех условий, которые делают это познание возможным: каждому физическому типу соответствует некий тип перцепции и деятельности, то есть «Umwelt», тип отношения к вещам, которые нельзя определить через некие абсолютные свойства, а только через результаты перцепции и использование этих вещей, согласно тому типу субъекта, который имеет с ними дело. Но анимизм свидетельствует и об универсализме, когда отказывается видеть субъективность только в человеке: всякая сущность, наделённая душой, является субъектом и может вести столь же богатую социальную жизнь, что и человек. Обобщение внутренних свойств и партикуляризация свойств физических – вот уж действительно загадочная комбинация, поскольку она слово за слово опровергает наше понимание положения дел: если использовать принятую фразеологию, то следовало бы говорить о естественном релятивизме и культурном универсализме, то есть таком противоречии, которое непреодолимо для всякой современной эпистемологии» [1, с. 369]. Из-за своей контринтуитивной гносеологии (эпистемологии) анимизм оказывается трудным для исследований современных антропологов, которые мыслят в системе натурализма.

В контексте концепции анимизма Ф. Дескола техно-анимизм будет предполагать, что человек отличается от другого существа (животного, робота, инопланетянина, духа, божества) телом, а не душой.

Важно то, что концепция анимизма Ф. Дескола открывает возможность для трактовки анимизма как альтернативного ответа на универсальную семиотическую тревогу по поводу того, когда и как следует проводить границы между человеком и нечеловеком [1, с. 366–375]. И здесь уже возникает иная трактовка понятия «техно-анимизм», предложенная американским писателем и изобретателем М. Пэскэ [15]: взаимодействия между человеком и компьютерными технологиями идентичны реальным социальным отношениям. Более того, окружающая человека среда насыщается невидимой коммуникацией между вещами, которые окружают человека в повседневной жизни. То есть может сложиться такое впечатление, что вещи, окружающие человека, обладают способностью наблюдать, собирать информацию, общаться и действовать в реальном мире. Таким образом, возникает некоторое чувство или верование, называемое техно-анимизмом.

Исходя из сказанного, техно-анимизм в большей степени возможен в так называемых информационных обществах, например таких, как Япония. Так, японский культурный антрополог М. Ода описывает с помощью понятия «техно-анимизм» повсеместное присутствие киборгов и роботов с душами в аниме и манге, называя их «призраками в машинах» и допуская возможность того, что такого рода персонажи возникают из японской анимистической ментальности [12, с. 256–257]. Также японский социолог Т. Окуно использует понятие «техно-анимизм», чтобы объяснить близкие отношения японцев с автомобилями, мобильными телефонами, компьютерами и роботами в контексте восточноазиатской анимистической традиции коммуникации с животными и растениями [14, с. 45–46, 123].

Наконец, американский культурный антрополог Э. Эллисон активно использует понятие «техно-анимизм» в своих исследованиях японской популярной культуры, в основном аниме и манги. В своей книге «Тысячелетние монстры» она исследует «глобальные воображения» через призму «японских игрушек». Э. Эллисон показывает, что такие игрушки, как Покемоны или Сэйлор Мун, явно разделяют общие свойства с анимационными персонажами. Данная характеристика относится не только к жанру аниме (специфическому японскому стилю анимационных фильмов), но также к наблюдению, что японские игрушки проникнуты жизнью. Широкая точка зрения состоит в том, что японские нарративы обыденно порождают духов, роботов и животных в мире так, что игнорируются границы между человеком и нечеловеком. Скрещивания, которые демонстрирует японская игрушечная культура, являются симптомами того, что Э. Эллисон называет «анимистическим бессознательным», глубоко

ко укоренённым в японской социальной жизни: «Анимистическое бессознательное особенно ярко и заметно в определённых практиках Японии 20-го и 21-го столетий. К этому относится индустрия производства фантазий, выраженная, например, в послевоенной манге «Могучий Атом», в которой оно (анимистическое бессознательное – К. Р.) представляет вселенную, в которой границы между вещью и живым постоянно пересекаются и смешиваются. Весь мир здесь построен на бриколаже из разнообразных и взаимозаменяемых частей (машина/органическое/человек), в котором знакомые формы были разобраны и вновь собраны в виде новых гибридов: полицейские автомобили являются летающими собачьими головами, а роботы представляют собой разнообразие форм: от дельфинов и муравьёв до крабов и деревьев. Мало того, что здесь процветает пересекающий границы промискуитет в том смысле, что нет предела тому, что может быть соединено и перекрёстно опылено чем-то другим; здесь технология (меха) является ключевым компонентом в том способе, с помощью которого живое любых видов может быть конституировано. Априори всё японское государство стоит на технологиях, как, впрочем, и на всех тех усилиях по восстановлению после Второй мировой войны. Принимая во внимание центральность меха в японской игровой индустрии во всём послевоенном периоде, я обозначаю такую эстетику как “техно-анимизм”» [3, с. 13]. Иначе говоря, анимистическое бессознательное, легко смешивая продвинутые технологии и духовные сущности, допускает новый тип анимизма, а именно техно-анимизм, родиной которого можно считать Японию. Важно подчеркнуть, что согласно Э. Эллисон такой техно-анимизм представляет собой особую японскую эстетику.

Эстетическая концепция техно-анимизма Э. Эллисон оказала влияние на японского американоведа Э. Огихара-Шук, которая в 2014 г. выпустила книгу «Анимизм Миядзаки за границей». В этой книге её автор говорит о связи аниме и техно-анимизма: «Моё исследование аниме является возможным расширением этих исследований (исследований Э. Эллисон – К. Р.) по техно-анимизму, основанных на допущении, что все медийные аспекты аниме стали возможны благодаря современному технологическому развитию, берущему своё начало в японской анимистической традиции. Аниме может также рассматриваться как техно-анимизм в обратном смысле: аниме не только о японской анимистической традиции, которая служит основой для технологий, но и также о том, как современные технологии создают квазианимизм, предоставляя рисованные образы с голосами и движением, создавая тем самым иллюзию жизни в отношении неживых сущностей» [13, с. 23]. Обобщая сказанное выше, согласно по-

зиции Э. Огихара-Шук получается, что техно-анимизм – это квазианимизм, возникающий в результате комбинации японских анимистических традиций и современных технологий. Основным выразителем такого рода техно-анимизма является японская анимация – аниме.

Итак, на основании сказанного ранее можно сформировать следующее понятие о «техно-анимизме»:

1) техно-анимизм (по версии Дж. Киркпатрика и Д. Тумминия) – это верование, в котором сочетаются анимистические практики и научная фантастика; само это верование основано на вере в космических существ, которые замещают природных духов в классическом анимизме;

2) техно-анимизм (по версии А. Блока, К. Йенсена, М. Ода, Т. Окуно, М. Пэскэ) – это форма анимизма, верования, в котором технологии, которые окружают человека, одухотворяются;

3) техно-анимизм (по версии Э. Эллисон) – это разновидность японской эстетики, которая связана с аниме и мангой и в которой центральную роль играют одухотворённые технологии (меха);

4) техно-анимизм (по версии Э. Огихара-Шук) – это квазианимизм, который возникает в результате взаимодействия современных технологий и анимистических традиций Японии и который проявляет себя в аниме.

Литература

1. Дескола Ф. По ту сторону природы и культуры / Ф. Дескола; пер. с франц. О. Смолицкой, С. Рындина. – М.: Новое литературное обозрение, 2012. – 584 с.
2. Тайлор Э. Первобытная культура / Э. Тайлор. – пер. с англ. – М.: Политиздат, 1989. – 573 с.
3. Allison A. Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination / A. Allison. – Berkeley: University of California Press, 2006. – 356 p.
4. Bird-David N. «Animism» Revisited: Personhood, Environment and Relational Epistemology / N. Bird-David // Current Anthropology. – 1999. – Vol. 40. – № 1. – P. 67–91.
5. Bolle K. Animism and Animatism / K. Bolle // Encyclopedia of Religion / ed. L. Jones. – Farmington Hills: Thomson Gale, 2005. – Vol. 1. – P. 362–368.
6. Guthrie S. Faces in the Clouds: a New Theory of Religion / S. Guthrie. – Oxford: Oxford University Press, 1993. – 290 p.
7. Harvey G. Animism: Respecting the Living World / G. Harvey. – New York: Columbia University Press, 2005. – 262 p.
8. Harvey G. The Handbook of Contemporary Animism / G. Harvey. – Durham: Acumen Publishing, 2013. – 640 p.
9. Ingold T. The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill / T. Ingold. – London: Routledge, 2000. – 488 p.
10. Jensen C. Techno-animism in Japan: Shinto Cosmograms, Actor-network Theory, and the Enabling Powers of Non-human Agencies / C. Jensen, A. Blok // Theory, Culture & Society. – 2013. – Vol. 30. – № 2. – P. 84–115.
11. Kirkpatrick G. Space Magic, Techno-Animism, and the Cult of the Goddess in a Southern Californian

UFO Contactee Group: A Case Study of Millenarianism / G. Kirkpatrick, D. Tumminia // TO SYZYGY: Journal of Alternative Religion and Culture. – 1992. – Vol. 1. – № 2. – P. 159–172.

12. Oda M. Welcoming the Libido of the Technoids Who Haunt the Junkyard of the Techno-Orient, or the Uncanny Experience of the Post-techno-Orientalist Moment / M. Oda // The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture / ed. Bruce Greenville. – Vancouver: Arsenal Pulp Press, 2001. – P. 249–273.

13. Ogiwara-Schuck E. Miyazaki's Animism Abroad: The Reception of Japanese Religious Themes by American and German Audiences / E. Ogiwara-Schuck. – Houston: McFarland, 2014. – 240 p.

14. Okuno T. Ningen, d butsu, kikai: tekuno animizumu / T. Okuno. – Т ky: Kadokawa Shoten, 2002. – 201 p.

15. Pesce M. The Playful World: How Technology Is Transforming Our Imagination / M. Pesce. – New York: Ballantine Books, 2000. – 340 p.

16. Stahl G. Theoria medica vera physiologiam & pathologiam, tanquam doctrinae medicae partes vere contemplativas, e naturae & artis veris fundamentis, intaminata ratione, & inconcussa experientia sistens / G. Stahl. – Halae: Literis Orphanotrophei, 1708. – 1169 p.

Аннотация

Райхерт К. В. О понятии «техно-анимизм». – Стаття.

Стаття присвячена розгляду поняття «техно-анимизм». На даний момент існують чотири підходи до розуміння поняття «техно-анимизм». Перший підхід – це підхід американських релігієзнавців Дж. Кіркпатріка та Д. Туммінія: техно-анимизм розглядається як верування, в якому поєднуються анимістичні практики та наукова фантастика; саме це верування ґрунтується на вірі в космічних істот, які замінюють природних духів у класичному анимізмі. Цей підхід прямо залежить від того, якої концепції анимізму (класичної чи некласичної) придержується дослідник. Другий підхід – це підхід, якого придержуються дослідники А. Блок, К. Йенсен, М. Ода, Т. Окуно, М. Пэскэ: техно-анимизм розглядається як форма анимізму, верування, в якому технології, які оточують людину, одухотворяються. Третій підхід – це підхід американського культурного антрополога Е. Еллісон: це різновид японської естетики, яка пов'язана з аниме та мангою та в якій центральну роль грають одухотворені технології (меха). Четвертий підхід – це підхід японського американіста Е. Огихара-Шук: техно-анимизм – це квазіанимизм, який виникає в результаті взаємодії сучасних технологій та анимістичних традицій Японії та який проявляє себе в аниме.

Ключові слова: аниме, анимизм, верування, наукова фантастика, технології, естетика.

Анотація

Райхерт К. В. Про поняття «техно-анімізм». – Стаття.

Статтю присвячено розгляду поняття «техно-анімізм». На сьогодні є чотири підходи до розуміння поняття «техно-анімізм». Перший підхід – це підхід американських релігієзнавців Дж. Кіркпатріка та Д. Туммінія: техно-анімізм розглядається як вірування, у якому поєднуються анімістичні практики та наукова фантастика; саме це вірування ґрунтується на вірі в космічних істот, які замінюють природних духів у класичному анімізмі. Цей підхід прямо залежить від того, якої концепції анімізму (класичної чи некласич-

ної) дотримується дослідник. Другий підхід – це підхід, якого дотримуються дослідники А. Блок, К. Єнсен, М. Ода, Т. Окуно, М. Песке: техно-анімізм розуміється як форма анімізму, вірування, у якому технології, що оточують людину, одухотворені. Третій підхід – це підхід американського культурного антрополога Е. Елісон: техно-анімізм є різновидом японської естетики, яка пов'язана з аніме та мангою та в якій центральну роль відіграють технології (меха), що одухотворені. Четвертий підхід – це підхід японського америкознавця Е. Огіхара-Шук: техно-анімізм – це квазіанімізм, який виникає внаслідок взаємодії сучасних технологій і анімістичних традицій Японії та який проявляє себе через аніме.

Ключові слова: аніме, анімізм, вірування, естетика, наукова фантастика, технології.

Summary

Rayher K. W. On the concept “techno-animism”. – Article.

The article is devoted to the concept ‘techno-animism’. There are four approaches for understand-

ing of the concept ‘techno-animism’ in contemporary studies. The first approach is the G. Kirkpatrick and D. Tumminia approach: techno-animism is a belief which combines animistic practices and science-fiction imagery. This belief is based on believe in extra-terrestrial creatures which substitute natural spirits in classic animism. This approach depends on the animism theory the researcher uses, either it is classical or non-classical. The second approach is the approach of a number of researchers (A. Blok, C. B. Jensen, M. Oda, T. Okuno, and M. Pesce): techno-animism is a form of animism, believes that technologies surround human beings, are spiritual. The third approach is the A. Allison’s approach: techno-animism is a Japanese aesthetics which is related to anime and manga and based on spiritual technologies (mecha). The fourth approach is the E. Ogihara-Schuck approach: techno-animism is a quasianimism, which is originated from the interaction of modern technologies and animistic traditions of Japan and presented in anime.

Key words: aesthetics, anime, animism, belief, science fiction, technologies.