

**Техно-анимизм в современном искусстве: когда объект становится социальным актором?**

**Научный руководитель – Периг Питру без**

***Борисова Мичико Валерьевна***

*Аспирант*

Высшая школа социальных наук (École des hautes études en sciences sociales), Париж,  
Франция

*E-mail: borisova.michiko@gmail.com*

Термин «анимизм», лежащий в основе данного исследования, происходит от латинских слов «anima» (душа) и «animus» (дух) и обозначает тип мышления, который прививает статус «одушевленного» всем живым существам, но также и тому, что западная наука считает неодушевленным - вещам. В техно-анимизме, в отличие от «классического» анимизма, этот мышление также применяется к машинам, и существует не только в «примитивных» обществах. Мы встречаем понятие техно-анимизма в современных антропологических, культурных, религиозных и социологических теориях. Он был введен в 1989 году в религиоведение двумя американскими теоретиками Джин Киркпатрик и Дайаной Тумминиа, которые изучали деятельность религиозной организации UNARIUS (Universal Articulate Interdimensional Understanding of Science). Идеология членов этой организации была обозначена как техно-анимизм, Киркпатрик и Тумминиа описывают его как: «Техно-анимизм заменяет естественных духов космическими существами и создает синтез научно-фантастических образов смешиваясь с анимистическими практиками» [2]. Логика техно-анимизма означает, что окружающая среда человека насыщена невидимой связью между вещами, которые его окружают в повседневной жизни: они обладают способностью наблюдать, собирать информацию, общаться и действовать в реальном мире. В этом контексте искусство предстает как интерпретация этого нового мира, по словам современного художника Марка Лекея: «В полностью цифровом мире объекты оживают (ноутбуки говорят и даже имеют имена, такие как *Siri*; холодильники помнят, что вы любите и что употребляете в пищу; свет включается, когда вы входите в комнату и т. д.). Таким образом, то, что называется “прогрессом”, приближает нас к архаичной вселенной, к древней мысли, в которую мы верим, к анимистическому и магическому сознанию неодушевленных предметов» [3]. В контексте нашего времени, отмеченного технологическим всплеском и развитием интернета, мы замечаем странный парадокс: чем больше технологии демонстрируют техно-научный прогресс, тем больше мы видим, что они также создают базу для новых типы анимистических выводов, возвращая нас к «примитивному» видению мира: быть анимистом стало нормой, потому что все, что нас окружает, имеет душу. Тогда возникает вопрос : в каком смысле и контексте эти объекты становятся живыми?

Чтобы ответить на этот вопрос мы обращаемся к современному искусству : мы находим выдающиеся примеры анализа техно-анимистического социума в работах Ансельма Франке, немецкого куратора, в выставках музея Quai Branly в Париже и т.д. - эти примеры основывают новый подход к художественной работе как исследованию границ между людьми и объектами, живыми и неживыми, с социальной точки зрения. В техно-анимистическом искусстве постепенное стирание границ между людьми и нечеловеческими существами предвещает грядущие изменения: вступаем ли мы в новую культурную фазу, где постепенно исчезает не только дуализм между телами и разумом, но также и граница

между людьми и другими живыми и неживыми видами и, что еще более радикально, машинами? Как новые технологии меняют наше общество и какое место они в нем занимают? И может ли машина быть социальным актором на одном уровне с *Homo sapiens*?

Данный тезис представляет собой некий «эскиз», того, как и когда объекты начинают рассматриваться как «живые», изучая художественный подход техно-анимизма через современные антропологические теории, а именно теории Филлиппа Десколы в *По ту сторону природы и культуры* и ее определение анимизма как «приписывание людьми нечеловеческим существам внутренней сущности, идентичной их собственной» [1]. Здесь важно отметить, что в онтологии Десколы физический аспект тела является главным критерием различия между существами (живыми или неживыми): «Форма тел - это больше, чем простая физическая форма - это набор биологических инструментов, которые позволяют виду занять определенную среду обитания и развить в ней особый способ существования, по которому он в первую очередь идентифицируется» [1]. Мы применяем теорию Десколы к выставкам современного искусства основанных на техно-анимизме и художественных практиках, которые ставят под сомнение отношения между объектами и людьми, мы пытаемся понять, как анимизм стимулируемый интеграцией новых технологий в повседневную жизнь превращает неодушевленные предметы в социальных акторов базируясь на примере западных и незападных художников, а именно проводя параллельный анализ у западных художников с российскими и якутскими художниками. Мы попытаемся теоретизировать, как техно-анимизм воспринимается и обрабатывается западной культурой, где анимизм стал маргинальным, и как он применяется в восточной культуре, где занимает важное историческое, экологическое и социальное место. В рамках этого исследовательского проекта автор, будучи представителем анимистической восточно-тюркской культуры и историком искусства, обучавшимся в Европе, стремится сформулировать подход техно-анимизма через современные антропологические теории и художественные выставки и через собственную точку зрения анимиста и искусствоведа.

### Источники и литература

- 1) Descola, P. *Par-delà nature et culture*, Paris, 2005.
- 2) Kirkpatrick, J. and Tumminia, D. *Space Magic, Techno-Animism, and the Cult of the Goddess in a Southern Californian UFO Contactee Group : A Case Study of Millenarianism // TO SYZYGY : Journal of Alternative Religion and Culture*, Vol. 1, No 2, 1992, p. 162.
- 3) Mark Leckey. Proposal for a show. 2010: <https://www.youtube.com/watch?v=c8QWrLt2ePI&t=173s>