

Studia Culturae: Вып. 2 (44): Schola: Т.А.Балакирева

С. 165-174.

Т.А. БАЛАКИРЕВА

*Магистр культурологии,
СПбГУ,
Санкт-Петербург, Россия*

УДК 130.2

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ ИСКУССТВЕННОГО
ИНТЕЛЛЕКТА В КИНЕМАТОГРАФЕ (НА ПРИМЕРЕ
КИНОФИЛЬМА «ЕХ МАШИНА» И СЕРИАЛА «МИР
ДИКОГО ЗАПАДА»)¹**

Настоящее исследование художественного образа искусственного интеллекта направлено на демонстрацию включения такого фантастического сюжета в современную медиакультуру. Обращение к данной тематике обусловлено необходимостью иллюстрации политики медиа в отношении фантастического дискурса. Также одной из целей статьи является расширение аналитической базы современной философии культуры в области исследования научной фантастики путем включения в нее таких материалов, как кинофильм «Ех машина» и сериал «Мир Дикого запада» в рассмотрение. Автор исходит из вопросов о том, как именно в данных примерах видеопроизводства показан искусственный интеллект, какой новый аспект взаимодействия он привносит в общий корпус знаний о возможностях искусственного интеллекта. В результате аналитики указанных материалов обоснованными становятся следующие выводы. В обоих примерах носители искусственного интеллекта представлены в форме роботизированных андроидов антропоморфного вида, однако Ава из «Ех машина» только притворяется, что проявляет эмоции, в то время как на самом деле не испытывает их, а все проблемы андроидов из «Мира Дикого запада» как раз происходят из того, что они внезапно осознали, что ими владеют эмоции. Другим отличием между двумя репрезентациями искусственного интеллекта является количественное превосходство андроидов из второго примера над первым. В качественном отношении так же присутствует разница, поскольку в универсуме второго примера существует суперкомпьютер, тогда как в первом показан лишь начальный этап изобретения искусственного интеллекта. Основанием таких различий, на взгляд автора, является время действия в каждом отдельном произведении: в «Ех машина» это ближайшее будущее, а в «Мире Дикого запада» - более удаленный период. Следующей характеристикой, по которой производится анализ становится оптика, с позиции которой зрителю демонстрируют сюжет. В первом примере

¹ Статья подготовлена в рамках проекта РФФИ № 18-011-00414 «Политики медиа».

это взгляд с позиции человека-программиста, а во второй – с позиции роботов-андроидов. Оба подхода имеют право на существование, однако больший потенциал, на взгляд автора, имеет второй, поскольку сопереживание носителям искусственного интеллекта позволяет иначе решать морально-этические дилеммы, и ввести в оборот новые коннотации в отношении к ним, а, следовательно, получить больше данных о потенциальных возможностях такового будущего изобретения. Основным выводом из исследования является утверждение о необходимости фантастического дискурса в современной медиакультуре с целью применения его прогностической функции, демонстрирующей, что политика медиа в отношении вбирания в себя фантастики приносит положительный результат в области социокультурного проектирования.

Ключевые слова: научная фантастика, мелиаккультура, медиафилософия, искусственный интеллект, прогнозирование, андроид, робот.

T.A. BALAKIREVA

*Magister in cultural studies
Saint-Petersburg State University, Russia*

THE ARTISTIC IMAGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN CINEMA (THE MOVIE "EX MACHINA" AND THE TV SERIES "WESTWORLD")

This study of the artistic image of artificial intelligence is aimed at demonstrating the inclusion of speculative fiction in modern media culture. The appeal to this topic is due to the need to illustrate the media policy in relation to fantastic discourse. Also, one of the goals of the article is to expand the analytical base of modern cultural philosophy in the field of science fiction research by including such materials as the movie "Ex machina" and the TV series "Westworld" in the review. The author proceeds from questions about how these examples of video production show artificial intelligence, what new aspect of interaction it brings to the general body of knowledge about the capabilities of artificial intelligence. As a result of the analysis of these materials, the following conclusions become reasonable. In both examples, artificial intelligence carriers are represented in the form of robotic androids of an anthropomorphic type, but Ava from "Ex machina" only pretends to show emotions, while in fact she does not experience them, and all the problems of androids from "Westworld" just come from the fact that they suddenly realized that they are possessed by emotions. Another difference between the two representations of artificial intelligence is the quantitative superiority of the androids from the second example over the first. In qualitative terms, there is also a difference, since in the universe of the second example there is a supercomputer, while in the first one only the initial stage of the invention of artificial intelligence is shown. The reason for such differences, in the author's opinion, is the time of action in each individual work: in "Ex machina" this is the near future, and in "Westworld" - a more remote period. The next characteristic that

is analyzed is the optics from which the viewer is shown the story. In the first example, this is a view from the position of a human programmer, and in the second - from the position of android robots. Both approaches have a right to exist, but the second one has a greater potential, in the author's opinion, since empathy with artificial intelligence carriers allows us to solve moral and ethical dilemmas differently, and introduce new connotations in relation to them, and, consequently, get more data about the potential possibilities of such a future invention. The main conclusion of the study is the statement about the need for a fantastic discourse in the modern media culture in order to apply its predictive function, which demonstrates that the media policy regarding the absorption of speculative fiction brings a positive result in the field of social and cultural design.

Keywords: science fiction, media culture, media philosophy, artificial intelligence, forecasting, android, robot.

2020 год стал во всех отношениях знаковым для человечества. Особое значение ему придала пандемия, заставившая нас вспомнить о чрезвычайной хрупкости человеческого здоровья и экономики, способных всего лишь из-за некоторых генетических мутаций оказаться в рискованном положении. Эта же пандемия продолжает регулировать социальную жизнь человека, заставляя изыскивать новые способы и стратегии взаимодействия. В то же время развитие технологий позволяет существенно сократить непосредственное общение с членами общества, переводя ее в бесконтактный регистр. Медиальный поворот в культуре, а затем и цифровой [8] знаменуют собой все большее вовлечение медиа посредников в коммуникацию. Медиа трансформируют сообщение, чтобы перевести его в байты и передать в цифровом варианте кода, а затем декодируют для представления получателю. Однако для большинства пользователей, не умудренных особенно в программировании и сетевой коммуникации, процесс, происходящий в период с отправки сообщения до его получения, остается непроясненным. Отсюда берется и субъективное отношение к нему, выстроенное по аналогии с восприятием собственной телесности: можно предполагать, как устроен организм, но не знать, что в конкретный момент с ним происходит. Все аспекты кодирования, передачи и декодирования информации типичному обывателю неизвестны, но инструментами передачи информации необходимо пользоваться, чтобы соответствовать запросу времени. Одним из таких инструментов являются нейросети¹. Полем их применения может быть как прогнозирование (экономика, химия, биология), так и управление (нейроуправление основанное на распознавании и

¹ Или нейронные сети. Вид математической модели, которая может быть воплощена в программном виде, выстроенная по типу организации биологических нейронных сетей, используемая в целях прогнозирования, распознавания образов или управления. См. подробнее [5].

диагностике) и др. Нейросети так же являются наиболее близким прототипом искусственного интеллекта, который в последнее время стал популярен в фантастическом дискурсе как средство художественной условности, позволяющее углубить научно-фантастическое допущение.

Искусственный интеллект в современной медиакультуре имеет достаточное количество воплощений: в литературе, например, роман Г. Гаррисона и М. Мински «Выбор по Тьюрингу» или Филипа К. Дика «Снятся ли андроидам электроовцы?», кинематографе, серии фильмов «Матрица» (реж. сестры Вачовски, 1999-2003 гг.) или «Терминатор» (реж. Джеймс Кэмерон, 1984-2019 гг.), а в индустрии компьютерных игр существует даже игровой искусственный интеллект, призванный имитировать поведение игровых объектов так, чтобы геймер более глубоко погружался в контекст сюжета [3]. В условиях, когда прототип искусственного интеллекта уже используется в повседневной жизни, а плоды научно-фантастического творчества показывают, как использование нейросетей может трансформировать общество, науку и развитие технологий, представляется, что исследование внедрения художественного образа искусственного интеллекта в современную медиа культуру перспективно. Ведь именно такое исследование способно показать, как неодушевленная технология, способная лишь проделывать заранее заданные манипуляции, может «эволюционировать» до некоего уровня сознательности, рефлексивности, следовательно, может получить возможность творческого действия. Различные конфигурации взаимодействия человечества с искусственным интеллектом продемонстрированные авторами научной фантастики в их произведениях, таким образом, становятся примерами реализации прогностической функции фантастического дискурса. Исследование данного материала позволит сделать вывод о важности анализа роли научной фантастики в медиа культуре из-за ее прогностической функции.

В современной философии культуры и культурологии уже присутствуют исследования роли искусственного интеллекта на примерах из наиболее кассовых кинолент, как, например, «Матрица» (реж. сестры Вачовски, 1999-2003 гг.) [6], «Терминатор» (реж. Джеймс Кэмерон, 1984-2019 гг.) [2] или «Бегущий по лезвию» (реж. Ридли Скотт, 1981 г.) [1]. В данной статье мы предлагаем обратиться к чуть более современным примерам с целью расширения аналитической базы современной науки о культуре и для выделения специфических особенностей и подходов к осмыслению отдельных аспектов искусственного интеллекта в медиа культуре.

В данном ключе кинофильм «Ex machina» (лат. «Из машины», реж. А. Гарленд, 2014 г.) представляется одной из наиболее репрезентативных современных интерпретаций проблемы искусственного интеллекта. Уже само название отсылает зрителя к латинскому изречению *Deus ex Machina*,

означающее «драматургический прием, применявшийся иногда в античной трагедии: запутанная интрига получала неожиданное разрешение во вмешательстве бога, который посредством механического приспособления появлялся среди действующих лиц, раскрывал неизвестные им обстоятельства и предсказывал будущее. В современной литературе выражение употребляется для указания на неожиданное разрешение трудной ситуации, которое не вытекает из естественного хода событий, а является чем-то искусственным, вызванным вмешательством извне» [4]. Отсюда само название «Ex machina» уже заключает в себе интригу: не ясно, кто или что появится из машины и перевернет весь ход развития сюжета. Главным героем последнего является программист Калев Смит. Руководитель компании, на которую он работает, приглашает его в гости в дом, расположенный в горной местности на достаточной удаленности от населенных пунктов. Однако эта поездка не носит характер отдыха. Руководитель сообщает Калебу, что он приглашен для работы, а именно, для проведения теста Тьюринга [9] в контексте эксперимента по созданию первого в мире искусственного интеллекта под личиной антропоморфного робота. Однако в интерпретации режиссера фильма А. Гарленда тест Тьюринга несколько трансформирован. В оригинальной версии, предложенной А. Тьюрингом, в тесте участвуют несколько собеседников, один из которых человек, чья задача состоит в том, чтобы определить кто еще из собеседников человек, а кто компьютер. В киноленте же Калев заранее знает, что перед ним носитель искусственного интеллекта в антропоморфном облики. Руководитель компании представляет Аву, андроида, созданного на основании предпочтений Калеба, собранных без его ведома на базе его поисковых запросов в Интернете. При этом задачей программиста остается проведение теста Тьюринга, а у андроида своя цель – ввести в заблуждение своего собеседника и покинуть лабораторию. В ходе многодневного эксперимента Калев начинает испытывать влюбленность к Аве, что становится его роковой ошибкой, поскольку ей удастся его обмануть и с помощью второго андроида¹ выбраться из заточения.

В данном сюжете роялем в кустах (то есть тем самым «богом из машины») является как раз второй андроид, о существовании которого зритель, проникающий в сюжет вместе с Калевом, не подозревает. Но какую же специфическую особенность восприятия искусственного интеллекта несет данный материал? На наш взгляд, введение проблематики искус-

¹ Киоко – помощница по дому руководителя компании. О том, что она – андроид, не известно практически до самого конца фильма.

ственного интеллекта в современное художественное произведение само по себе носит прогностическую функцию по причине близости развития технологического прогресса к рывку такого рода, к созданию полноценного искусственного интеллекта. Представляется, что основная мысль данного кинофильма заключается в важности рефлексивного отношения к технике. Ибо роль человека в создании искусственного интеллекта – это роль творца, могущего заложить основы (данные) и алгоритмы для дальнейшей обработки и самостоятельного продолжения логико-семантических связей. Ава методично собирает информацию из речи Калеба тогда, когда он уверен, что лишь занимается проверкой уровня ее интеллекта. Ее собственные «умозаключения», в конечном счете, доказывают, что эмоциональное отношение к технике становится вопросом жизни и смерти для человека, создавшего без эмоциональный искусственный интеллект, не способный сопереживать. Сходную постановку вопроса мы можем наблюдать в сериале НВО «Мир Дикого запада» (прод. Дж. Нолан, Л. Джой, 2016 – наши дни). Однако данный феномен современной телевизионной индустрии демонстрирует чуть более далеко идущую перспективу развития искусственного интеллекта, а именно способность испытывать эмоции.

Основой сюжета телесериала «Мир Дикого запада» становится, как и в случае с «Ex machina», научно-фантастическое допущение изобретения антропоморфных роботов-андроидов, имеющих способность некоторой рефлексии и возможность проигрывать определенный сценарий существования в заданном мире. Такие роботы заключены в Мир Дикого запада – парк аттракционов, созданный для того, чтобы гости-люди могли попасть в атмосферу Американского Дикого запада. У данного периода американской истории есть несколько особенностей, обуславливающих интерес к нему в современности. Дело в том, что прибывшие из Европы и не нашедшие себе применения на территории Восточных штатов новоиспеченные американцы отправились на Запад с целью освоения новых горизонтов. Их путешествия сопровождалась всяческими лишениями, нередко в пути страдали и умирали целые семьи. Несмотря на это обстоятельство, указанный период в истории США романтизирован. Этот факт подтверждает само наличие в киноиндустрии жанра вестерна, популярного и по сей день (см. подробнее [6]). На первый взгляд кажется, что и сериал «Мир Дикого запада» демонстрирует современную потребность американцев в обращении к данному историко-культурному феномену, трансформировавшуюся с течением времени в запрос на физическое нахождение в атмосфере, снабженной элементами ролевой игры по мотивам наиболее распространенных сюжетов того времени. Однако главными героями данной теленовеллы являются отнюдь не люди. Изначально Мир Дикого запада в рамках повествования – это парк развлечений, выстроенный сообразно историче-

ской эпохе и населенный андроидами, проигрывающими определенный заранее заданный сценарий поведения. По умолчанию предполагается, что носители искусственного интеллекта лишь играют свои роли и их жесткий диск по результатам проживания истории можно очистить и, таким образом, вернуть носителя в строй для другой роли. Однако по причине технических манипуляций некоторые из них получают возможность как помнить сюжеты, которые они проживали ранее, так и испытывать эмоции такие, как: привязанность, ненависть, любовь, обиду и др. Технически более совершенные, чем человеческие, их тела способны выдерживать множество ранений, травм и даже физических смертей, а при условии отсутствия повреждений жесткого диска (в сериале их называют жемчужинами) их возможно восстановить. Вспомнив, что с ними в парке делали люди (одним из самых привлекательных моментов для посетителей является вседозволенность: с андроидами можно делать все, ведь они не люди) андройды формируют ответ, заключающийся в двух позициях по отношению к человечеству: часть из них готова силой вырваться за пределы парка во внешний мир и завоевать власть, а другая – хочет жить мирно и обрести какую-либо свободу, пусть даже и оставаясь в пределах парка. Помимо разрозненных сюжетных линий андроидов в третьем сезоне сериала появляется супермашина «Ровоам». Это система, представленная в виде огромного шарообразного компьютера, который может логически просчитывать варианты развития событий на удаленную перспективу так, что тот, кто владеет ключами доступа к ней, контролирует ситуацию так, чтобы получить наибольшую выгоду. Эта машина находится во владении людей и становится лакомым куском для андроидов, вышедших в реальный мир, поскольку дает неограниченную власть над информацией.

Оптика, сформированная авторами сериала, - это взгляд андроидов на происходящее. Такая позиция позволяет воспринимать со стороны действия людей в данном сюжете, рассмотреть диалектику раба и господина под углом возможных будущих технологических прорывов, спрогнозировать которые нам помогает фантастических дискурс. Сериал «Мир Дикого запада» позволяет человечеству проверить определенную модель отношения к принципиально другому типу существования, по отношению к которому человечество является создателем. Сознательность и рефлексивность андроидов в контексте данного повествования уже не позволяет нам предъявлять на них права собственности, как это было во времена рабовладения или крепостного права с правами одних людей на других. История учит нас, что последствия такого отношения могут длиться дольше, чем полезность социального устройства, основанная на порабощении. Таким образом, роль искусственного интеллекта в сюжете сериала «Мир Ди-

кого запада» заключается в том, чтобы спрогнозировать развитие событий, зависящее от отношения человечества к Другому, возникшему не с помощью эволюции, а с помощью технологического прогресса сознанию. И этот прогноз снова доказывает необходимость рефлексивного и осторожного отношения к технике.

При сравнении двух типов репрезентации искусственного интеллекта в видеопроизводстве, описанных выше, хотелось бы обратить внимание на выделенные нами особенности:

1. В кинофильме «*Ex machina*» искусственный интеллект категорично противопоставлен человеческому. Ава лишь играет роль внимательной и привлекательной собеседницы. В то время, как в сериале «Мир Дикого запада» андроиды испытывают эмоции, показывая себя, как носителей сознания и способных к рефлексии. Во втором примере мы не так категорично противопоставляем человечество миру андроидов по причине того, что авторы сериала изначально вводят зрителя в повествование с позиции искусственного интеллекта, разнообразного в своих воплощениях (истории как отдельных друг от друга героев и героинь-андроидов, разделившихся на два лагеря по принципу отношения к создателям, так и суперкомпьютер, нейтральная вычислительная машина с большой мощностью).

2. В первом примере количество андроидов ограничено, руководителем фирмы изобретает лишь два экспериментальных модуля. При этом цель его состоит лишь в том, чтобы изобрести искусственный интеллект. Во втором же случае, мы видим многообразие воплощений искусственного интеллекта: в «Мире Дикого запада» существуют и андроиды, имеющие отличный даже друг от друга опыт восприятия, и супер-машина «Ровоам». Это различие основано и на временном промежутке, продемонстрированном в данных примерах, и на удаленности от современности. «*Ex machina*» - это кинофильм, не имеющий в настоящее время сиквелов или приквелов, его повествование ограничено ситуацией момента изобретения искусственного интеллекта и наиболее приближено к современности. «Мир Дикого запада» же более удален от современности, так как показывает ситуацию, когда возможным становится создание целого парка развлечений, населенного андроидами. На такую работу, несомненно необходимо большее количество времени, чем на создание двух носителей искусственного интеллекта.

3. Другим аспектом, важным для восприятия художественного образа искусственного интеллекта, является оптика, с позиции которой подается сюжет. В первом случае зрителей вводят в контекст с позиции программиста, человека, который впервые контактирует с андроидом. По мере развития сюжета именно Калев испытывает чувства, влюбляется в Аву, поэтому мы сопереживаем ему как человек человеку. Во втором слу-

чае, в начале сериала мы так же прибываем в Мир Дикого запада вместе с гостями-людьми, однако морально-этическая оценка их поведения в парке не позволяет оставаться на их стороне. Зритель сопереживает больше здесь андроидам, угнетенным и поработанным. Обе позиции имеют место быть, однако первая умаляет человечность андроидов, настраивая зрителей на враждебное отношение к ним, а вторая же – показывает, что носитель искусственного интеллекта имеет право на чувства и на их проявления, которые не всегда направлены на захват власти, но и на поиск себя, своего призвания.

В качестве итога для вышесказанного, хотелось бы отметить, что современные нейросети весьма далеки от того, что демонстрирует нам научно-фантастический дискурс. Однако этот факт не отменяет необходимости сознательного, рефлексивного отношения к технике. Прогностическая функция фантастического дискурса в какой-то степени заменяет нам «Ровоам» из «Мира Дикого запада», и ею ни в коем случае не стоит пренебрегать, поскольку нынешние технологические мощности пока не позволяют нам создать подобие такой машины. Ибо одним из преимуществ фантастических сюжетов в культуре по отношению к реалистичным является способность проиллюстрировать возможные результаты взаимодействия субъекта с потенциальными и еще не созданными изобретениями или явлениями, не поддающимися объяснению с позиции современной науки. В условиях, когда социальная жизнь может быть нарушена из-за пандемии, а планы на ближайшее будущее не всегда реализуемы, остается лишь пользоваться достижениями современной медиакультуры и быть готовым к будущему вне зависимости от того, что оно нам принесет.

ЛИТЕРАТУРА

1. Berys Gaut. *Elegy in LA: Blade Runner, Empathy and Death* // *Blade Runner: Philosophers on Film*. — Routledge, 2015. — 174 с.
2. Robert A. Delfi, Kenneth Sheahan. *Bad Timing: The Metaphysics of the Terminator* // *Terminator and Philosophy: I'll Be Back, Therefore I Am*. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, 2009. — 294 с.
3. Алимов А.А., Шабалина О.А. Система игрового искусственного интеллекта // *Известия Волгоградского государственного технического университета*. 2012. № 4 (91). С. 166-169.
4. Бабичев Н. Т., Боровский Я. М. *Словарь латинских крылатых слов*. — М.: Русский язык, 2003.
5. Вороновский Г. К., Махотило К. В., Петрашев С. Н., Сергеев С. А. *Генетические алгоритмы, искусственные нейронные сети и проблемы виртуальной реальности*. — Харьков: Основа, 1997. — 112 с.
6. Карцева Е. Н. *Вестерн. Эволюция жанра* — М.: Искусство, 1976. — 255 с.
7. «Матрица» как философия: Эссе / Пер. с англ. О. Турухиной. — Екатеринбург: У-Фактория, 2005. — 384 с. (Серия «Маскульт»).

8. Савчук В.В. Эпоха цифровизации // Критика цифрового разума. Коллективная монография. Сер. «Труды Центра медиафилософии» Центр медиафилософии Института философии СПбГУ, Лаборатория исследования компьютерных игр (ЛИКИ), Лаборатория визуальной экологии, Санкт-Петербургский консорциум свободных критиков. Санкт-Петербург: ООО «Академия Исследования Культуры», 2020. — 295 с.
9. Тьюринг А. М. Вычислительные машины и разум. // В сб.: Хофштадер Д., Деннет Д. Глаз разума. — Самара: Бахрах-М, 2003. — С. 47-59.

TRANSLIT

1. Berys Gaut. Elegy in LA: Blade Runner, Empathy and Death // Blade Runner: Philosophers on Film. — Routledge, 2015. — 174 s.
2. Robert A. Delfi, Kenneth Sheahan. Bad Timing: The Metaphysics of the Terminator // Terminator and Philosophy: I'll Be Back, Therefore I Am. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, 2009. — 294 s.
3. Alimov A.A., Shabalina O.A. Sistema igrovogo iskusstvennogo intellekta // Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. 2012. № 4 (91). S. 166-169.
4. Babichev N. T., Borovskii Ya. M. Slovar' latinskikh krylatykh slov. — M.: Russkii yazyk, 2003.
5. Voronovskii G. K., Makhotilo K. V., Petrashev S. N., Sergeev S. A. Geneticheskie algoritmy, iskusstvennye neironnye seti i problemy virtual'noi real'nosti. — Khar'kov: Osnova, 1997. — 112 s.
6. Kartseva E. N. Vestern. Evolyutsiya zhanra — M.: Iskusstvo, 1976. — 255 s.
7. «Matritsa» kak filosofiya: Esse / Per. s angl. O. Turukhinoi. — Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2005. — 384 s. (Seriya «Masskul't»).
8. Savchuk V.V. Epokha tsifrovizatsii // Kritika tsifrovogo razuma. Kollektivnaya monografiya. Ser. «Trudy Tsentra mediafilosofii» Tsentr mediafilosofii Instituta filosofii SPbGU, Laboratoriya issledovaniya komp'yuternykh igr (LIKI), Laboratoriya vizual'noi ekologii, Sankt-Peterburgskii konsortsium svobodnykh kritikov. Sankt-Peterburg: ООО «Akademiya Issledovaniya Kul'tury», 2020. — 295 s.
9. T'yuring A. M. Vychislitel'nye mashiny i razum. // V sb.: Khofshneider D., Dennet D. Glaz razuma. — Samara: Bakhrah-M, 2003. — S. 47-59.