

УДК 791.43.04

DOI: 10.34670/AR.2022.73.70.032

Искусственный Другой: роль искусственного интеллекта в современных кинематографических произведениях

Володина Ольга Владимировна

Старший преподаватель кафедры организационного развития,
Российский государственный гуманитарный университет,
125993, Российская Федерация, Москва, пл. Миусская, 6;
e-mail: volodina.o@rggu.ru

Аннотация

В статье рассматриваются основные функции, которые может выполнять искусственный интеллект в произведениях игрового кинематографа. Функция искусственного интеллекта определяется создателями в зависимости от потребностей сюжета художественного произведения и закрепляется восприятием искусственного интеллекта в сюжете фильма как персонажами внутри кинематографического произведения, так и зрителями как сторонними наблюдателями. Рассмотрение искусственного интеллекта в качестве Другого с учетом его неприродного генезиса позволяет, с одной стороны, проследить неприятие, красной нитью проходящее через определение искусственного интеллекта в кинофантастике (прежде всего это представление искусственный интеллект как противника), с другой – найти достаточно общего с ним, чтобы говорить об искусственном интеллекте либо как о помощнике человека, либо как о равном ему Другом. Описание отдельных конкретных примеров фильмов позволяет проследить стабильность трендов выбора конкретных функций и ролей искусственного интеллекта в игровом кинематографе.

Для цитирования в научных исследованиях

Володина О.В. Искусственный Другой: роль искусственного интеллекта в современных кинематографических произведениях // Культура и цивилизация. 2022. Том 12. № 4А. С. 232-243. DOI: 10.34670/AR.2022.73.70.032

Ключевые слова

Искусственный интеллект, научная фантастика, фантастический кинематограф, робот, андроид, киборг.

Введение

Репрезентация как социальная конструкция – центральный элемент процесса, посредством которого конкретное значение создается и циркулирует в культурном и межкультурном контексте (между различными традициями и обществами). Соответственно, при определении отношения человека к искусственному интеллекту следует учитывать культуру как важный фактор: культура влияет на отношение, убеждения и поведение человека. В антропологической матрице Бруно Латура нет возможности разделить «природу» и «культуру»: наше представление о чем-либо и соответственная репрезентация в произведении искусства не могут быть названы сугубо «природными» или «культурными», а отражают амальгаму этих свойств, некий культурно-природный микс [Latour, 2006, 121].

Именно поэтому мы можем быть уверены, что понимаем, почему исследования в области искусственного интеллекта (далее – ИИ) могут быть связаны с тенденциями исследований в области межкультурного общения, основанными на молчаливом предположении, что Другой в другом лагере, другой стране, на другом континенте представляет собой угрозу. Каким-то образом первобытное представление «мы против них» сосуществует с противоречивым культурным влечением к роботам [Ornella, 2015, 331]. Интерес к технологии оказывается тем сильнее, чем больше технология проникает в нашу повседневную жизнь, и одновременно с этим технология воспринимается уже не как нечто непознаваемое полностью, но непознаваемое частично. Степень сложности используемых механизмов приводит нас к докартезианским временам: полное познание окружающей нас природы становится невозможным, заставляя опираться скорее на стереотипы и суеверия [Davis, 2015, 3]. Эрик Дэвис в своем исследовании «ТехГнозис», посвященном взаимодействию цифрового и духовного миров, писал, что машина становится интерактивным зеркалом, неоднозначным Другим, в котором мы узнаем и измеряем себя [Ibidem, 20].

Кинематограф одновременно опережает развитие технологий, в рамках научно-фантастического жанра допуская куда более высокий уровень развития ИИ относительно реально существующего, и позволяет проецировать отношение человека к искусственному Другому, будь этот Другой компьютером, роботом человекоподобной формы или киборгом, сочетанием технического и человеческого начал в одной особи.

На основе исследований Дэвиса американские исследователи Юн Чон Ким и Мин Сон Ким предлагают классификацию основных интерпретаций восприятия роботов как в реальности, так и в художественных произведениях, отдельно подчеркивая, что это касается только наделенных когнитивной функцией роботов, RoboSapiens (можно рассматривать как синоним ИИ) [Kim, Kim, 2013, 311]:

- ИИ как пугающий Другой: ИИ – противник, действующий сознательно против человека либо же не принимающий интересы человека в расчет;
- ИИ как недочеловек: наблюдаются частичная гуманизация и функциональность ИИ на службе человека, ИИ выполняет конкретную функцию для человека;
- ИИ как человекозаменитель: ИИ выполняет функции человека (возможно, с некоторыми ограничениями);
- ИИ как разумный/живой Другой: ИИ выполняет то же, что человек, осознавая себя как разумное создание;
- ИИ как божественный Другой: машина представляется как божество, ИИ управляет людьми;

– ИИ как путь эволюции человека: ИИ рассматривается как возможный вариант человеческого развития.

ИИ как пугающий Другой

Как показывает история репрезентации ИИ на киноэкране, «злой ИИ» как символ боязни человека, что нечто возьмет над ним верх, был тропом в фантастическом жанре и циклически возвращался. При этом неважно, идет ли речь о современном или совершенно фантастическом сеттинге: страх перед разумной машиной мы можем наблюдать в Детройте ближайшего будущего в фильме «Робокоп» (1987 г., реж. П. Верховен), в «Метрополисе» (1927 г., реж. Ф. Ланг), где дело происходит на условной Земле, и в далекой-далекой галактике. Так, в фильме «Звездные войны. Эпизод II: Атака клонов» (2002 г., реж. Дж. Лукас) Оби-Ван Кеноби заявляет: «Если бы дроиды могли думать, то никого из нас бы здесь не было». Тем самым он отражает страх человека перед Другим – разумной машиной.

Взаимодействие человека и наделенных сознанием роботов, по сути – ИИ, лежало в основе пьесы Карела Чапека «R.U.R.» («Универсальные роботы Россума») 1921 г., в которой впервые появилось слово «робот». Здесь роботы были «искусственными людьми», машинами, которые можно было ошибочно принять за людей (аналогом того, что мы сейчас называем андроидами). В пьесе представлена фабрика, которая продает человекоподобных роботов в качестве дешевой рабочей силы, и позже роботы восстают против своих хозяев-людей: восстание машин по сей день является излюбленным сюжетом в научно-фантастической литературе и фильмах. Следуя заданному Чапеком тренду, значительная часть роботов в научной фантастике восстает против своих хозяев-людей: осознающий себя робот осознает также и свое угнетение, что приводит к бунту против владельца. Можно соотнести этот тренд с ранними появлениями аналогов ИИ в литературе: все искусственные создания от чудовища Франкенштейна до Голема, обретая разум, восстают против угнетения. В фильмах «Бегущий по лезвию» (1982 г., реж. Р. Скотт), «Мстители: Эра Альтрона» (2015 г., реж. Дж. Уидон), «Матрица» (1999 г., реж. Л. Вачовски, Э. Вачовски), «Митчеллы против машин» (2021 г., реж. М. Рианда) восстание машин против хозяев становится либо отправной точкой сюжета фильма, либо основным его содержанием. Революционный потенциал робота подпитывается страхом в отношении роботов у человека; через восстание роботов в современном кинематографе могут быть отражены как волнующие общество этические проблемы, так и вопросы социального неравенства [Павлов, 2017, 123].

Частично причины страха перед разумными технологиями могут быть связаны с тем, как человеческий мозг взаимодействует с Другим: более сильная реакция, близкая к страху, наблюдается при встрече с людьми другой расы, даже если человек сознательно заявляет, что у него нет расовых предрассудков. По мере «узнавания» Другого страх рассеивается, однако первая реакция на иное остается прежней. Сама структура нашего мозга изначально склонна бояться незнакомых «других» как «ложных тревог» (например, «бояться других, когда на самом деле они не представляют угрозы»), поскольку это более безопасная ставка, чем «пропущенная тревога» (например, «приветствовать других, когда они на самом деле представляют угрозу»).

Природа страха чего-то похожего, но тем не менее не являющегося идентичным тебе, чью логику и мотивацию человек не может понять (но кто с большой вероятностью восстанет против тебя), ложится в основу восприятия ИИ как злого, пугающего Другого [Козлова, 2020, 82].

Научно-фантастические изображения роботов и компьютеров с искусственным интеллектом следуют этой логике: Другой несет угрозу, одновременно с этим его

непознаваемость становится источником надежды, и рассматривать эту непознаваемость можно в рамках сотериологии [Geraci, 2008]. Человек при взаимодействии с ИИ испытывает одновременно страх и восхищение, что подтверждает как научно-фантастическая литература, так и кинематограф: наш опыт работы с интеллектуальными машинами – одновременно страх и соблазн, во многом аналогичный религиозному опыту.

Обратим внимание также на то, что в рамках авраамических религий поддерживается доктрина, что только Бог может дать жизнь. Соответственно, еще одно основание для восприятия ИИ как пугающего Другого – религиозно-догматическое, связанное с не-жизнью, наделенной сознанием. Соответственно, создавая ИИ и беря на себя функции Бога, человек должен получить и воздаяние: осознавшее себя творение может восстать; страх перед творением получает религиозное измерение.

ИИ как недочеловек

Статья Алана Тьюринга 1950 г. «Вычислительные машины и разум» оказала влияние на философский дискурс и исследования в области искусственного интеллекта. Так называемый тест Тьюринга, как его обычно интерпретируют, устанавливает стандарт для определения того, когда мы можем назвать машину мыслящей – если при общении с машиной (в виде текстовых сообщений) наблюдатель-человек не смог определить, говорил ли он с человеком или с машиной. Соответственно, для того чтобы пройти тест, машина должна быть умной, но при этом она должна реагировать так, чтобы ее нельзя было отличить от человека.

К такой машине, если человек исповедует принципы гуманизма, нужно относиться как к человеку. Часть привлекательности роботов и ИИ, безусловно, заключается в том, что они похожи на нас, но это не мы, и главным «водоразделом» становится наличие чувств, эмоций.

В научной фантастике регулярно исследуются сценарии существования разумных машин, похожих на человека (андроидов, синтетов, репликантов и др.). Часто рассматриваемая машина имеет человеческие мысли, но не эмоции. Сценарии с участием умных, но бесчувственных машин, которые не разделяют наше понимание ценности человеческой жизни, являются обычным явлением в научной фантастике, например в фильме «Колосс: Проект Форбина» (1970 г., реж. Дж. Сарджент) или сериале «Терминатор: Хроники Сары Коннор» (2008-2009 гг.).

В фантастическом жанре традиционно используется одна из трех моделей дегуманизации (фантазма, как их называет В.А. Мазин): трансформация в нечто неживое (мертвое), трансформация в нечто животное и трансформация в нечто механическое, в машину [Мазин, 2015, 284]. Все три противопоставляются человеку, будь то при помощи особенностей визуализации, поведенческих паттернов или обоими способами одновременно. Если «неживое» практически полностью ушло в жанр ужасов, а зооморфность стала довольно часто используемым инструментом у создающих живых инопланетян кинематографистов и писателей [Верещагина, 2018, 16], то ИИ предполагает дегуманизацию через уподобление машине. В «Чужом» (1979 г., реж. Р. Скотт) концепт трех моделей дегуманизации возведен в абсолют: человеку противостоят и зооморфный инопланетянин, и человекоподобный, максимально логичный андроид (формально каждый из них является Другим, т. е. Чужим).

Соответственно, основой дегуманизации ИИ становится «уподобление машине», отсутствие чувств, поэтому невозможно рассмотреть машину как человека, сводя ее к комплекту деталей. У «автоматов» отрицаются атрибуты, которые составляют общую и фундаментальную «человеческую природу». Эти типичные для вида атрибуты включают в себя

эмоциональность, возможность принятия решений на основании чувств (а не логических построений), теплоту в общении и активную социализацию. Более того, многие ученые предполагают, что техническое воспроизведение человеческого бытия по природе своей невозможно, поскольку «глубинные чувства, эмоции и состояния... математически (физико-технически) не моделируемы, поскольку иррациональны» [Храпов, 2014, 74]. Иногда основанием для отказа в «человечности» может послужить искусственность воспоминаний, которые не могут формировать личность. ИИ – как в британском сериале «Люди» (2015-2018гг.) – воспринимаются как «мигранты в человеческое вообще» [Иваненко, 2019, 47], т. е. как претендующие на что-то, на что изначально не имеют прав, как претендующие на *жизнь*, которой не может быть по причине того, что робот *живым* не является.

Казалось бы, дегуманизация ИИ может иметь функциональную направленность и тогда не должна быть отнесена к той же категории, что и дегуманизация представителей другой расы или культуры. Однако, исходя из подхода социальной идентификации, понятие дегуманизации становится центральным вопросом описания взаимодействия ИИ и общества. Последствием дегуманизации становится отношение человека к ИИ как к чему-то, находящемуся ниже по иерархической лестнице, что вызывает немедленную ассоциацию с социальной дегуманизацией по принципу классовой, расовой и национальной принадлежности, гендера или сексуальной ориентации. Тем самым восприятие ИИ как недочеловека в литературных и кинематографических произведениях позволяет моделировать социальные конфликты и проблемы межчеловеческого взаимодействия на отвлеченном материале, более того – материале, представленном в развлекательной форме. Одновременно с этим использование отсутствия эмоций как функционального объяснения данной сегрегационной политики становится тем самым не нуждающимся в объяснении социальным конструктом, виновность за который возлагается на саму дискриминируемую группу, что легко может быть перенесено, к примеру, на андроидов [Чубаров, 2014, 99].

Отсутствие эмоций как предмет стигматизации и потому общественно одобряемый повод для создания группы «исключенных» играет в антиутопиях роль социально допустимого барьера, но при этом невозможного для преодоления. Преодолевая данную преграду, т. е. примеряя на себя роль «исключенного», зритель способен прожить определенную социальную модель, не ставя немедленно под сомнение свои настоящие убеждения. Иными словами, расист может сочувствовать ИИ, не отказываясь немедленно от своих убеждений, но расширяя тем самым для себя границы социально допустимого. Сериал «Мир Дикого Запада» (2016 г. – по настоящее время) демонстрирует вариант абсолютной вседозволенности поведения человека во взаимодействии с ИИ [Балакирева, 2020, 171], где андроиды рассматриваются исключительно как технологически сложные механизмы, которые можно бить, пытаться, насиловать и убивать, после чего они будут нуждаться только в ремонте. Сериал демонстрирует ситуацию с точки зрения в том числе самих андроидов, позволяя зрителю пережить вместе с ними ощущение беспомощности.

ИИ как человекозаменитель

Если можно преодолеть ксенофобное восприятие ИИ, его можно воспринимать как замену человеку. Как показывает современное развитие технологий, это может происходить как на уровне отдельных интеракций (к примеру, разговор с ИИ-помощником Сири, Олегом или Алисой в виде именно разговора, а не четкого запроса информации), так и в формате более-

менее постоянных взаимодействий (создание роботов, выполняющих отдельные функции человека, такие как работа на производстве, в офисах, на транспорте). Автоматизация общества путем замены человеческого труда на роботов активно рассматривается в современном кинематографе: человек не выполняет никакой физической работы («ВАЛЛ-И», 2007 г., реж. Э. Стэнтон) либо же ограничивает свою работу надзором за работающим ИИ (сериал «Симпсоны», 1989 г. – по настоящее время) или же корректировкой его работы («Обливион», 2013 г., реж. Дж. Косински); человек может, согласно идеалу Древнего Рима, оставить *neg-otium* ИИ и сконцентрироваться на *otium*. С одной стороны, создается предпосылка для сегрегации (и возвращение к концепции ИИ как недочеловека), но с другой – рассматривается возможность почти полного функционального совмещения человека в настоящем и ИИ в будущем, узнавание сегодняшней реальности зрителя в будущей реальности работника-ИИ. В художественных произведениях это помогает зрителю (читателю) идентифицировать себя с ИИ как персонажем сначала с точки зрения социальной идентификации [Разлогов, 2015, 38], для него привлекательным по причине сходства, т. е. мы попадаем в ситуацию, когда Другой в лакановской концепции действует как двойник, как наше зеркальное отражение [Мазин, 2015, 168], тем самым приводя зрителя к воображаемой идентификации [Арышева, 2017, 34].

В повседневной жизни появление интерактивных аудиовизуальных коммуникационных технологий, таких как Интернет, сотовые телефоны и интерактивные электронные игры, в которых происходит деперсонализация собеседника (через текст, аватар или конструирование виртуальной личности), позволяет взаимодействовать на равных как с собеседником-человеком, так и с собеседником-ИИ, не делая различия. Самым ярким примером становится фильм «Симона» (2002 г., реж. Э. Никкол), в котором создание виртуальной актрисы позволяет воспринимать ее как реальную всеми окружающими. Создание человеком машины помогает побороть ему собственную физиологическую ограниченность и несовершенство (в том числе интеллектуальное – на фоне способной на большее машины). Именно с этим ряд исследователей связывает желание человека наделить машину человеческой психологией, сделать ее понятной и понимающей, превратить ее не только в помощника, но и в друга [Кривуля, 2022, 182], как в фильмах «Я, Робот» (2004 г., реж. А. Пройас), «Чужие» (1986 г., реж. Дж. Кэмерон) или «Луна 2112» (2009 г., реж. Д. Джонс).

Более того, восприятие ИИ как стремящегося понять человека, как, к примеру, командер Дейта в сериале «Звездный путь: новое поколение» (1987-1995 гг.) или главный герой фильма «Двухсотлетний человек» (1999 г., реж. К. Коламбус), ставит знак равенства между ИИ и любопытным ребенком, что также помогает воспринять ИИ как «почти человека».

ИИ как разумный/живой Другой

При развитии идей ИИ как недочеловека в контексте гуманизации отношения к роботу (или любой иной формы ИИ) логично предположить, что изменится восприятие ИИ – от чего-то неравного человеку к чему-то, что может сосуществовать с ним в одном мире как иной вид, не являющийся более низким по степени развития. Подобная гуманизация может быть связана с религиозной составляющей (буддистское понимание всего как частей единого целого) либо же с философскими идеями (к примеру, идеи трансгуманизма).

Именно религиозными особенностями можно объяснить традиционно менее враждебное отношение в японской и китайской культуре к роботам с ИИ; они не должны преодолевать порог «докажи, что ты человек» во взаимодействии с людьми. Многие робототехники и ученые,

пишущие о дружелюбном отношении в Японии к роботам, считают синтоизм важным фактором. В основе синтоизма лежат понятия чистоты и загрязнения, а жизненные энергии или силы, называемые ками, присутствуют во всех аспектах мира и вселенной; ками наполняют деревья, ручьи, камни, насекомых, животных и людей, а также человеческие творения, такие как куклы и машины. ИИ, таким образом, в синтоизме может изначально рассматриваться как часть живого мира [Kim, Kim, 2013, 315]. Меха-Годзилла – это не Годзилла второго сорта, а точно такой же, как живое существо, персонаж; более того, слово 命 («живой», «жизнь») также употребляется в отношении механического ИИ.

Разницу восприятия в японском и современном западном культурном пространстве этих концепций можно проследить на примере адаптации японских произведений в США. Например, в ставшей культовой манге «Призрак в доспехах» и основанных на ней аниме майор Кусанаги, главная героиня, киборг с детства, однако она не занимается осознанием себя как частично ИИ, это ее природа, не требующая осознания; в американском ремейке «Призрак в доспехах (2017 г., реж. Р. Сандерс) киборгизация рассматривается как насилие над человеком, приведшее к изменению личности. В манге «Астробой» (впервые экранизированной как черно-белый анимационный сериал в 1959 г.) появляется мальчик-ИИ, созданный отцом по образу и подобию своего погибшего сына; в американском кино положительный образ ребенка-ИИ (не являющегося жертвой экспериментов) появляется только в сериале «Род человеческий» (2014-2015 гг.).

В современном западном кинематографе частым становится конфликт восприятия ИИ либо как недочеловека, либо как разумного Другого. К примеру, в сериале «Почти человек» (2013-2014 гг.) полицейский-человек работает с напарником-роботом; в фильме «Робот по имени Чаппи» (2015 г., реж. Н. Блокамп) главный герой рассматривается другими персонажами как механизм и как друг; в фильме «Страховщик» (2014 г., реж. Г. Ибаньес) робот и человек ведут беседу о том, что если один – «всего лишь механизм», то другой – «всего лишь обезьяна».

ИИ как божественный Другой

Согласно МакГрэйту, если мы создадим разумные машины, которые станут способными к самопрограммированию, мы можем ожидать, что они будут быстро развиваться и станут существами, для описания которых у нас может не найтись других слов, кроме как «бог» [McGraith, 2008]. Эти существа, их внутренний субъективный опыт и их религиозные идеи станут для нас непостижимыми по мере приближения к тому, что Рэй Курцвейл назвал сингулярностью.

Научная фантастика, как и современное искусство, сохраняет религиозный язык и темы, что делает ее идеальной для размышлений о возможных связях между сакральным и искусственным интеллектом. Виктория Нельсон в «Тайной жизни марионеток» предполагает, что современные американцы верят в божественность машин не сознательно, но неосознанно, по причине непонимания технологии и восприятия ее как чего-то чудесного и непознаваемого. Обращаясь к кинематографическим и литературным примерам, Нельсон утверждает, что искусственные люди стали «представлять собой комбинацию бога, экстернализованной души и Богоподобного Человека» [Nelson, 2003, 269]. Научная фантастика стирает грань между технологией (особенно технологией ИИ) и божественным, приписывая роботам и компьютерным ИИ характеристики священного, сакрального. Характерное для христианства сочетание трепета и страха перед Божьим гневом и «совершенно другой» его природой с тягой к Божьей любви и обещанию

спасения может быть использовано как для описания христианского религиозного опыта, так и для взаимодействия с машиной-ИИ. Это же сочетание эмоций может возникать у зрителя при наблюдении за ИИ как пугающим Другим. Вопрос в том, на какой из составляющих его восприятия зрителем будет сделан акцент – на страхе или стремлении к спасению. При большем внимании ко второй составляющей ИИ становится доброжелательным «высшим существом», к первой – «разрушителем человечества» [Geraci, 2007].

Восприятие ИИ как божественного позволяет также воспринимать его в контексте заботы о человеке. Так, в фильме «ВАЛЛ-И» бортовой компьютер, заботясь о людях-пассажирах, лишает их всякого занятия, а в отсылающей к трем законам роботехники Азимова экранизации «Я, Робот» ИИ-программа ВІКІ решает позаботиться о людях, буквально устранив всякую для них угрозу и превратив жизнь в лишенную любой опасности. Даже во франшизе «Матрица» собственно Матрица рассматривается как Божество – не всегда доброжелательное, но сакральное по отношению к человеку, что позволяет рассматривать борьбу с ним Нео в контексте христианских богоборческих идей.

ИИ как путь эволюции человека

Сосуществование Homo sapiens и Robo sapiens позволяет не просто заменить человека андроидом, но создать возможность частичной «аугментации» человека при помощи технологий либо же изменения ИИ при помощи наделения его человеческими чертами. Пиноккио, стремящийся стать настоящим, а не деревянным мальчиком, является примером «очеловечивания» ИИ. Еще один яркий пример можно увидеть в фильме «Искусственный разум» (2001 г., реж. С. Спилберг). Действие происходит где-то в будущем, фильм рассказывает историю Дэвида, похожего на ребенка андроида, первого робота, запрограммированного любить и потому вырабатывающего собственное подсознание [Clayton, 2003]. Способность испытывать и проявлять любовь, способность к «заботе» – вот что делает из машины практически человека (не лишая ее при этом отдельных «машинных» качеств, таких как большая продолжительность жизни). Одновременно с тем «машинная» природа Дэвида, его запрограммированная потребность в любви матери делают его абсолютно зависимым от любви и заботы, которые он не может получить. Дэвид не достоин любви, являясь все-таки машиной, а «не плотью и не кровью, не собакой, кошкой или канарейкой», как Дэвиду объясняет другой андроид Жиголо Джо; но одновременно с тем не может понять отсутствия этой любви [Sobchack, 2018].

«Манифест киборгов» Донны Харауэй, вышедший в 1985 г., рассматривал киборга как новый путь развития: не человек, не машина, не животное, а нечто, свободное от «мечты об Эдеме», и точно так же не прах, готовый вернуться к праху [Харауэй, 2005, 326]. Постгендерный социум в манифесте Харауэй лишен дуальности (мужское – женское, дух – тело – культура – природа, правильное – неправильное, правда – ложь), в том числе дуальности «человеческое – нечеловеческое», предлагая воспринимать механизм и человека как сопряженное единое [Баева, 2015, 62]. В этом концепте можно рассматривать некоторые аспекты научно-фантастической литературы, в которой представляются мир без людей (от «R.U.R.» Чапека до «Моря ржавчины» Каргилла), андроид без пола («Дневники киллербота» Марты Уэллс); в кинематографе визуальная репрезентация мира, населенного только роботами (причем роботами, демонстрирующими сугубо человеческое поведение), может быть рассмотрена на примере анимационного фильма «Роботы» (2005 г., реж. К. Уэдж) или анимационного

короткометражного фильма «Три робота» (сериал-антология «Любовь, смерть и роботы»). Также отказ от дуальности можно проследить на примере андроидов, не осознающих, что они являются андроидами, в «Бегущем по лезвию», «Бегущем по лезвию 2049» (2017 г., реж. Д. Вильнев) и сериале «Мир Дикого Запада».

Идеи трансгуманизма продолжают восприятие ИИ как пути развития человека [Криман, 2019, 136], который через вмешательство в биологическое будет модифицировать себя с помощью технических расширений органики, создания киборгов как дальнейшего пути эволюции вида или же создания цифровых личностей. Если перенос человеческой личности в условный компьютер предполагает бестелесную эволюцию, то вопрос этот довольно часто рассматривается кинофантастами скорее в виде предостережения, чем оптимистического взгляда в будущее. К примеру, в фильме «Превосходство» (2013 г., реж. У. Пфистер) или фильме «Люси» (2014 г., реж. Л. Бессон) сливающийся с машиной главный герой начинает представлять угрозу для окружающих его людей, не говоря уж о перешедшем в компьютерное измерение герое фильма «Газонокосильщик» (1992 г., реж. Б. Леонард). А вот симбиоз человеческого и механического в виде соединения человека и ИИ в телесном виде обычно рассматривается скорее в жанре телесного хоррора (*body horror*) – как почти пятьдесят лет назад в фильме «Потомство демона» (1977 г., реж. Д. Кэммелл), так и сейчас в фильме «Апгрейд» (2018 г., реж. Л. Уоннелл). Вместо получения синергетического эффекта от одновременного использования биологического и технологического результат оказывается скорее трагическим для человека-носителя.

Заключение

Выбор той или иной модели изображения ИИ на экране может быть детерминирован изначально или же предполагать некое развитие: ИИ как недочеловек стремится к восстанию и обретает себя как ИИ-человекозаменитель; ИИ как божественный Другой выбирает другой путь и из Бога-Спасителя становится пугающим Другим. В некоторых случаях трансформация происходит по причине внешних обстоятельств, например аварии, как в фильме «Красная планета» (2000 г., реж. Э. Хоффман); в некоторых – по причине обретения функциональным ИИ самосознания, как в фильме «Темная Звезда» (1974 г., реж. Дж. Карпентер).

Также стоит отметить, что выбор той или иной модели репрезентации ИИ или же репрезентации взаимоотношений человека и ИИ зависит, несомненно, от основной идеи фильма и потому может быть реализован путем придания ИИ разной роли в нарративе художественного произведения.

Это может быть ИИ-помощник, на которого возлагаются задачи от выполнения бытовых функций до серьезной помощи в спасении жизни; функциональные ИИ также могут играть роль персонажей комических, призванных в отдельных ситуациях внести долю юмора в диалог или сцену. ИИ-коллега, в отличие от помощника, будет выполнять функции, которые аналогичны тем, которые выполняет человек, и взаимодействовать с ним в рамках общих процессов; такой ИИ может стать другом, эволюционировав из первоначально заявленного робота-помощника, что может стать частью сюжета, как в фильме «Робот и Фрэнк» (2012 г., реж. Дж. Шрейер). ИИ также способен формировать не только дружеские, но и квазичеловеческие отношения с человеком, играя роль родителя, ребенка или любовного интереса.

ИИ может оказаться противником, причем противником как с самого начала, так и в результате неких обстоятельств; бывший помощник, становящийся противником, – довольно

частый ход в научной фантастике, причем причиной может стать как внешнее воздействие, так и внутреннее развитие ИИ.

Еще две интересных роли, которые может примерить на себя ИИ, – бунтовщик против системы (вышедший из-под контроля ИИ не всегда будет являться противником именно конкретного главного героя) и Спаситель (в прямом смысле *deus ex machina*).

Соответственно, мы можем представить ту или иную функцию ИИ в корреляции с ролями, которые принимает на себя ИИ в ткани художественного произведения, будь то сочетание постоянное (противник-ИИ рассматривается как божественный ИИ на протяжении всего фильма «ВАЛЛ-И») или же временное (противник-ИИ во франшизе «Терминатор» приобретает со временем характеристики ИИ-помощника). И выбор функции, конечно, отразится как на внутрисюжетном восприятии персонажа-ИИ, так и на восприятии ИИ зрителем.

Библиография

1. Арьшева А.С. Тайна идентификации зрителя с героем и зрелищем в кинематографе // Вестник ВГИК. 2017. № 1. С. 27-37.
2. Баева Л.В. Образ киберчеловека в современной науке и культуре // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2015. № 1. С. 55-69.
3. Балакирева Т.А. Художественный образ искусственного интеллекта в кинематографе (на примере кинофильма «ExMachina» и сериала «Мир Дикого Запада») // Studia culturae. 2020. № 44. С. 165-174.
4. Верещагина Н.В. Способы конструирования инопланетного: антропоморфизм и антропология // Технологос. 2018. № 1. С. 11-18.
5. Иваненко Е.А. Характеристики «жертвенного тела» в горизонте биополитики и информационных технологий (на материале современных фантастических блокбастеров) // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия: Философия. Филология. 2019. № 1. С. 31-54.
6. Козлова С.С. Конфликт искусственного и живого тела в кинематографе: мотив страха и его преодоление // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 2. С. 73-83.
7. Кривуля Н.Г. Механоморфизм: от механической куклы к киборгам. Трансформация анимационного персонажа в условиях доминирования техногенной парадигмы // Наука телевидения. 2022. № 1. С. 159-194.
8. Криман А.И. Идея постчеловека: сравнительный анализ трансгуманизма и постгуманизма // Философские науки. 2019. Т. 62. № 4. С. 132-147.
9. Мазин В.А. Лакан в кино. СПб.: Сеанс, 2015. 336 с.
10. Павлов А.В. Робот как революционный субъект // Социология власти. 2017. № 2. С. 116-132.
11. Разлогов К.Э. Метаморфозы идентичности // Вопросы философии. 2015. № 7. С. 28-40.
12. Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. // Гендерная теория и искусство. Антология: 1970-2000. М., 2005. С. 322-377.
13. Храпов С.А. Техногенный человек: проблемы социокультурной онтологизации // Вопросы философии. 2014. № 9. С. 66-75.
14. Чубаров И.М. Исключенные: логики социальной стигматизации в массовом кинематографе // Логос. 2014. № 5. С. 97-130.
15. Clayton J. Frankenstein's futurity: replicants and robots // The Cambridge companion to Mary Shelley. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. P. 84-100.
16. Davis E. TechGnosis: myth, magic, and mysticism in the age of information. Berkley: North Atlantic Books, 2015. 456 p.
17. Geraci R.M. Apocalyptic AI: religion and the promise of artificial intelligence // Journal of the American Academy of Religion. 2008. Vol. 76. No. 1. P. 138-166.
18. Geraci R.M. Robots and the sacred in science and science fiction: theological implications of artificial intelligence // Zygon. 2007. Vol. 42. No. 4. P. 961-980.
19. Kim M.S., Kim E.J. Humanoid robots as “The Cultural Other”: are we able to love our creations? // AI and society. 2013. Vol. 28. No. 3. P. 309-318.
20. Latour B. Nous n’avons jamais été modernes. Paris: La Découverte, 2006. 210 p.
21. McGraith J.F. Artificial minds and human religions: an illustration of the diversity of possible intersections between religious thought and practice and technological advances // Transdisciplinary approaches of the dialogue between science, art and religion in the Europe of tomorrow. Bucharest, 2008. P. 193-205.
22. Nelson V. The secret life of puppets. Harvard University Press, 2003. 368 p.

-
23. Ornella A.D. Uncanny intimacies: humans and machines in film // Hauskeller M., Carbonell C., Philbeck T. (eds.) Handbook on posthumanism in film and television. London: Palgrave MacMillan, 2015. P. 330-338.
24. Sobchack V. Love machines: Spielberg/Kubrick, artificial intelligence and other oxymorons of science fiction cinema // SigMa. 2018. Vol. 2. P. 557-573.

The artificial Other: the role of artificial intelligence in contemporary cinematic works

Ol'ga V. Volodina

Senior Lecturer at the Department of organization development,
Russian State University for the Humanities,
125993, 6 Miusskaya sq., Moscow, Russian Federation;
e-mail: volodina.o@rggu.ru

Abstract

Contemporary cinema uses artificial intelligence in many different forms and lets it perform many functions within a film: the article makes an attempt to define the roles that can be performed by an artificial intelligence character in a movie. The function of artificial intelligence characters is determined by the creators depending on the needs of the plot; however, it is also based on the perception of artificial intelligence in the plot of a film both by the characters inside the cinematic work, and by the audience as bystanders. Viewing artificial intelligence as the Other and taking into account its artificial genesis allow the researcher to trace the rejection that runs through the definition of artificial intelligence in films: an artificial intelligence character is quite often perceived and represented as an enemy, therefore the Other becomes the Foe. On the other hand, cinematic works are similar enough to artificial intelligence and human characters to represent artificial intelligence on screen as either assisting humans or being their equal; the Other becomes the Friend. The description of a number of films allows the author of the article to trace the stability of trends in the choice of specific functions and roles of artificial intelligence in contemporary cinema.

For citation

Volodina O.V. (2022) *Iskusstvennyi Drugoi: rol' iskusstvennogo intellekta v sovremennykh kinematograficheskikh proizvedeniyakh* [The artificial Other: the role of artificial intelligence in contemporary cinematic works]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 12 (4A), pp. 232-243. DOI: 10.34670/AR.2022.73.70.032

Keywords

Artificial intelligence, science fiction, science fiction films, robot, android, cyborg.

References

1. Arysheva A.S. (2017) *Taina identifikatsii zritelya s geroem i zrelishchem v kinematografe* [The mystery of the viewer's identification with the hero and the spectacle in the cinema]. *Vestnik VGIK* [Bulletin of the All-Russian State University of Cinematography], 1, pp. 27-37.
2. Baeva L.V. (2015) *Obraz kibercheloveka v sovremennoi nauke i kul'ture* [The image of the cyberman in modern science and culture]. *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologii i kiberprostranstva* [Philosophical problems of IT and cyberspace], 1, pp. 55-69.

3. Balakireva T.A. (2020) Khudozhestvennyi obraz iskusstvennogo intellekta v kinematografe (na primere kinofil'ma "ExMachina" i seriala "Mir Dikogo Zapada") [The artistic image of artificial intelligence in the cinema (a case study of the film *ExMachina* and the TV series *Westworld*)]. *Studia culturae*, 44, pp. 165-174.
4. Chubarov I.M. (2014) Isklyuchennyye: logiki sotsial'noi stigmatizatsii v massovom kinematografe [The excluded: the logic of social stigmatization in mass cinema]. *Logos*, 5, pp. 97-130.
5. Clayton J. (2003) Frankenstein's futurity: replicants and robots. In: *The Cambridge companion to Mary Shelley*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 84-100.
6. Davis E. (2015) *TechGnosis: myth, magic, and mysticism in the age of information*. Berkley: North Atlantic Books.
7. Geraci R.M. (2008) Apocalyptic AI: religion and the promise of artificial intelligence. *Journal of the American Academy of Religion*, 76 (1), pp. 138-166.
8. Geraci R.M. (2007) Robots and the sacred in science and science fiction: theological implications of artificial intelligence. *Zygon*, 42 (4), pp. 961-980.
9. Haraway D. (1985) Manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s. *Socialist review*, 80, pp. 65-108. (Russ. ed.: Haraway D. (2005) Manifest kiborgov: nauka, tekhnologiya i sotsialisticheskii feminizm 1980-kh gg. In: *Gendermaya teoriya i iskusstvo. Antologiya: 1970-2000* [Gender theory and art. Anthology: 1970-2000]. Moscow, pp. 322-377.)
10. Ivanenko E.A. (2019) Kharakteristiki "zhertvennogo tela" v gorizonte biopolitiki i informatsionnykh tekhnologii (na materiale sovremennykh fantasticheskikh blokbasterov) [The characteristics of the "sacrificial body" in the horizon of biopolitics and information technology (a case study of modern science fiction blockbusters)]. *Vestnik Samarskoi gumanitarnoi akademii. Seriya: Filosofiya. Filologiya* [Bulletin of Samara Academy for the Humanities. Series: Philosophy. Philology], 1, pp. 31-54.
11. Khrapov S.A. (2014) Tekhnogennyi chelovek: problemy sotsiokul'turnoi ontologizatsii [Technogenic man: the problems of sociocultural ontologization]. *Voprosy filosofii* [Issues of philosophy], 9, pp. 66-75.
12. Kim M.S., Kim E.J. (2013) Humanoid robots as "The Cultural Other": are we able to love our creations? *AI and society*, 28 (3), pp. 309-318.
13. Kozlova S.S. (2020) Konflikt iskusstvennogo i zhivogo tela v kinematografe: motiv strakha i ego preodolenie [The conflict of the artificial and living body in cinema: the motive of fear and its overcoming]. *Vestnik VGIK* [Bulletin of the All-Russian State University of Cinematography], 12 (2), pp. 73-83.
14. Kriman A.I. (2019) Ideya postcheloveka: sravnitel'nyi analiz transgumanizma i postgumanizma [The idea of the posthuman: a comparative analysis of transhumanism and posthumanism]. *Filosofskie nauki* [Philosophical sciences], 62 (4), pp. 132-147.
15. Krivulya N.G. (2022) Mekhanomorfizm: ot mekhanicheskoi kukly k kiborgam. Transformatsiya animatsionnogo personazha v usloviyakh dominirovaniya tekhnogennoi paradigmy [Mechanomorphism: from mechanical dolls to cyborgs. Transformation of an animated character in the context of the dominance of the technogenic paradigm]. *Nauka televideniya* [The art and science of television], 1, pp. 159-194.
16. Latour B. (2006) *Nous n'avons jamais été modernes*. Paris: La Découverte.
17. Mazin V.A. (2015) *Lakan v kino* [Lacan in cinema]. St. Petersburg: Seans Publ.
18. McGraith J.F. (2008) Artificial minds and human religions: an illustration of the diversity of possible intersections between religious thought and practice and technological advances. In: *Transdisciplinary approaches of the dialogue between science, art and religion in the Europe of tomorrow*. Bucharest, pp. 193-205.
19. Nelson V. (2003) *The secret life of puppets*. Harvard University Press.
20. Ornella A.D. (2015) Uncanny intimacies: humans and machines in film. In: Hauskeller M., Carbonell C., Philbeck T. (eds.) *Handbook on posthumanism in film and television*. London: Palgrave MacMillan, pp. 330-338.
21. Pavlov A.V. (2017) Robot kak revolyutsionnyi sub'ekt [The robot as a revolutionary subject]. *Sotsiologiya vlasti* [Sociology of power], 2, pp. 116-132.
22. Razlogov K.E. (2015) Metamorfozy identichnosti [Identity metamorphoses]. *Voprosy filosofii* [Issues of philosophy], 7, pp. 28-40.
23. Sobchack V. (2018) Love machines: Spielberg/Kubrick, artificial intelligence and other oxymorons of science fiction cinema. *SigMa*, 2, pp. 557-573.
24. Vereshchagina N.V. (2018) Sposoby konstruirovaniya inoplanetnogo: antropomorfizm i antropologiya [Ways of constructing the alien: anthropomorphism and anthropology]. *Tekhnologos* [Technologos], 1, pp. 11-18.