

УДК (520)141.141

К. В. Райхерт

кандидат філософських наук,

доцент кафедри філософії та методології пізнання

Одеського національного університету імені І. І. Мечникова

## ТЕХНОАНІМІЗМ МАСАМУНЕ СІРО

У сучасних зарубіжних дослідженнях з антропології, культурології, релігієзнавства, соціології та філософії можна зустріти використання слова «техноанімізм». Це слово зазвичай використовується в чотирьох значеннях: «1) Техноанімізм (за версією Дж. Р. Кіркпатріка та Д. Туммінія) – це вірування, яке поєднує анімістичні практики та наукову фантастику; само це вірування ґрунтується на вірі в космічні істоти, які заміщують духів у класичному анімізмі; 2) техноанімізм (за версією А. Блока, К. Б. Єнсена, М. Ода, Т. Окуно, М. Песке) – це форма анімізму, вірування, в межах якого технології, що оточують людину, одухотворяються; 3) техноанімізм (за версією Е. Еллісон) – це різновид японської естетики, яка пов'язана з аніме та манґою та в якій центральну роль відіграють одухотворені технології (меха); 4) техноанімізм (за версією Е. Оґіхара-Шук) – це квазіанімізм, який виникає внаслідок взаємодії сучасних технологій й анімістичних традицій Японії та який виявляє себе в аніме» [1, с. 109].

Незважаючи на те, що за допомогою слова «техноанімізм» можна описувати анімістичні погляди в будь-яких інформаційних суспільствах, в останні часи здебільшого це слово використовують лише стосовно Японії. Так, наприклад, данські науковці Каспер Бруун Єнсен і Андерс Блок указують на те, що «Японія описується як земля «техноанімізму», який виник під впливом синтоїзму та демонструє «поліморфні перверсії» та який рішуче ігнорує межі між людиною, твариною, духом і механічною істотою» [9, с. 84]. Японський культурний антрополог Масанорі Ода описує за допомогою слова «техноанімізм» повсюдну присутність кіборгів і роботів з душами в аніме та манзі, називаючи їх «привидами в машинах» і припускаючи можливість того, що такого роду персонажі виникають із японської анімістичної ментальності [10, р. 256–257]. Також японський соціолог Такудзі Окуно використовує слово «техноанімізм», щоб пояснити близькі відносини японців з автомобілями, комп'ютерами, мобільними телефонами та роботами в контексті східно-азійської анімістичної традиції комунікації з тваринами та рослинами [12, р. 45–46, 123]. Нарешті, американський культурний антрополог Енн Еллісон через слово «техноанімізм» описує анімістичне несвідоме, яке глибоко укорінене в японському соціальному житті: «Анімістичне несвідоме особливо яскраво та помітно в певних практиках Японії ХХ та ХХІ століть. До цього належить індустрія виробництва фантазій, виражена, наприклад, у післявоєнній манзі «Могутній Атом», в якій воно <= анімістичне несвідоме. – вставка моя. – К. Р.> є всесвітом, у якому межі між річчю та живим постійно пересікаються та змішуються. Весь світ тут побудований на бриколажі з різноманітних і взаємозамінних частин (машина / органічне / людина), в якому знайомі форми були розібрані та заново зібрані у вигляді нових гібридів: поліцейські автомобілі є літаючими собаками головами, а роботи є різноманітним форм – від дельфінів і мурашок до крабів і дерев. Мало того, що тут процвітає проміскуїтет, що перетинає межі, в тому сенсі, що немає межі тому, що може бути поєднаним та перехресно запленим чимось іншим; тут технологія (меха) є ключовим компонентом у той спосіб, за допомогою якого живе будь-яких видів може бути конституційованим – апіорі вся японська держава базується на технологіях і, зрештою, на всіх тих зусиллях щодо відновлення після Другої світової війни. Беручи до уваги центральність меха в японській ігровій індустрії у весь післявоєнний період, я позначаю таку естетику як «техноанімізм» [4, р. 13].

Наведені приклади поглядів на техноанімізм Японії начебто вказують на безпосередній зв'язок «техноанімізму» з однокореневим «аніме», яке було скороченням англійського слова *animation*: і «анімізм», і «аніме», і «анімація» – всі ці слова походять від латинського слова *anima*, «душа». Аніме (яп. アニメ) – це різновид обмеженої анімації (*limited animation*) (тобто практики більшого використання змінення та поєднання частин в анімації, ніж малювання кожного нового кадру (шару анімації чи зображення), а також використання навмисно абстрактного дизайну персонажів і фону (гла)), який виник на базі японських коміксів манґа в Японії в 1960-х роках. Проте аніме – це не лише стиль анімації, а цілий контейнер жанрів (наприклад, комедія, драма, меха, хентай) і статовікових форматів (кодомо, сьодзьо, сьонен, сьейнен, дзьосей) і різновид медіа на кшталт манґи та комп'ютерних ігор. Деякі аніме-твори пронизані техноанімізмом. Так, наприклад, японський американіст Еріко Оґіхара-Шук вказує на те, що більшість творів всесвітньо відомого японського режисера Хаяо Міядзакі є взірцями техноанімістичних поглядів [11].

Утім, можливо, техноанімізм або його елементи присутні не лише в аніме, а також в японських комп'ютерних іграх і манзі. Наприклад, в інтерв'ю, яке дав відомий японський творець манґи (манґака) Масамуне Сіро (яп. 士郎 正宗, справжнє ім'я: Ота Масанорі, яп. 太田 まさのり) американському досліднику та популяризатору манґи Фредеріку Л. Шодту, манґака зауважив наступне: «Релігійний підхід у моїй роботі вірогідно найближчий до анімізму» [16]. Можливо, що Масамуне Сіро тут говорить не просто про анімізм, а про техноанімізм, тому що в основному його твори залюднюють кіборгізовані люди й антропоморфні машини.

У запропонованій роботі я спробую виявити специфіку техноанімізму в творчості японського манґака Масамуне Сіро. Це – мета цього дослідження.

Першою манґою Масамуне Сіро була *Black Magic* (яп. ブラックマジック Буракку Мадзікку, буквально: «Чорна магія») [21], яка вийшла в 1983 році. Один із підсюжетів цієї манґи (переслідування з метою ліквідації суперсучасним військовим кіборгом дівчинки) став основою для аніме Масамуне Сіро та Хіроюкі Кітакубо *Black Magic M-66* (яп. ブラックマジック M-66 Буракку Мадзікку Маріо Сіккусуті Сіккусу), яке вийшло на відеоносіях у 1987 році. Манґа *Black Magic* переважно розповідає про людську цивілізацію, яка у невизначений час (невідомо, чи події відбуваються у минулому або в майбутньому) створює на Венері суперкомп'ютер Немезиду (*Nemesis*) для створення Утопії завдяки зібраним даним. Після того, як Немезида бере під свій контроль людей, вона створює так званих «виконавців» (*Executers*), біороїдів, які виглядають як людиноподібні тварини з довгими вухами (або навіть рогами), щоб ті виконували вказівки Немезиди. З часом контроль над Венерою отримує представник Немезиди Зевс, який намагається взяти під свій контроль саму Немезиду. У відповідь Немезида таємно створює супербіороїда Дюну Тифон (*Duna Typhon*), наділеного магічними здібностями, щоб тримати під контролем демократично обраного Зевса. Дюна Тифон таємно живе серед людей і до певного часу не знає, хто чи що вона є. Протистояння Зевса та Дюни Тифон зрештою ледве не призводить до винищення всіх людей на Венері.

Цікаво, що з тексту манґи неможливо чітко зрозуміти, хто тут є протагоністом, а хто – антагоністом; обидва персонажі, Зевс і Дюна Тифон, намагаються в той чи інший момент знищити людей. Можливо, манґа *Black Magic* – це якась приповідь (алегорія, іносказання) протистояння під

час Холодної війни двох супердержав, Сполучених Штатів Америки та Союзу Радянських Соціалістичних Республік, яке могло закінчитися тотальним винищенням людства.

Манга *Black Magic* містить початки для майбутніх робіт Масамуне Сіро. Так, в наступній манзі Масамуне Сіро, *Appleseed* [17–20] (яп. アップルシード Аппурусідо, буквально: «Яблучне зернятко»), що виходила з 1985 по 1987 роки, події відбуваються після Третьої світової війни в утопічному місті-державі (полісі) Олімпі (*Olympus*), залюдненому людьми та біороїдами. Містом керує суперкомп'ютер Гайя. У місті назріває політичне та військове протистояння між людьми та біороїдами. Головними героями манги є Дюна Ньют (*Deunan Knute*), дівчина-солдат, і її коханий, кіборгізована людина Бріарей Гекатонхейр. Вони є бійці поліцейського спецпідрозділу *ESWAT* (*Extra Special Weapons And Tactics* «Екстраспеціальні зброя та тактика»). Так само, як і манга *Black Magic*, манга *Appleseed* може розглядатися як іношказання протистояння під час Холодної війни імперіалізмів двох супердержав, США та СРСР [5]. У манзі *Appleseed* вперше у творчості Масамуне Сіро з'являються тропи, які він згодом буде розвивати у своїх творах *Dominion*, *Ghost in the Shell* та *Pandora in the Crimson Shell*: перший троп – це тип прекрасної дівчини-войовниці, який японський психоаналітик-структураліст Тамакі Сайто позначив як «дівчина-мисливець» [15, р. 128–129] (див. також: [2]), а другий троп – це діяльність поліцейського спецпідрозділу.

Між тим не дивлячись на те, що манги *Black Magic* і *Appleseed* мають спільні елементи (утопічна держава; суперкомп'ютер, що керує цією державою; боротьба за владу всередині держави; імена головних героїнь; наявність біороїдів), є відмінності, головна з яких – це вигляд біороїдів: у манзі *Black Magic* біороїди виглядають як людиноподібні тварини з довгими вухами (або навіть рогами) в той самий час коли у манзі *Appleseed* біороїди виглядають як звичайні люди, а люди, при цьому зазвичай – це гібриди людини та машини, кіборги, як, наприклад, Бріарей Гекатонхейр, який дуже схожий на біороїдів із манги *Black Magic*. Отже, в обох мангах Масамуне Сіро стирає межі між людиною та людиноподібною істотою, принаймні на рівні зовнішнього вигляду: на перший погляд, в манзі *Black Magic* він антропоморфізує штучних істот, а в манзі *Appleseed* – не просто антропоморфізує штучних істот аж до повної нерозрізності між людиною та людиноподібною істотою, але, навпаки, людей, які кіборгізувалися, деантропоморфізує, принаймні на рівні зовнішності.

Проте чи насправді Масамуне Сіро деантропоморфізує людей у своїй манзі? Ізраїльський філософ Йозеф Агассі вважає, що «антропоморфізм – це глибоко вкорінена властивість (*inveterate tendency*) проєктувати людські якості на природні явища, свідомо чи ні» [3, с. 87]. Ці людські якості можуть бути різноманітними: можна проєктувати певні зовнішні якості (зовнішній вигляд), а можна – певні внутрішні якості (на кшталт розуму чи свідомості чи душі). Масамуне Сіро використовує різні способи антропоморфізації (види антропоморфізму) у своїх творах. Так, вже згадувані вище біороїди в його творах антропоморфізуються на рівні зовнішності. Те ж саме можна спостерігати в мангах *Dominion* та *Pandora in the Crimson Shell*. У манзі 1988 року *Dominion* [22] (яп. ドミニオン, буквально: «Домініон») у вигаданому місті Ньюпорт в умовах важкого забруднення атмосферного повітря поліцейський танковий спецпідрозділ, бійцем якого є протагоніст цієї манги Леона Одзакі, намагається спіймати суперзлочинця Буаку, який був штучно зроблений як лабораторний пацюк для експериментів *Greenpeace Crois*, та його полічиць – прекрасних білявок-роботів із котячими вушками та хвостиком АннаПуму й УніПуму: тут Буаку та АннаПума й УніПума – це людиноподібні істоти, яких дуже важко зовні відрізнити від справжніх людей; АннаПума й УніПума видають лише їхні вуха. У манзі *Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn* (яп. 紅殻のパンドラ -GHOST URN- Бенігара но Пандора: госуто урн, буквально: «Малинова Пандора: урна Духу») [24–31] головними героями є Нене Нанакоробі, дівчинка з повністю кіборгізованим

тілом, і Кларіон, людиноподібний бойовий андроїд із котячими вушками та хвостиком. Кларіон містить в собі бойовий пристрій Пандора, який може активувати лише Нене у випадку терористичної загрози.

Втім, в іншій манзі Масамуне Сіро, *Ghost in the Shell* [32], можна зустріти інший вид антропоморфізму – внутрішній. У манзі є так звані «мислячі танки» (яп. 思考戦車 Синку сенся), яких тут також називають «футікома» (яп. フチコマ). Футікома – це павукоподібний коліно-крокуючий робот-танкетка, який має високорозвинений штучний інтелект (або навіть штучну свідомість). Тут антропоморфізм проявляється в тому, що роботам-танкеткам приписується високорозвинений інтелект, подібний до людського, а також свідомість, подібна до людської. До того ж, футіком тут наділяють дитячою поведінкою через те, що вони начебто намагаються пізнати світ, як це роблять діти.

І ось тут треба зробити зауваження щодо деантропоморфізації людей: коли людина кіборгізується так, що зовні припиняє походити на природну людину, вона деантропоморфізується лише зовні, внутрішню людину залишається людиною – тут «внутрішньо» означає, що людина залишається людиною на рівні її сутності чи душі чи духу чи свідомості тощо. Саме тут треба звернути увагу на слова вже згадуваного вище філософа Йозефа Агассі: «Стандартним і найбільш важливим варіантом антропоморфізму є анімізм, який вбачає душу в усьому, що є в природі» [3, с. 87]. І справді, анімізм у найширшому розумінні – це коли «люди наділяють нелюдей такою ж самою внутрішньою ідентичністю, яку вони самі мають. За такої умови олюднюються рослини та особливо тварини, тому що наявність душі, якою їх оснащують, дозволяє їм не лише поводитися згідно із соціальними нормами й етичними приписами, але також встановлювати комунікаційні відносини між собою та людиною. Таким чином, внутрішня подібність одних з іншими дозволяє перенести на нелюдей «культурний стан» з усіма властивими йому атрибутами, від інтерсуб'єктивності до оволодіння технологіями, ритуальною поведінкою та правилами пристойного поведіння» [6, с. 229].

Про дещо подібне Масамуне Сіро каже в інтерв'ю Фредеріку Л. Шодту: «Релігійний підхід у моїй роботі вірогідно найбільш чужий до анімізму. Коли я кажу «релігія», я не маю на увазі щось контрольоване всемогутнім «Богом»; я лише маю на увазі «богів» у значенні Природи. Це як цунамі, спричинене розлюченою богинею, такого роду річ, яка майже небиліця чи алегорія. Це як побачити дракона, який з'являється з водоймища, підіймається до неба та потім спричиняє зливу, але це також як вода, яка випаровується та згодом перетворюється на опади; це той самий феномен, лише описаний по-різному. Один і той самий відтінок одного і того самого феномену спостерігається різними людьми по-різному; він лише впорядкований більш «науково» в один спосіб, ніж в інший» [16]. Цей уривок показує, що людина схильна одухотворяти природу, пояснюючи тим самим природні процеси та явища дією одушевлених, а не неодушевлених, предметів. Більше того, в цьому уривку Масамуне Сіро вказує на те, що мабуть в основі анімізму лежить перспектива, тобто точка зору спостерігача, мабуть навіть цю позицію можна назвати «перспективізмом», тобто позицією, згідно з якою розуміння реальності залежить від людини, спостерігача, її знань, умінь, мислення, тла (фону, контексту) взагалі. Певною мірою зближення анімізму з перспективізмом тут є виправданим, якщо дотримуватися думки бразильського антрополога Едуардо Вівейроса де Кастро: перспективізм – це «етноепістемологічний наслідок анімізму» [33, с. 122].

Антропоморфізм машин і перспективізм дозволяють Масамуне Сіро поєднати анімізм і науку та технологію в його найбільш відомій манзі *Ghost in the Shell* [32] (буквально: «Дух в оболонці»; яп. 攻殻機動隊-THE GHOST IN THE SHELL- Кокаку кідотай: дзя госуто ін дзя Серу, буквально: «Мобільний броньований (бронетанковий) поліцейській підрозділ суспільного порядку: Дух в оболонці»). Події манги, яка виходила з 1989 по 1991 рік, відбуваються в 2029 році у

вигаданому місті Ньюпорт. Відділ 9 Міністерства внутрішніх справ Японії на чолі з Дайсуке Арамакі розслідує злочини так званого «Лялькаря» (яп. 人形使い Ninjyo-dzyokai) буквально: «Той, що використовує ляльок»), кіберзлочинця, який «зламає» кібермізки людей. Під час слідства Відділ 9 встановлює, що Лялькар насправді штучний інтелект, створений японським урядом і поміщений у тіло робота. Після знищення останнього носія Лялькаря Відділ 9 вірить, що все закінчилося, але доти, доки не з'ясується, що Лялькар проник у розум майора Мотоко Кусанагі, головного слідчого та командира контр-кібертерористичного загону Відділу 9. Лялькар бажає бути новим етапом в еволюції, зробивши Кусанагі одним із своїх «духів» (*Ghosts*), на що Мотоко врешті зголошується піти.

За допомогою таких персонажів, як Лялькар і Мотоко, Кусанагі Масамуне Сіро пропонує свою концепцію еволюції, яку він розглядає як процес поєднання двох наборів даних (ДНК), покликаний створити третій набір даних, який би містив найважливіші елементи вихідних організмів, а також якийсь елемент випадковості. Лялькар еволюціонує не з ДНК як набір даних в комп'ютерній інформаційній мережі, з якої він жадає вибратися, породивши новий організм (душу, не народжену з ДНК), – для цього йому потрібний новий спосіб злиття даних: злиття даних двох діючих «духів» (*Ghosts*) в єдиний розум. Лялькарю потрібна саме Мотоко Кусанагі, тому що вона була кіборгізована ще в ранньому дитинстві та не пам'ятає, як це мати натуральне, а не штучне, тіло людини: її кібермозок, електронний імплантат, який доповнює натуральний мозок, розширюючи його інтелектуальні, комунікаційні та фізичні властивості, настільки вкорінений в її штучне тіло кіборга, що до кінця не зрозуміло, чи Мотоко Кусанагі ще людина або ж вона вже щось інше. Єдине, що характеризує Мотоко Кусанагі як людину, – це її дух (*Ghost*), щось на кшталт суміші душі, духу, інтуїції, свідомості й особистості, сутність живої людини, яка зберігається навіть при заміні в людині природного інтелекту на штучний інтелект; тобто, дуже спрощено, те, що робить людину людиною. Мотоко Кусанагі – кіборг, який, незважаючи на її людську сутність, найбільш віддалений від природної людини, що уможливило злиття Мотоко з Лялькарем.

У манзі *Ghost in the Shell* Масамуне Сіро моделює ситуацію, коли в машині з штучним інтелектом (точніше: в мережі взаємно пов'язаних машин із штучним інтелектом) виникає те, чого не могло бути в ній у принципі, – дух. При цьому Масамуне Сіро навіть не пояснює, як це можливо, він пропонує читачеві мангі повірити в це. Тут вже насправді можна говорити про анімізм – наділення душою машини в буквальному сенсі – і мабуть, це можна назвати «техноанімізмом» через те, що тут одухотворяється техніка. Техноанімізм Масамуне Сіро згодом буде присутній у манзі Масамуне Сіро *Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn* і аніме *Real Drive* (яп. RD 潜脳調査室 Ару Ді Сенно Тьосасіцу), поставленого режисером Кадзухіро Фурухасі на основі сценарію Масамуне Сіро та Дзюнїчі Фудзісаку в 2008 році.

У зв'язку з техноанімізмом Масамуне Сіро треба звернути увагу ще на одну річ: перспективізм дозволяє Масамуне Сіро зробити наступний крок: поєднати науку (та техніку) з магією: «Однак я вважаю, що наука та технології все більше стають подібними до «магії». Іншою мовою, експерти знають, що відбувається, проте пересічна людина не має жодного розуміння. Для більшості людей речі все більше стають «чорним ящиком»: вони просто знають, що якщо вони щось покладуть у цей ящик, то отримають конкретний результат. Це особливо вірно для комп'ютерів. Ви маєте бути експертом, щоб знати, чому певні речі мають місце, та щоб розуміти принципи, що задіяються, але пересічна людина не є експертом. Більшість людей лише використовують комп'ютери тому, що ті зручні; вони не здатні пояснити задіяні принципи, так що насправді вони користуються комп'ютерами як магією. Це насправді не означає, що комп'ютери – це насправді магія. Світи науки та магії вочевидь розмежовані,

проте в межах нашої свідомості та здатності сприймати речі вони збігаються. Ось чому, мабуть, може здатися, що в моїй роботі я намагаюся інтегрувати науку з технікою в релігію, бо здається, що вони збігаються одна з одною» [16]. Це дуже корисний крок через те, що деякі дослідники (Анрі Юбер і Марсель Мосс [8], Саломон Рейнаш [14, р. xv], Зигмунд Фрейд [7, р. 91], Карвет Рід [13] тощо) зближують анімізм і магію, розглядаючи останню як частину (стратегію чи техніку) першого.

У манзі *Ghost in the Shell* Масамуне Сіро вказує на те, що Лялькар виникає завдяки науці та технологіям як штучний інтелект, проте не пояснює, як це можливо, хоча би гіпотетично, – це можна розглядати як магію, можна навіть її назвати «техномагією», бо тут зустрічаються наукові технології з магією. Техномагія присутня в іншій манзі Масамуне Сіро, яка була опублікована в 1991 році, – *Orion* [23] (яп. 仙術超攻撃オリオン Сендзюцу Тьококаку Орїон, буквально: «Магічна суперлюдина Орїон»). Ця манга, виконана в жанрі наукового фентезі, розповідає про Імперію Ямата, яка намагається знищити всю негативну карму в галактиці за допомогою масивного високотехнологічного реактору, названого Генератор Наги, хоча насправді негативна карма не може бути знищена, а лише очищена; в противному разі Всесвіт може бути зруйнований. У цій манзі Масамуне Сіро, щоб поєднати магію з науковою технологією, використовує ідеї, взяті з буддизму, даосизму, синтоїзму, містицизму Інь / Ян і фізики елементарних частинок.

**Висновки.** В ранніх своїх творах (*Black Magic, Appleseed i Dominion*) мангака Масамуне Сіро активно використовує антропоморфізм, проектує людські якості (як зовнішні на кшталт людської зовнішності, так внутрішні на кшталт людського інтелекту) на нелюдських істот, включаючи машини з штучним інтелектом. Однак у манзі *Ghost in the Shell* антропоморфізм перетворюється на один із різновидів анімізму – техноанімізм завдяки ідеї еволюції штучного інтелекту в дещо, що може мати власний дух (душу). Тут в якості однієї з частин (стратегій чи технік) техноанімізму виступає один із різновидів магії – техномагія, яка найбільшим чином розкривається в манзі Масамуне Сіро *Orion*.

У цілому можна сказати, що техноанімізм Масамуне Сіро є тісно пов'язаним із антропоморфізмом, перспективізмом і техномагією: техноанімізм і техномагія як частина техноанімізму виростають із антропоморфізму завдяки перспективізму.

### Література

1. Райхерт К.В. О понятии «техно-анимизм». Актуальні проблеми філософії та соціології. 2015. № 3. С. 106–110.
2. Райхерт К.В. Образ девушки-охотника в манге Масамуне Сіро / Zbiór raportów naukowych. «Informacja naukowa i techniczna w planowaniu oraz realizacji badań i wdrożeń projektów» (29.09.2014 – 30.09.2014). Warszawa: Sp. z o.o. Diamond trading tour, 2014. S. 58–66.
3. Agassi J. Anthropomorphism in Science / Dictionary of the History of Ideas: Studies of Selected Pivotal Ideas / ed. P. P. Wiener. New York: Scribner, 1968. P. 87–91.
4. Allison A. Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination. Berkeley: University of California Press, 2006. 356 p.
5. Clark B. Out of the Machine and Into the Shell: Masamune Shirow's «Appleseed» on Page and Screen, Part 2. URL: <https://wondersinthedark.wordpress.com/2012/08/18/out-of-the-machine-and-into-the-shell-masamune-shirows-appleseed-on-page-and-screen-part-2/> (accessed 28.12.2017).
6. Descola P. Par-delà nature et culture. Paris: Gallimard, 2005. 792 p.
7. Freud S. Totem and Taboo / Sigmund Freud; transl. J. Strachey. London; New York: Routledge, 2001. 202 p.
8. Hubert H., Mauss M. Esquisse d'une théorie générale de la magie. L'Année sociologique. T. 7. 1903-1904. P. 1–146.
9. Jensen C. B., Blok A. Techno-animism in Japan: Shinto Cosmograms, Actor-network Theory, and the Enabling Powers of Non-human Agencies. Theory, Culture & Society. Vol. 30. 2013. № 2. P. 84–115.

10. 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 / *The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture* / ed. Bruce Greenville. Vancouver: Arsenal Pulp Press, 2001. P. 249–273.

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

12. Okuno T. [Ningen, dōbutsu, kikai: tekuno animizumu]. Tōkyō: Kadokawa Shoten, 2002. 201 p. (Kadokawa One Tema 21) (jap).

13. Read C. The Relations between Magic and Animism. *British Journal of Psychology*. 1916. № 3. P. 285–316.

14. Reinach S. Cultes, mythes et religions. T. 2. Paris: Leroux, 1906. XVIII+466 p.

15. Saito T. Beautiful Fighting Girls. London, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. 214 p.

16. Schodt F. L. Interview with Masamune Shirow. URL: <http://www.jai2.com/MSivu.htm> (accessed 03.04.2017).

17. Shirow M. Appleseed, Book 1: The Promethean Challenge. Milwaukee: Dark Horse, 2007. 184 p.

18. Shirow M. Appleseed, Book 2: Prometheus Unbound. Milwaukee: Dark Horse, 2007. 192 p.

19. Shirow M. Appleseed, Book 3: The Scales of Prometheus. Milwaukee: Dark Horse, 2008. 216 p.

20. Shirow M. Appleseed, Book 4: The Promethean Balance. Milwaukee: Dark Horse, 2009. 216 p.

21. Shirow M. Black Magic. Milwaukee: Dark Horse Books, 2008. 192 p.

22. Shirow M. Dominion. Milwaukee: Dark Horse, 2008. 224 p.

23. Shirow M. Orion. Milwaukee: Dark Horse, 2015. 280 p.

24. Shirow M., Koushi R. Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn / Masamune Shirow, Rikudou Koushi. Book 1. Los Angeles: Seven Seas, 2015. 180 p.

25. Shirow M., Koushi R. Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn. Book 2. Los Angeles: Seven Seas, 2015. 180 p.

26. Shirow M., Koushi R. Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn. Book 3. Los Angeles: Seven Seas, 2016. 180 p.

27. Shirow M., Koushi R. Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn / Masamune Shirow, Rikudou Koushi. Book 4. Los Angeles: Seven Seas, 2016. 180 p.

28. Shirow M., Koushi R. Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn / Masamune Shirow, Rikudou Koushi. Book 5. Los Angeles: Seven Seas, 2016. 180 p.

29. Shirow M., Koushi R. Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn / Masamune Shirow, Rikudou Koushi. Book 6. Los Angeles: Seven Seas, 2016. 180 p.

30. Shirow M., Koushi R. Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn / Masamune Shirow, Rikudou Koushi. Book 7. Los Angeles: Seven Seas, 2017. 180 p.

31. Shirow M., Koushi R. Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn / Masamune Shirow, Rikudou Koushi. Book 8. Los Angeles: Seven Seas, 2017. 180 p.

32. Shirow M. The Ghost in the Shell 1 (Deluxe Edition) / Masamune Shirow. N.Y.: Kodansha Comics, 2017. 352 p.

33. Viveiros de Castro E. Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio. *Mana*. Vol. 2. 1996. № 2. P. 115–144.

#### Анотація

**Райхерт К. В. Техноанімізм Масамуне Сіро.** – Стаття.

Досліджується специфіка техноанімізму, представлено у творчості японського художника манги Масамуне Сіро. У своїх ранніх творах (*Black Magic*, *Appleseed* і *Dominion*) Масамуне Сіро активно використовує антропоморфізм, про-

ектуючи людські якості (як зовнішні на кшталт людської зовнішності, так внутрішні на кшталт людського інтелекту) на нелюдських істот, включаючи машини з штучним інтелектом. Однак у манзі *Ghost in the Shell* антропоморфізм перетворюється на один із різновидів анімізму – техноанімізм завдяки ідеї еволюції штучного інтелекту в дещо, що може мати власний дух (душу чи свідомість). Тут в якості однієї із частин (стратегій чи технік) техноанімізму виступає один із різновидів магії – техномагія, яка найбільшим чином розкривається в манзі Масамуне Сіро *Orion*. У цілому техноанімізм Масамуне Сіро є тісно пов'язаним із антропоморфізмом, перспективізмом і техномагією: техноанімізм і техномагія як частина техноанімізму виростають із антропоморфізму завдяки перспективізму.

*Ключові слова:* аніме, анімізм, антропоморфізм, манга, перспективізм.

#### Аннотация

**Райхерт К. В. Техноанимизм Масамуне Сиро.** – Статья.

Исследуется специфика техноанимизма, представленного в творчестве японского художника манги Масамуне Сиро. В своих ранних произведениях (*Black Magic*, *Appleseed* и *Dominion*) Масамуне Сиро активно использует антропоморфизм, проецируя человеческие качества (как внешние, например, человеческую внешность, так и внутренние, как, например, человеческий интеллект) на нечеловеческих существ, в том числе машины с искусственным интеллектом. Однако в манге *Ghost in the Shell* антропоморфизм превращается в один из видов анимизма – техноанимизм благодаря идее эволюции искусственного интеллекта в то, что может обладать собственным духом (душой или сознанием). Здесь в качестве одной из частей (стратегий или техник) техноанимизма выступает один из видов магии – техномагия, которая в наибольшей мере раскрыта в манге Масамуне Сиро *Orion*. В целом техноанимизм Масамуне Сиро тесно переплетён с антропоморфизмом, перспективизмом и техномагией: техноанимизм, как и техномагия, составляющая техноанимизм, вырастает из антропоморфизма благодаря перспективізму.

*Ключевые слова:* анимизм, анимэ, антропоморфизм, манга, перспективизм.

#### Summary

**Rayherth K. W. Techno-animism of Masamune Shirow.** – Article.

The study explores the specific character of techno-animism in the works of Japanese manga artist Masamune Shirow. In his early works (*'Black Magic'*, *'Appleseed'*, and *'Dominion'*) Masamune Shirow used anthropomorphism, projecting the human qualities (external ones, e.g. human look, and internal ones, e.g. human intelligence) onto inhuman beings including the machines which possessed artificial intelligence. However, in manga *Ghost in the Shell* anthropomorphism transforms into techno-animism, a kind of animism which animates artificially created machines, through the idea of the evolving of artificial intelligence into the one that is able to have its own ghost (spirit, soul or consciousness). Here as one of the parts (strategies or techniques) stands out one of the varieties of magic – technomagic which mostly is revealed in manga *'Orion'*. In general, Masamune Shirow's techno-animism is closely related to anthropomorphism, perspectivism and techno-magic: techno-animism, as well as techno-magic which is a part of techno-animism, originates from anthropomorphism by virtue of perspectivism.

*Key words:* anime, animism, anthropomorphism, manga, perspectivism.