



Конфликт искусственного и живого тела в кинематографе: мотив страха и его преодоление

С.С. Козлова

DOI <https://doi.org/10.17816/VGIK34172>

УДК 778.5.04.072:8.01-252
АННОТАЦИЯ

Статья посвящена проблематике формирования конфликта между человеком и искусственным рукотворным существом в сюжетах кинематографических произведений. Анализируется степень влияния мотива страха, возникающего у персонажа-человека при взаимодействии с персонажем-машиной, что оказывает воздействие на основные стратегии сюжета.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА
цифровое тело, антропоморфность, эффект «зловещей долины», сюжет, кинематографическое произведение

На протяжении более ста лет существования кинематограф исследует проблему страха человека перед искусственным телом, настойчиво возвращаясь к данной теме. С появлением цифровых технологий, развитием робототехники, тема поединка человека с разного рода роботами, киборгами и андроидами становится еще более привлекательной и актуальной, к ней обращаются кинематограф мейнстрима, авторское кино. Однако в киносюжетах, начиная с дозвучкового периода и по сей день, превалирует однотипный конфликт и способ его разрешения. Человек страшится сверхвозможностей рукотворного андроида, его потенциальной независимости, опасается бунта машин, их желания занять место творца. Наконец, страх вызывает сам облик робота (феномен этого страха сегодня объясняется эффектом «зловещей долины»)¹, в итоге человек-творец разрушает свое творение, вышедшее из под его контроля, уничтожая и причину своего страха. Антиутопия Ф. Ланга «Метрополис» (1927), фантастический фильм М. Крайтона «Мир Дикого запада» (1973), серия фильмов о Терминаторе, блокбастер Д. Мосту «Суррогаты» (2009) — эти и многие другие фильмы о конфликте человека и человека-машины, несмотря на многовариантность сюжетных решений, заканчиваются уничтожением машины.

Повторяемость коллизии привела к тому, что за много лет бытования в кинематографе сюжетов этого жанрового направления исчезла интрига, поскольку мотив страха перед

¹ Mori M. The Uncanny Valley. Energy, 1970. Vol. 7. № 4, pp. 33–35.

машиной — основной движитель сюжета. Кинематограф отчасти компенсирует сюжетную исчерпанность зрелищностью, использует визуальные эффекты, компьютерную графику, но вместе с тем появляются новые сюжетные решения и способы «конструирования» героя-робота, которые указывают направление выхода из тупика. Ряд авторов пошли путем преодоления страха перед цифровым техногенным телом. Их герои не пугают, напротив, вызывают положительные эмоции. Эти киноопыты можно считать удачными, их и стоит проанализировать.

Эффект «зловещей долины» как проблема восприятия

Одна из главных проблем принятия героя-робота скрывается в преодолении эффекта «зловещей долины». Термин «зловещая долина» (uncanny valley), обозначающий неприязнь человека к человекоподобной машине, впервые был сформулирован японским робототехником Масахиро Мори в 1970 году и прочно закрепился в психологии и социологии. Чем больше по внешним признакам андроид похож на человека, тем сильнее страх при общении с ним. Феномен страха объясняется телесными реакциями и лицевой мимикрией: живой человек неосознанно копирует своего собеседника, выражение его лица, жесты, а робот к собеседнику равнодушен. В итоге «получение противоречивой информации негативно сказывается на нашем эмоциональном восприятии: андроид, с каменным лицом рассказывающий про то, что он рад вас видеть, в лучшем случае воспримется как редкостная язва»². В худшем — человек подсознательно боится идеального, симметричного лица робота, неподвижных глаз, традиционно воспринимая это как приметы мертвого тела.

Эффект «зловещей долины» активно используется в фильмах жанра «хоррор», где телесная статика и неестественная искаженность движений маркирует героев из мира мертвых: зомби, ходячие мертвецы, привидения. Садако, героиня японского фильма ужасов «Звонок» (1998) Х. Наката, персонажи фильма «Рассвет мертвецов» (2004) Дж. Ремеро, ходоки из проекта «Игра престолов» (2011–2019) и Панночка из классической экранизации «Вия» (1967) К. Ершова и Е. Кропачёва — все они обладают сходными «застывшими» чертами лица.

В истории кино бывали случаи, когда эффект «зловещей долины» срабатывал в минус успеху фильма. Анимационные оцифрованные копии актеров в фильмах Р. Земекиса «Полярный экспресс» (The Polar Express, 2004) и «Беовульф» (Beowulf,

² Манаенков А.
Эффект «Зловещей долины». N+1. URL: <https://nplus1.ru/blog/2016/11/07/uncanny-valley-effect> (дата обращения: 24.06.2019).

2007) проигрывали в мимической подвижности живым исполнителям, вызывая недоумение у ряда зрителей, — они невольно сравнивали подлинных актеров и их анимационные маски. Эффект отторжения возникал не намеренно, а как результат несовершенства 3D-технологий.



Кадр из фильма
«Люди», режиссер
С. Donovan, 2015 год
(первый сезон)

В фильмах об андроидах эффект «зловещей долины» традиционно используется как маркер, отличающий машину от человека: неподвижное лицо взбунтовавшегося робота в «Мире Дикого запада» (1978), статичное лицо-маска Терминатора... В сериале «Люди» (Humans, 2015, Великобритания, США, режиссер первого эпизода С. Donovan) лицо «синтетика» Аниты, застывшее, идеальное по красоте, преподносится как символ машины с устаревшей программой. Как только удастся программу усложнить, Анита «оживает», глядя на нее страх исчезает, а ее отношения с людьми усложняются. И одновременно проявляется главная тема проекта — проблема социальной адаптации робота в современном обществе.

Отказавшись от маркировки робота «мертвым» лицом, кинематограф увлекается новой коллизией, согласно которой робот скрывается под обликом человека, а значит, становится более непредсказуемым. В первом сезоне сериала Д. Нолана и Л. Джой «Мир Дикого Запада» (2016) андроиды внешне неотличимы от людей: скрытая сущность персонажей-машин создает дополнительную интригу, которая вполне традиционно держится на мотиве страха встречи с машиной.

Предопределенность интриги компенсируется в сериале «Мир Дикого Запада» темой ответственности человека за свое творение, обозначенной в сюжете как основная. Так продолжается разговор, начатый еще в 1818 году в романе «Франкенштейн или Современный Прометей». М. Шелли связывает напрямую отталкивающую внешность монстра и способ его появления на свет: доктор Франкенштейн бросает дерзкий вызов Творцу и проигрывает, создавая чудовище. По мнению М. Шелли, человек не способен сконструировать нечто совершенное, не способен занять место Творца. И этот вывод до сих пор не опровергнут.

³ Шелли М.
Франкенштейн,
или Современный
Прометей.
М.: Азбука, 2015.
С. 45.

Кроме того, М. Шелли задолго до появления первых антропоморфных машин предугадывает эффект «зловещей долины». Словами доктора Франкенштейна, автор описывает монстра как человекоподобного, но ужасающего: «...члены его были соразмерны, и я подобрал для него красивые черты: <...> блестящие зубы, белые как жемчуг, но тем страшнее был их контраст с водянистыми глазами, с сухой кожей и узкой прорезью черного рта. <...> На него невозможно было смотреть без содрогания»³. У кинематографического монстра («Франкенштейн», США, 1931, режиссер Дж. Уэйл) черты еще более отталкивающие: несообразно увеличены голова и тело, покрытые грубыми шрамами. Его телесное несовершенство предопределяет развязку. Франкенштейн настолько монструозен, что жители города, охваченные ужасом, безжалостно сжигают его на мельнице, где по фольклорной традиции водится всякая нечисть. Авторы фильма и М. Шелли наводят на мысль, что человек, претендующий на роль Творца, способен создать только «нечисть», нечто дьявольское.

Пристальное внимание к человеку-творцу и разговор о мере ответственности за свое творение позволяют избежать сюжет-

ную предопределенность. Искусственное тело нередко становится многозначной метафорой, которая характеризует не столько само существо, сколько его создателя, что усложняет их взаимодействие в сюжете фильма. В фильме А. Сокурова «Фауст» (2011) символом зависти и бездарности Вагнера, помощника Фауста, оказывается Гомункулус, крохотный уродец, живущий в банке. Ам-



Кадр из фильма
«Фауст», режиссер
А. Сокуров, 2011 год

биции Вагнера равновелики Гомункулусу, да и те разбиваются вместе с банкой и рукотворным существом. Погибший Гомункулус вызывает скорее жалость, чем страх. Режиссер А. Сокуров говорит уже не столько о гордыне, сколько о таланте как праве на творчество, о божественном происхождении таланта как такового. Режиссеру интересна в первую очередь фигура человека-творца, а потом, уже как следствие, — его творение.

Разработка персонажа человека-творца, будь то в «Фаусте» или в сериале «Мир Дикого Запада», усложняет конфликт человека и искусственного тела, предполагает сюжетную вариативность, где мотив страха снимается, а интрига получает возможность на новое развитие.

Сюжеты очеловечивания искусственного тела

Тему противостояния человека и механизированного человекоподобного существа активно разрабатывал дозвуковой кинематограф, и на современном этапе был предложен способ очеловечивания искусственного тела. Разница в том, что в начале XX века процесс знакомства с машиной, с машинным объектом, только начинался, и кинематографисты чаще обращались к фольклорной традиции, где уже существовали базовые сюжетные стратегии: например, бунт и побег рукотворного, условно антропоморфного Колобка, получившего в финале наказание за выход из под контроля создателя.

Вслед за механическим роботом-женщиной из «Метрополиса» (1927) Ф. Ланга возникает целый сонм волшебных тел, созданный немецкими экспрессионистами. Это «Гомункулус» (*Homunculus* 1916, Германия, режиссер О. Рипперт), «Голем, или как он пришел в мир» (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920, Германия, режиссеры К. Бёзе, П. Вегенер), «Альрауне» (*Alraune*, 1928, Германия, режиссер П. Гален), другие...

Сюжет Голема вполне традиционен: истукан из глины был настолько далек от человекоподобия, что в финале подлежал непременному разрушению. Уже в сюжете «Альрауне» предлагается иной исход. Прекрасную девушку Альрауне профессор Бринкен создает из корня мандрагоры с помощью алхимии, и ее ничто не отличает от человека. Альрауне проходит через перипетии, завершающие процесс очеловечивания, причем это не столько относится к ее внешности — она изначально прекрасна, сколько к характеру. В ней начинают проявляться человеческие черты — мстительность, коварство, желание стать любимой. Эти качества выявляются в финале истории, олицетворяя переживания страдающего человека, а не сущность антропоморфного существа. Именно путь очеловечивания избрал кинематограф, конструируя героя-робота, способного вызвать симпатию зрителей. Такой герой, как показала практика, сглаживает эмоции страха и отторжения. Чем по-человечески более несовершенен герой-робот, тем сложнее предсказать реакцию кинозала на фильм с его участием.

Робот С-ЗРО из киносаги «Звездные войны» (1999–2019) Дж. Лукаса, хоть и обладает машинной телесностью, все же



Кадр из фильма
«Валл-И»,
режиссер Э. Стентон,
2008 год

рою одноименного фильма (“WALL-E”, 2008, США, режиссер Э. Стентон), чье механическое «лицо» робота-мусорщика обладает, благодаря усилиям аниматоров, выразительной мимикой и движением «глаз». Эти человеческие эмоции мотивируют персонаж и «двигают» сюжет.

Сюжет фильма «Двухсотлетний человек» (Bicentennial Man, 1999, США, режиссер К. Коламбус) целиком строится на телесной трансформации главного героя — робота Эндрю: его механическое тело превращается в результате множества манипуляций почти в биологическое тело человека. В начале сюжета робот Эндрю, оказавшийся в семье в качестве помощника по хозяйству, вызывает разную реакцию у членов семьи. Его тело состоит из малоподвижных частей, лицо не обладает мимикой, речь механическая, не отличается разнообразием и его разговор. Дети стремятся его сломать, словно уродливую куклу. В финале истории Эндрю, мечтающий стать человеком, достигает своей цели. Ему удается преодолеть и западню «зловещей долины». Тело Эндрю не только предельно антропоморфно, но и так же несовершенно как тело человека — он чувствует боль, холод, у него урчит в животе, его мимика и жесты разнообраз-

Кадр из фильма
«Искусственный разум», режиссер
С. Спилберг, 2001 год



ны как у человека, и он настолько обаятелен, что способен вызвать у женщины по имени Порша взаимную привязанность и любовь.

Но именно любви как вершины признания не удастся достичь мальчику-андроиду Дэвиду, герою фильма «Искусственный разум» (A.I. Artificial Intelligence,

1999, США, режиссер С. Спилберг). Его телесность сконструирована именно по тем канонам совершенства, которые выпадают на «зловещую долину» восприятия — черты ребенка слишком совершенны и слишком неподвижны. Женщина, мечтавшая о ребенке, сначала принимает, но потом отвергает Дэвида. Ее пугает механическая преданность и послушность мальчика-андроида, что сближает его скорее с монстром, нежели с человеком. Дэвид отправляется в долгое путешествие в поисках средства, которое способно превратить его в обычного мальчика. Он мечтает о Голубой фее, которая исполнит его желание, но в кином мире Стивена Спилберга нет ни волшебных, ни технических средств, способных превращать робота в человека. Кроме того, Спилберг по-своему решает проблему «зловещей долины» — он предрекает вымирание человека и совершенствование андроидов вне канонов антропоморфности.

«Зловещая долина» как отражение

Феномен «зловещей долины» сложился и закрепился как реакция человека живого на существо не только неживое, но и принципиально другое, существующее отдельно. И в этой диалоговой паре есть безусловное человеческое «Я» во всей психологической и телесной полноте, есть и техногенное «Оно», от которого можно отгородиться, убежать, а можно, в конце концов, сломать или разрушить, или, как это бывает в ряде фильмов, — отправить обратно в фирму-изготовитель, если «Оно» начинает бунтовать или просто не нравится. На очевидности разрешения конфликта человека и робота строится целый ряд киносюжетов, в том числе «Западный мир» (Westworld, 1973, США, режиссер М. Крайтон). Взбунтовавшийся робот-ковбой, хоть и заставляет человека побегать, проявить находчивость, но все же его судьба предопределена тем, что он всего лишь машина. А машину можно облить кислотой и расстрелять из кольта, то есть, если не выключить, то остановить любой ценой, и — избавиться от страха и дискомфорта.

Развитие технологий и биоинженерии внесло коррективы в очевидность разрешения конфликта между живым и неживым миром. Человек создает неживые объекты не только как помощников, но и как материал для перестройки самого человека: импланты, кардиостимуляторы, титановые части скелета уже никого не удивляют и не пугают. Неживая материя сливается с живой. Предпосылками к манипуляциям с человеческим телом оказывается извечный страх человека перед неизбежным

концом жизни, осознание конечности живого природного тела. Попытка создать тело более долговечное — это и попытка преодоления страха смерти.

Человек продолжает играть в Бога-Творца, но игрушкой становится его собственное тело. О перспективе такой игры, о сложившейся социокультурной тенденции говорил еще в 2006 году философ, филолог и культуролог Михаил Эпштейн в работе «Философия тела», характеризуя признаки развития техногенного XXI века. По М.Н. Эпштейну: «...тело, как самый хрупкий и драгоценный сосуд человечности, все более переливающийся в емкости виртуальной памяти, во вселенную знаков, чисел, программ и алгоритмов»⁴. И есть вероятность, что «...тело можно модифицировать не только генетически или хирургически — протезами, имплантатами, искусственными органами, но в перспективе и оцифровывать и переносить в емкости компьютерной памяти. Эта перспектива виртуальной замены или симуляции тела»⁵.

Остановиться в конструировании живого тела намного сложнее, ведь за разговорами о совершенствовании «технических» показателей нередко скрывается желание выжить в новых техногенных условиях. Ханс Моравец, известный своими работами в области робототехники и искусственного интеллекта, отмечает, что «протеиновое тело уступает текстам и кодам, оперирующим на силиконовой или квантовой основе. <...> Протеин не идеальный материал. Человек, созданный генетической инженерией, — это всего лишь второсортный робот, в который вмонтирован неизлечимый дефект, — его конструкция задана протеиновым синтезом под руководством ДНК»⁶.

Кинематограф давно и с энтузиазмом принялся разрабатывать тему совершенствования человека до уровня машины, правда, отдавая пальму первенства человеческим качествам и справедливо полагая, что эти свойства смогут уберечь человекоподобное существо от эффекта «зловещей долины», что вполне может однажды случиться, если чрезмерно улучшенный «человек» посмотрит на себя в зеркало и ужаснется. В современных киносюжетах идет осмысление нового конфликта. Это уже не противостояние человека и робота, а внутренний конфликт человека, который прощупывает границы технического совершенствования своего тела, за которыми человек, возможно, перестает быть человеком, а живое превращается в мертвое.

О неоднозначности процесса слияния человека и машины говорилось еще в фильме «РобоКоп» («RoboCop», 1987, США,

⁴ Эпштейн М.Н.
Философия тела.
Тульчинский Г.Л.
Тело свободы. СПб.:
Алетейя, 2006. С. 7.

⁵ Там же. С. 6.

⁶ Moravec Hans.
Mind Children:
The Future of Robot
and Human Intelligence.
Cambridge, M.A:
Harvard University
Press, 1988. P. 108.



Кадр из фильма
«РобоКоп»,
режиссер П. Верховен,
1987 год

режиссер П. Верховен). РобоКоп, титановый киборг, созданный на основе тела полицейского Алекса Мерфи, совершенен как всякая машина, но только до того момента, когда мозг живого человека, закованный в железо, не начинает брать верх. Полуробота-получеловека разрывают противоречия,

он пытается ответить на вопрос — кто он робот или человек, закованный в титановые латы. В финале он называет себя человеческим именем — Мерфи.

В похожей ситуации оказывается и Генри, герой фильма «Хардкор» (“Hardcore Henry”, 2015, Россия, США, режиссер И. Найшулер). Фильм снят субъективной камерой — на экране лицо героя не появляется. Однако по реакции окружающих становится понятно, что герой вполне человекоподобен, обладает неуязвимой начинкой киборга — его не берут пули, он может преодолевать любые препятствия. Но Генри отнюдь не рад своему совершенству, он пытается вспомнить свое человеческое прошлое и узнать, что же с ним случилось. Воспоминания делают его уязвимым. Из-за этого другие персонажи пытаются им манипулировать, но непредсказуемость выбора, присущая человеку, создает неожиданный поворот в финале, что позволяет Генри выжить.

Тема слияния живого тела и тела искусственного продолжает оставаться одной из популярных в кинематографе. Она рассматривается в таких фильмах, как «Суррогаты» (Surrogates 2009, США, режиссер Д. Мостоу), «Почти человек» (Almost Human, 2013, США, автор проекта Дж. Х. Уаймен), «Призрак в доспехах» (Ghost in the Shell, 2017, США, режиссер Р. Сандерс). И нетрудно предположить, что у этого списка будет продолжение, так как проблема погружения человека в мир моделирования тела остается предельно острой и актуальной, а вопрос о сохранении идентичности человека как вида живой природы стоит на повестке дня и требует ответов.

Выводы

Подводя итог, стоит подчеркнуть: кинематограф, увлеченный освоением визуальных технологий, все охотнее «играет»

с искусственным телом, создавая его настолько правдоподобным, насколько позволяет компьютерная графика. Но киносюжеты, исходя из гуманистических традиций, все также остаются предсказуемыми: живое тело отвергает тело искусственное, и человек по-прежнему боится «нечеловека». Он готов принять робота, киборга или андроида, но только тогда, когда тот сможет преодолеть «зловещую долину». Иначе говоря, когда человек увидит в другом существе человека, а не машину. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Манаенков А. Эффект «Зловещей долины». N+1. URL: <https://nplus1.ru/blog/2016/11/07/uncanny-valley-effect> (дата обращения: 24.06.2019).
2. Шелли М. Франкенштейн, или Современный Прометей. М.: Азбука, 2015. 320 с.
3. Эпштейн М.Н., Тульчинский Г.Л. Философия тела. Тело свободы. СПб.: Алетеия, 2006. 432 с.
4. Moravec Hans. Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence. Cambridge, M.A: Harvard University Press, 1988. 460 p.
5. Mori Masahiro. The Uncanny Valley. - IEEE Robotics & Automation Magazine, 2012. 320 p.

REFERENCES

1. Manaenkov A. (2015) Effekt "Zloveheyi dolini" [The Sinister Valley Effect]. N+1. URL: <https://nplus1.ru/blog/2016/11/07/uncanny-valley-effect> (data obrascheniya: 24.06.2019). (In Russ.).
2. Shelley M. (2015) Frankenstein, ili sovremennyyi Prometey [Frankenstein, or Modern Prometheus]. Moscow: Azbuka, 2015. 320 p. (In Russ.).
3. Epshteyin M.N., Tulinitskiy G.L. (2006) Filosofiya tela. Telo svobody [Body philosophy. Body of freedom]. St. Petersburg: Aleteya, 2006. 432 p. (In Russ.).
4. Moravec Hans. (1988) Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence. Cambridge, M.A: Harvard University Press, 1988. 460 p.
5. Mori Masahiro. (2012) The Uncanny Valley. IEEE Robotics & Automation Magazine, 2012. 320 p.

Conflict of Artificial and Living Body in Cinema the Theme of Fear and its Overcoming

Svetlana S. Kozlova

Post-graduate student, Department of drama movie VGIK, teacher of scriptwriting ISI and RSU A.N. Kosygin

UDC 778.5.04.072:8.01-252

ABSTRACT: The article discusses the conflict between a human and an artificial anthropomorphic object, which is based on the theme of fear. First of all, the article analyzes the causes of fear resulting from the interaction with an anthropomorphic machine, including the phenomenon of the “valley of death”, first described by Japanese robotics engineer M. Mori, and specifies the features of this phenomenon in cinema. The author compares the justified use of the “sinister valley” effect from the point of view of structuring the plot (“*Humans*” series) and the unsuccessful experience (“*The Polar Express*”, “*Beowulf*”).

Next the article studies the basic and the original strategies in plot construction in modern cinema, which are determined by the “man-machine” or “man-artificial body” conflict. Primarily the article investigates the causes of plot predictability in a number of film works, where the fear is the main theme (“*Frankenstein*”, “*Westworld*”). Considerable attention is given to the analysis of films where attempts are made to overcome fear thanks to a more complex and multifaceted plot structure, including the bodily transformation of an artificial body and attempts to bring it closer to the human creator. Various scripts of humanization are considered: a magical body that has acquired the human form with the aid of magic (“*Alraune*”), a technogenic digital body (“*Bicentennial man*”), a human body with mechanical elements (“*RoboCop*”, “*Hardcore*”). The proposed conclusion is that the elimination of the fear of the machine is a necessity dictated by modern reality and that cinema offers its own original ways of solving this problem.

KEY WORDS: digital body, anthropomorphic, “uncanny valley” effect, story, cinematic work