

**НАТАЛЬЯ ГЕННАДЬЕВНА КРИВУЛЯ**

Высшая школа телевидения МГУ имени М. В. Ломоносова

19991, Россия, Москва, Ленинские горы, д. 1, стр. 51

Институт кино и телевидения (ГИТР)

123007, Россия, Москва, Хорошевское шоссе, 32а

ResearcherID R-2816-2019

ORCID: 0000-0003-4580-1357

e-mail: hstv-sn@bk.ru

*Для цитирования*

Кривуля Н.Г. Механоморфизм: от механической куклы к киборгам. Трансформация анимационного персонажа в условиях доминирования техногенной парадигмы // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 159–194. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-159-194>

Механоморфизм:  
от механической куклы к киборгам.  
Трансформация  
анимационного персонажа  
в условиях доминирования  
техногенной парадигмы<sup>1</sup>

**Аннотация:** В статье предпринята попытка рассмотреть эволюцию анимационного персонажа, появившегося под воздействием идей технократизма. Актуальность темы обусловлена возрастающим интересом к персонажам гибридной природы, возникающей на основе интеграции человеческого и искусственного начал. На материале отечественных и зарубежных фильмов прослеживается зарождение и трансформация вариативных типов персонажей, содержащих в себе концепт механистичности. Выделяются такие типы персонажей как кук-

ла, марионетка, мехатрон, робот, киборг или искусственный человек (постчеловек). Двойственность, присущая данным типам персонажей, проявляется, с одной стороны, в стремлении куклы или машины имитировать человека, а с другой стороны, в желании человека уподобиться машине с целью преодоления биологического несовершенства своей телесности и расширения физических возможностей. В каждом из рассматриваемых типов персонажей проявляется стремление имитировать человека, быть подобным ему, но в то же самое время подчеркивается непохожесть на человека, заостряется внимание на инаковости и даже враждебности по отношению к человеку. Амбивалентная природа искусственных творений порождает двойственные чувства: от умиления, восхищения до отстранения, смятения и страха. Хотя человек по-прежнему остается точкой отсчета при разработке данных типов персонажей, его положение по отношению к «умной машине» или искусственному творению меняется. До 1960-х–1970-х годов в анимации доминирующим при разработке образов «умных машин» было стремление приблизить, уподобить их человеку или биологическому существу. К концу XX века эта тенденция перестает быть единственно возможной. Все чаще в фильмах предпринимаются попытки уйти от человеческой идентичности, размыть ее понятие и предложить иные ее вариации. Основанием к появлению такой точки зрения становятся педалирование идеи несовершенства человеческой и в целом биологической породы, на фоне которой искусственные или полученные модифицированным путем существа представляются более совершенными и прогрессивными. Изменение претерпело не только положение искусственного создания, умной машины по отношению к человеку, оно коснулось дистанции между ними, которая демонстрирует тенденцию к сокращению и даже устранению. Искусственные создания более не воспринимаются как нечто несовершенное, косное, обладающее ограниченной функциональностью, они предстают как более совершенные существа, причем довольно часто их основная функция заключается в спасении и сохранении человечества как вида.

**Ключевые слова:** анимация, персонаж, кукла, марионетка, роботы, киборги, идеи механизма, технократизм

**NATALIA G. KRIVULYA**

Moscow State University, Higher School of Television,  
Leninskiye Gory, 1, str. 51, 119991, Moscow, Russia  
GITR Film and Television School,  
Khoroshevskoe sh. 32, 123007, Moscow, Russia  
ResearcherID R-2816-2019  
ORCID: 0000-0003-4580-1357  
e-mail: hstvtv@bk.ru

*For citation*

Krivulya N.G. (2022). Mechanomorphism—From Mechanical Dolls to Cyborgs: How Animation Characters Transform Under the Dominating Technogenic Paradigm. *The Art and Science of Television*, 18 (1), 159–194. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-159-194>

## Mechanomorphism— From Mechanical Dolls to Cyborgs: How Animation Characters Transform Under the Dominating Technogenic Paradigm<sup>2</sup>

**Abstract.** The article studies the evolution of animated characters, which is influenced by the technocratic ideas and is based on the integration of human and artificial. There are such types of characters as doll, puppet, mechatron, robot, cyborg or artificial person (posthuman). The duality inherent in them is manifested, on the one hand, in the desire of an artificial creature to imitate a human being, and, on the other hand, in the desire of a human being to partly become a machine in order to overcome the biological imperfection. The ambivalent nature of created beings gives rise to conflicting feelings: from amusement and admiration to detachment, confusion and fear. While humans remain the point of reference in the development of such characters,

---

<sup>2</sup> The study was conducted within the framework of the Development Program “Preservation of the World Cultural and Historical Heritage” established by the Interdisciplinary Research and Educational School of the Moscow State University.

the position of people in relation to artificial creations is changing. Until the 1960s–1970s, the dominant characteristic in the animation of artificial creatures was the desire to make them look more like biological beings. By the end of the twentieth century, the tendency changed to shifting away from human identity or to offering other variations of it. The reason for this is the pedaling of the idea of human imperfection, against which artificial creatures seem to be closer to the ideal.

Not only has the position of the artificial towards the human altered: the distance between the two is also reducing, and they even come towards the point of convergence. Artificial beings appear as more perfect creatures, the main function of which is to save and preserve humans as a species.

**Keywords:** animation, character, doll, puppet, robots, cyborgs, ideas of mechanism, technocratism

Вера в научно-технический прогресс, определяющая развитие человечества с начала Нового времени, кардинально меняет сознание человека. Сначала Бога-демиурга сменяет декартовский Бог-часовщик, сотворивший мир и населяющих его существ как сложный механизм. Вместо метафоры «мир — театр» утверждается новый метафорический концепт, где мир — это сложный механизм. В рамках этой установки человек формирует новое представление о себе как сложном устройстве, в котором все логично и рационально. Оставаясь венцом творения, он начинает мыслить себя идеальной машиной. Эта точка зрения получает отражение в литературе и искусстве. Особенно активно она начинает разрабатываться с конца XIX века, когда художники и литераторы, вдохновленные идеями технократизма, начинают конструировать новую модель мира, где наряду с человеком появляются новые герои — «умные машины» и искусственные существа. Целью данной работы является проследить появление и трансформацию данных типов персонажей на материале лент мировой анимации.

Истоки представления человека как автомата восходят к философии XVII века и декартовой антропологии. Ж. О. де Ламетри, развивший идеи Р. Декарта, в своем нашумевшем труде «Человек-машина» писал: «Быть машиной, чувствовать, мыслить, уметь отличать добро от зла так же, как голубое от желтого, словом, родиться с разумом и устойчивым моральным инстинктом и быть только животным, — в этом заключается не больше противоречия, чем в том, что можно быть обезьяной или попугаем и уметь предаваться наслаждениям» (Ламетри, 1976, с. 237–238). Он также утверждал, что «человеческое тело представляет собой часовой механизм, но огромнейших размеров и построенный с таким искусством и изощренностью, что если остановится коле-

со, при помощи которого в нем отмечаются секунды, то колесо, обозначающее минуты, будет продолжать вращаться...» (Ламетри, 1976, с. 237).

Согласно Декарту, разница между живым и неживым такая же, как и разница между работающим и сломанным механизмом: «...тело живого человека так же отличается от тела мертвого, как отличаются часы или иной автомат (т.е. машина, которая движется сама собой), когда они собраны... от тех же часов или той же машины, когда они сломаны и когда условие их движения отсутствует» (Декарт, 1989, с. 484).

В культурном пространстве формируется образ человека-автомата, механистического объекта, где место души, являющейся причиной движения органических тел<sup>3</sup>, теперь занимает физическая энергия, помещена внутрь тела. Декарт устраняет душу или «духовную субстанцию» как основную причину, заставляющую человеческое тело функционировать. Тело и душа больше не представляют нечто единое и неразрывно существующее. Тело обретает самостоятельность. Оно начинает восприниматься как функционирующий механизм, которому дан энергетический импульс, приводящий все его части в движение. При этом и Декарт, и Ламетри говорят о человеке как о живой «машине тела», состоящей из взаимосвязанных между собой винтиков и шестеренок. Для Ламетри человек — это не просто живая машина, а природный механизм особого рода, способный чувствовать, мыслить, отличать добро от зла; одно из материальных существ, ничем принципиально (кроме более сложного устройства) не отличающееся от иных существ органического мира.

С момента представления человека как машины запускается механизм деперсонификации. Человек начинает мыслить себя не в духовной перспективе, а в вещно-материальном плане. Место «духовной субстанции», наполняющей человеческое тело жизненными силами и делающей возможным то или иное человеческое поведение, теперь занял энергетический импульс, посылаемый извне.

Тело человека, мыслящего себя как механизм, предстает как работающий упорядоченный набор шестеренок и винтиков, создающий игру программируемых комбинаций и вариантов. На место чувствующего тела приходит «бестелестность», условная плоть механизма, свободного от человеческих проявлений телесного.

Точка зрения на человека как на управляемый механизм получает отражение в анимации. Развитие этой темы стоит начать рассматривать с образа персонажа-марионетки. Марионетка — это кукла, некий сотворенный объект, но имеющий иные культурные коннотации. Ее тело, в отличие от куклы,

---

<sup>3</sup> Аристотель в работе «О душе» отмечает: «душа есть причина как то, откуда движение как цель и как сущность одушевленных тел» (Аристотель, 2020, с. 415 в 9–11), «душа есть первая энтелехия естественного тела, обладающего в возможности жизнью» (Аристотель, 2020, с. 412, а 27–29).

состоит из отдельных, но при этом объединенных и потому соподчиненных частей. В отличие от куклы, марионетка дистанцирована от человека. Взаимодействуя с марионеткой, человек становится кукловодом. Он обладает волей, в то время как марионетка — это безвольное создание, не способное к движению. Источник движения марионетки находится за ее пределами. Она связана с ним нитями. То есть если кукла непосредственно анимируется человеком, то марионетка опосредованно. Через нити осуществляется передача энергетического импульса, приводящего ее части в движение. Марионетка — это кукла, рожденная мифологией мертвой машинной жизни. Она «ассоциируется с псевдожизнью, мертвым движением, смертью, притворяющейся жизнью... напоминает о машинной цивилизации, отчуждении, двойничестве» (Лотман, 1998, с. 647). Марионетка — это безвольный предмет, орудие или игрушка в чьих-то руках. В этой связи важным становится вопрос «Что или кто осуществляет движение марионеткой?». Устройство марионетки таково, что она оказывается целиком во власти этого источника. Поэтому образ марионетки связан с понятием зависимости, подчиненности, отсутствия воли и ответственности. Будучи объектом манипулирования, основной функцией марионетки становится развлечение того, кто ею движет и того, кто созерцает это движение.

Тело марионетки утрачивает цельность, оно стремится распасться на отдельные части, которые еще находятся в слабой взаимосвязи друг с другом. Получая энергетический импульс, марионетка приводится в движение, которое по природе своей имитационно. И чем искуснее эта имитация, тем более завораживающим и магическим является действие.

Обращаясь к анимации, под марионеткой стоит понимать не саму куклу (плоскую или объемную), но образ персонажа, действующего не по своей воле, зависимого от других, персонажа, проявляющего признаки вещи, объекта манипулирования. Такой тип героя появляется в искусстве задолго до рождения анимации, но в ней он получает разработку начиная с 1960-х годов, когда игровые мотивы и зрелищно-развлекательные формы в культуре и искусстве стали не просто одними из основных, но определяющими.

Зачастую образ персонажа-марионетки представляет тип опредмеченного человека, превращенного в вещь, объект игры и манипуляций, человека, лишенного воли и жизненной энергии, утратившего власть не только над миром и вещами, но и превращенного в объект потребления.

Тема человека-марионетки, человека-вещи стала центральной в творчестве чешского режиссера Яна Шванкмайера. Почти всем антропоморфным героям его фильмов присуще марионеточное поведение, это образы «одномерных людей». У Шванкмайера люди в большей степени принадлежат к «мертвой природе», чем одушевленные предметы, которые берут власть над

опредмеченным человеком. Управляя людьми, ожившие вещи играют с ними жестокие игры.

Образ человека-куклы вводится Шванкмайером в его первом фильме «Последний трюк пана Шварцвальда и пана Эдгарда» (1964). Он начинается с того, что два актера надевают на себя огромные кукольные головы, как бы входя внутрь куклы, и тем самым перестают существовать как люди. Они становятся предметами манипуляции и игры. На протяжении всего сюжета Шванкмайер постоянно показывает зрителям, что внутри персонажей-марионеток нет человека, нет живой, рефлексирющей личности, есть только мертвый пустой объект игры, вещь для манипуляции.

Пространство внутри больших голов может быть заполнено чем угодно — сложными механизмами с вращающимися колесиками и шестеренками, вырезками из старых газет и журналов, афишами и открытками, в нем может располагаться, словно в футляре, скрипка или любой из инструментов для извлечения звуков. Шванкмайер визуализирует метафору пустой головы как отсутствие человека, вместо него есть пустое место.

Режиссер подчеркивает, что его герои — марионетки. Их тела утрачивают цельность и распадаются на отдельные части, которые становятся объектами игры и виртуозных манипуляций. Они с легкостью снимают свои головы с плеч и жонглируют ими, выстраивают из них пирамиды или перекидывают их друг другу. На протяжении всего фильма планомерно, от эпизода к эпизоду разрушается показанный вначале образ куклы, внутри которой спрятан человек. Все действия героев словно доказывают, что актеры, «вошедшие» в куклу, исчезли в ней, утратив свою телесность. Последним доказательством этого является финал фильма, в котором персонажи разрывают друг друга на части, в буквальном смысле разрушая свое материальное тело. Но если для человека — это трагедия, то для марионетки — не более чем еще один вид игры, ее части могут распадаться, перегруппировываться и объединяться вновь. Теряя телесность, марионетка уплотняется, лишается объема, ее движения и позы наполняются схематизмом, становятся символическими жестами. В. Подорога говорит, что марионетка «не имеет телесного воплощения», в ее движениях сбывается «утопия преодоленного тела» (Подорога, 2003, с. 71). Ю.М. Лотман в своем исследовании «Куклы в системе культуры» писал о том, что марионетка — гораздо более «мертвый» вид куклы именно потому, что марионетка пытается подражать движениям человека: «Чувство естественности прерывистых и скачкообразных движений возникает именно при взгляде на заводную куклу или марионетку (...) Возможность сопоставления с живым существом увеличивает мертвенность куклы» (Лотман, 1998, с. 647).

Мотив превращения человека в марионетку, то есть в вещь, проходит через все творчество Шванкмайера. Тема персонажа-куклы актуализирует

важный для него мотив смерти. Кукла, механизм, предмет принадлежат миру неживой материи. «Неживое» воспринимается не только как бездушное, но и как мертвое, разрушающееся. Мотив смерти Шванкмайер не рассматривает в трагическом преломлении. Для него нет трагедии в том, что материал, телесное, разрушается. Трагедия заключается в омертвлении мира, в утилитарном характере современной цивилизации, потерявшей духовные ориентиры. Шванкмайер не испытывает сострадания к этому миру, он иронично наблюдает за его активным разрушением. Существующий мир мертвых марионеток и механических людей, пронизанный прагматизмом и рациональностью, идеологией потребления не есть лучший из миров. В одном из своих интервью режиссер замечает: «Смешно говорить об этой цивилизации. Мне кажется, что эта цивилизация недостойна жалости. Если согласиться с тем, что человеческое счастье — главная жизненная ценность, я не вполне уверен (и не только я, разумеется), что человечество, шагнув на путь цивилизации, не совершило роковую ошибку, за которую заплатит своим существованием, как вид»<sup>4</sup>.

Образ марионетки становится актуальным в переломные исторические периоды (Голдовский, 2011), в момент остро переживаемого антропологического кризиса (в анимации европейского авангарда 1920 годов, в западноевропейской анимации 1960-х, в фильмах восточноевропейских режиссеров в 1970-х–1980-х, в российской анимации второй половины 1990-х).

В ситуации утраты естественной телесности внимание сосредоточивается на телесном, отсюда такой интерес к разным формам проявления телесного, к физиологии, жизни тела и поверхности. С другой стороны, восприятие тела как механизма лишает человека индивидуальности, чувственности, импульсивности, эмоциональности. Он приобретает косность, мерность, программируемость. Начинает ощущать себя встроенным в систему и частью системы. Воспринимая себя как автомат, человек полагает, что его естественная оболочка может быть улучшена, исправлена, отремонтирована и даже заменена более совершенной искусственной.

Идея становления нового мира, работающего как слаженный механизм, делает актуальной и идею создания нового сверхчеловека. Это уже не кукла и не марионетка, а мехатрон — человекоподобная машина. Ее функция уже не связана с областью игры, зрелищности и развлечения. Мехатрон возникает на основе замещения уподобления. Возникнув, он начинает занимать то место, которое отводилось человеку. Замещение человека мехатроном вызывает чувство страха. Он рожден не только оживающей мертвенной

---

<sup>4</sup> Цит. по: Skazzka. Искусство кино: миры Яна Шванкмайера // Livejournal. Другое кино. Смотрим. Пишем. Обсуждаем. URL: <https://drugoe-kino.livejournal.com/144730.html> (дата обращения: 13.03.2022).



материей, ее имитационной природой, но и тем, что человек проигрывает по своим физическим показателям искусственному созданию. Мехатрон один из первых претендентов на место соперника человеку.

Идеи Декарта и Ламетри получили отклик и развитие сначала среди французских материалистов (Гольбаха, Дидро, Гельвеция), а во второй половине XIX века оказались переосмыслены в философии техники. Как писал Э. Капп, человек, создавая машины и механизмы, бессознательно стремится воспроизводить самого себя. Совершенствуя создаваемые им механизмы, человек основывается на сопоставлении их с собственным телом и телами других биологических существ. Открыв возможность творить себе подобных, но не биологическим, а механическим путем с основой на технологии, человек увлекся этим процессом, порождая армию механических машин, способных заменить его в тех или иных сферах занятости и освободить его от физического труда. Эта идея обретения свободы и поныне вызывает у человечества восторг, отодвигающей в тень страх от потери собственной идентичности.

Соотнесение человека с машиной приведет к появлению нового типа персонажей, возникающего на основе синергии машинного и биологического / человеческого. Первоначально эта синергия будет проявляться на уровне внешней формы. В кинематографе и анимации начала XX века появятся образы антропных и зооморфных роботов. Первоначально такие персонажи возникнут в лентах комедийных жанров.

Косность машины будет основой для создания гэговых ситуаций. Пол Терри был, похоже, одним из первых аниматоров, в чьих фильмах появились забавные роботы-животные. В его серии «Басни Эзопа» в 1922 году вышел сюжет «Механическая лошадь». Влияние этого фильма будет ощущаться в анимации на протяжении всех 1920-х годов и даже в последующий период, когда анимация станет звуковой. Терри определит и стилистику изображения роботов. Их тела будут состоять из старой бочки или печки, внутри которой можно хранить различные вещи, а ноги выглядят так, словно они собраны из трубы и жестяных банок, соединенных шарнирными суставами, не говоря уже о съемной голове из бидона или воронки. Такой принцип изображения с теми или иными вариациями будет использоваться при изображении роботов в фильмах 1920-х–1930-х годов. Вероятно, такое изображение вызвало смех у зрителей невероятностью конструкции и тем, что это механическое существо подобно живому прототипу. Терри решил, что это хороший знак, и аналогичные образы появились в лентах «Венгерский гуляш» (*Hungarian Goulash*, Terrytoons, 1930) и «Счастливый Поло» (*Happy Polo*, Van Buren, 1932). У американских аниматоров возникло неписаное правило, согласно которому в 99 случаях из 100, если в фильме есть механическая лошадь или робот, то они изображались в стилистике, предложенной Терри.

Только механическими лошадьми Терри не ограничивался, в его ленте «Высокие ставки» появляется механическая мышь и робот-слон. Механические животные наводнят не только ленты Терри, но и анимационные серии Уолта Диснея. Механические куры, козлы и коровы будут регулярно появляться то в сериях «Комедии Алисы» и «Кролик Освальд», то в лентах с Микки Маусом. Механическая корова становится героем в одноименном фильме 1927 года диснеевской серии «Кролик Освальд» (рис. 1).



Рис. 1. Кадр из фильма «Механическая корова», реж. Уолт Дисней, 1927

Fig. 1. *The Mechanical Cow*, directed by Walt Disney, 1927<sup>5</sup>

Робот-лошадь фигурирует и в ленте «Взлеты и падения» (*Ups'n Downs*, 1931) Хью Хармана и Рудольфа Изинга с их знаменитым персонажем Боско. Почти все гэги из этого фильма, связанные с механической лошадью, были воспроизведены режиссерами в их первом цветном фильме «Старая плантация» (*The Old Plantation*, 1935). Не отставал от собратьев по цеху и Уолтер Ланц. Роботизированные животные фигурируют у него в лентах «Крылатый конь» (*The Winged Horse*, 1932) и «Делать добро» (*Making Good*, 1932).

Но наряду с механическими животными в фильмах появились и антропоморфные роботы. Возможно, один из самых ранних примеров антропоморфных роботов можно обнаружить в отечественной ленте «Межпланетная революция» (1924). Здесь роботы — это не механические устройства, заменяющие человека в трудовых процессах, а боевые машины. Они являют собой образ нового грозного футуристического оружия, вставшего на сторону капитала и служащего ему для защиты его интересов. Машины и роботы в сознании советских аниматоров ассоциируются с системой капиталистического производства, угнетающей трудящихся, лишаящей их права на труд и достойное существование. Поэтому советский рабочий и красноармеец,

<sup>5</sup> Источник изображения см.: URL: [https://www.intanibase.com/iad\\_entries/entry.aspx?shortID=70](https://www.intanibase.com/iad_entries/entry.aspx?shortID=70) (дата обращения 16.01.2022).

ведя войну за свершение не только мировой, а космической революции, желая избавить мир от угнетателей, отправляются в межкосмическое путешествие с целью уничтожить сбежавших с Земли на Марс буржуев. Прибыв на Марс, они вступают в схватку с боевыми роботами, защищающими его правителей. В этом наивном с технической точки зрения фильме впервые в мировом кинематографе поднимается тема войны роботов и людей. Здесь авторы ленты создают образ робота не как помощника человеку, а как боевой машины, т.е. происходит смена смысловых коннотаций. Представление робота, тем более антропного, как грозного оружия, направленного против человека, будет причиной возникновения страха перед искусственным творением. Этот страх вызван не столько разрушением границ идентичности человека, сколько тем, что машина способна выйти из подчинения, обрести самостоятельность, или тем, что система дает сбой или программа содержит ошибку, проявление которой может нести опасность для человека.

Тема страха перед угрозой бунта «умных» машин будет находить вариативные воплощения в анимации на протяжении всего XX века. В новейшее время эта тема будет модифицирована в связи с развитием искусственного интеллекта («Гандахар: Световые годы», 1987 (рис. 2); «Метрополис», 2001; «Аниматрица», 2003; «Яблочное зернышко», 2004; «9», 2009; «Блам!», 2017; «Митчеллы против машин», 2021).



Рис. 2. Кадр из фильма «Гандахар: Световые годы», реж. Рене Лалу, 1987

Fig. 2. *Gandahar*, directed by René Laloux, 1987<sup>6</sup>

Говоря о страхе перед антропоморфным роботом, некоторые исследователи полагают, что он вызван внешним сходством механического человека

<sup>6</sup> Источник изображения см.: URL: <https://moviebot.ru/movie.php?film=22500> (дата обращения 16.01.2022).

и человека биологического (Козлова, 2020, с.74). Однако нам кажется, что это только одно из возможных объяснений, так как человек до появления роботов имел опыт взаимодействия с механическими созданиями, теми же аниматрониками или гидравлическими автоматами, представленными в антропной форме. По отношению к ним он не испытывал такого чувства страха и желания дистанцироваться. Проблема страха вызвана не столько внешним подобием, сколько осознанием того, что машина может быть совершеннее человека, ее физические, а сейчас, с активным развитием нейронных сетей, и интеллектуальные способности в отдельных областях превосходят способности человека.

В американской анимации антропоморфный робот или андроид впервые появляется в серии «Басни Эзопа» в сюжете «Железный человек» (*The Iron Man*, 1930) Джона Фостера и Гарри Бейли. Почтовая служба доставляет фермеру Алу Фальфе посылку, в которой оказывается робот. Как только его извлекли из ящика, он сразу же пустился в пляс, а за ним и фермер. Этот танец длится не долго, пока робот не пинает фермера ногой под зад. Этот поступок бездумной машины возмущает Ала Фальфу, и тот решает дать сдачи. Но как только это происходит, в работе что-то нарушается, и он начинает увеличиваться до невиданных размеров, принимая угрожающий вид. Возвышаясь до небес, он вдруг неожиданно взрывается. Вместо того, чтобы разбираться в произошедшем или просто испугаться от гигантского размера робота и последующего взрыва, фермер покатывается со смеху, не нарадуясь случившемуся, пока падающие с неба обломки робота не собираются воедино, восстанавливая свою целостность. Это так пугает фермера, что он вместе со всеми животными скотного двора в панике убегает прочь за горизонт. В ленте не создается гармоничного существования андроида и человека, комическая ситуация оборачивается конфликтом двух видов или форм существования. Антропоморфная машина предстает угрозой, спастись от которой возможно лишь бегством, т.е. самоустраниением. Здесь в, казалось бы, комичном сюжете впервые затрагивается тема страха, вызванного мощью машины и тем, что в случае сбоя программы, все может обернуться катастрофой.

В самых первых фильмах с участием роботов, когда программный код машины дает сбой, и она начинает вести себя непредсказуемо, человек стремится отстраниться от робота, т.е. увеличить дистанцию между собой и механизмом. Не в силах воздействовать на механическое железное создание и противостоять ему, он спасается бегством.

В лентах следующего поколения с развитием тематики появляются новые сюжеты, транслирующие изменение точки зрения на антропные машины. Постепенно изображение роботов становится все более детальным, продуманным и более сложным. Меняется не только их изображение, но и функции. Они все чаще предстают в роли помощников.

Новый ракурс на образ робота появляется в фильме «Бимбо внутри робота» (*Bimbo in The Robot*, 1932) студии Макса Флейшера. Здесь робот превращается в управляемую машину, способную победить мощного противника. Бимбо, желая добиться руки и сердца своей возлюбленной, должен участвовать в боксерских поединках за главный приз, но ему не одолеть грозного противника. Тогда он находит выход и трансформирует свой автомобиль, превращая его в антропоморфного робота. Бимбо занимает место пилота внутри машины. Если первый раунд грозный Майк нокаутирует робота, то уже во втором раунде не столько Бимбо, сколько его машина, быстро освоив технику бокса, поняла, что нужно делать. В результате Бимбо стал победителем, отправив в нокаут грозного Майка. Аналогичный сюжет был представлен в ленте «Железный человек» (*Man of Tin*, 1940). Здесь также робот использовался как соперник в боксерском поединке, и он также был пилотируемой машиной. Им управлял Скрэппи — юный помощник профессора-изобретателя. Мальчик решает залезть внутрь робота в тот момент, когда профессор после неудачной попытки запустить робота электроразрядами отчаялся и оставил открытой дверцу внутреннего отсека. Попадая внутрь робота, Срэппи оказывается перед пультом управления. Управляя рычагами, он приводит робота в движение. Это воодушевляет профессора, который не догадывается, что робот начал двигаться не благодаря запуску программы, а так как Скрэппи управлял им как машиной. Увидев объявление в газете, профессор решает, что робот должен участвовать в боксерских поединках. Сюжет истории разворачивается подобно предыдущему фильму. В первом раунде Скрэппи, управляющий роботом, терпит поражение, но во втором раунде он одерживает победу. Это происходит не благодаря сверхспособностям робота и не из-за умелого управления им, а по чистой случайности. Почти потерявший из-за побоев сознание Скрэппи случайно нажимает рычаг силы, и робот превращается в грозное оружие, разящее противника.

Идея использовать робота как сверхсильное существо в боксерских поединках оказалась заразной для анимации. Не прошла она и мимо аниматоров студии Диснея. В ленте «Механический человек Микки» (*Mickey's Mechanical Man*, 1933) (рис. 3) диснеевский режиссер Уилфред Джексон создает образ робота-боксера, тренером которого выступает знаменитый мышонок Микки. Робот Микки боксирует с убийцей гориллой Конгом (здесь явная отсылка к ленте «Кинг-Конг», вышедшей в том же 1933 году). Несмотря на то, что первый раунд был фактически проигран роботом, и он был почти сломан ударами гориллы, благодаря смекалке Минни и звуку ее клаксона робота удалось возратить на ринг. Услышав звуки клаксона, которые воздействуют на него особым образом, робот Микки готов к бою с умноженной силой. Он превращается в безжалостную боксерскую машину, сокрушающую своего

противника. Хотя сегодня это не самый известный сюжет с Микки, в свое время он оказал значительное влияние не только на анимационную индустрию, но и на игровое кино. Образ робота-бойца станет одним из наиболее распространенных типажей в мировой кинопрактике.

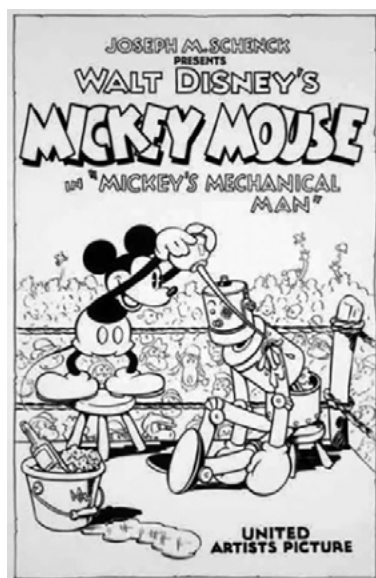


Рис. 3. Кадр из фильма «Механический человек Микки», реж. Уилфред Джексон, 1933

Fig. 3. *Mickey's Mechanical Man*, directed by Wilfred Jackson, 1933<sup>7</sup>

Тема пилотируемого боевого робота, заявленная в американской анимации, спустя почти 30 лет получит развитие в японской анимации. В аниме 1960-х годов эта тема приобретет иной ракурс, а интерес к ней сформирует самостоятельный жанр, известный как меха. Одним из главных составляющих фильмов этого жанра станет наличие гигантских пилотируемых боевых роботов. Впервые образ управляемого робота появится в аниме-сериале «Железный человек № 28», который считается родоначальником жанра меха. Но в этом сериале ребенок управлял гигантским роботом через дистанционный пульт, т.е. он не был погружен в стальную машину, что станет принципиальным для всех последующих лент.

<sup>7</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.imdb.com/title/tt0024330/mediaviewer/rm2270890240/> (дата обращения 16.01.2022).

Образ пилотируемого робота, когда человек находится непосредственно внутри машины, впервые появится в сериале «Мазингер Зет» (1972–1974, Го Нагаи) (рис. 4). По словам Фр. Л. Шодта, помещение пилота внутрь машины стало шагом на пути персонификации машины (Gilson, 1998, с. 367). Робот обладает сверхсилой, но только человек может правильно управлять этим грозным оружием. Основной идеей становится то, что победу можно одержать, только когда есть соединение человека и машины. Пилот становится не столько душой железного монстра, сколько его мозгом. Поэтому не случайно, разрабатывая образ гигантского робота Мазингер Зет, его авторы решили, что место пилота будет располагаться в голове машины. Главный персонаж сериала пилот Кодзи Кабуто, направляя свой летательный аппарат внутрь робота, встраивает его в ту часть, где по анатомии у человека располагается мозг. Как только летательный аппарат встраивался в предназначенное для него гнездо, гигантский робот приходил в движение, управляемый импульсами, передаваемыми из машины пилота.



Рис. 4. Кадр из фильма «Мазингер Зет», автор Го Нагаи, реж. Юео Сэрикава, Тосио Кацута, Томохару Кацумата, Токуэ Сиранэ, Нобуо Онуки, 1972–1974

Fig. 4. *Mazinger Z*, author Go Nagai, directed by Yueo Serikawa, Toshio Katsuta, Tomoharu Katsumata, Tokue Shirane, Nobuo Onuki, 1972–1974<sup>8</sup>

Соединяя себя с машиной, человек получал новые возможности, значительно превосходящие те, которыми он обладал от природы. Это превращало его в сверхгероя. Но просто встраивания себя в железные доспехи, размещения себя внутри машины человеку покажется недостаточным, и он захочет устранить имеющийся барьер. В анимации, начиная с последних десятилетий XX века, все активнее будет звучать тема сращения машинного

<sup>8</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.pinterest.co.uk/pin/495536765246229750/> (дата обращения 16.01.2022).

и человеческого. Тенденция на киборгизацию — «переход от биологической эволюции к техноэволюции» — в условиях активного развития информационно-когнитивных и биоинженерных технологий, а также идей трансгуманизма, становится одной из определяющих для современного общества (Baeva, 2018, p. 139). Она находит отражение в экранных произведениях, выдвигая на авансцену новый тип героя. Традиционных роботов и андроидов в фильмах потеснят киборги, создания, возникающие на основе интеграции машинной составляющей в человека («Эдит и Я», 2009) или человеческой идентичности в машинное тело («Призрак в доспехах», 1995 (рис. 5), «Мэндок Скрэмбл», 2010.



Рис. 5. Кадр из фильма «Призрак в доспехах», реж. Мамору Осии, 1995

Fig. 5. *Ghost in the Shell*, directed by Mamoru Oshii, 1995<sup>9</sup>

После подобной интеграции или технологической сингулярности новое постбиологическое существо или постчеловек начинает мучиться вопросом самоопределения. Именно это и происходит с героиней фильма «Эксперименты Лейн» (1998, Рютаро Накамура), разрушающей грань между реальностью и виртуальным миром. Затерявшись в сети, она в конечном итоге теряет свою идентичность и задается вопросом «Кто она?». В ответе на этот вопрос создатели фильма приходят к тому, что в будущем человек, интегрировавшись с машиной или сетью, не будет определять свою идентичность только в соответствии с физиологическими параметрами. Идентичность будет размыта, она есть нечто, что не имеет определенного местоположения. В ситуации размытия грани между реальным и виртуальным становится неважным место локализации идентичности, точно так же при синергии биологического и искусственного неважным становится и та форма, в которой найдет воплощение идентичность. Страх, вызванный потерей идентичности, приводящей

<sup>9</sup> Источник изображения см.: URL: <https://ru.kinorium.com/103242/> (дата обращения 16.01.2022).



к антропологическому кризису, о котором, начиная с конца XX века, все чаще стали говорить, в фильмах, постепенно притупляется и на его место приходит убеждение в неизбежности подобной синергии и принятии «постчеловека», который должен прийти на место традиционному человеку как биологическому существу. Все чаще можно заметить не пугающие интонации, вызывающие чувство страха в отношении синергии биологического и искусственного, а нескрываемый восторг, вызванный открывающимися перспективами по поводу расширения человеческих возможностей и преодоления конечности его физического бытия.

Анализируя первые ленты с антропными роботами, можно прийти к заключению, что они сначала показывались как забавные механизмы, вызывающие смех своей косностью и стремлением походить на человека.

К началу 1930-х годов с распространением идей технократизма расширяется представление о роботах. Теперь они показываются заместителями человека. Причем эта замена происходила не на интеллектуальном, а на телесном, физическом уровне. Робот замещал человека или антропоморфного персонажа в ситуации, когда нужно было проявить грубую физическую силу.

В анимации это сформировало два направления, в которых происходило развитие образов роботов. С одной стороны, их образы разрабатывались как боевые машины. Такой тип роботов появляется в американской анимации, их физическое превосходство используется для достижения целей и победы противника. Сначала это боксерские поединки или скачки, т.е. безобидные турниры, где есть противник, но не враг. Интерес к этому типу роботов актуализируется с началом второй мировой войны. Например, в Японии в 1940-е годы начинают издаваться манги с участием боевых роботов. Одной из первых можно считать мангу «Электрический осьминог», а в 1943 году появилась пропагандистская манга Екоямы Рюичи «Воин науки приходит в Нью-Йорк», изображающая гигантского антропного робота (井上晴樹, 2007, с. 49–51). И уже в фильмах послевоенного периода активно разрабатывается образ боевых роботов, призванных сражаться с врагом.

Другое направление, в рамках которого разрабатывались образы роботов, было связано с представлением их как машин, призванных заместить человека в сферах применения тяжелого физического и рутинного труда. В этой связи роботов все чаще изображают как помощников по хозяйству, обслуживающий персонал, и даже появляются роботы-няньки и воспитатели. Таким образом, за очень короткий период времени роботы из косных машин, собранных из подручного хлама, превращаются либо в грозных бойцов, либо в бытовых помощников. С появлением роботов-помощников человек стремился делегировать им все больше и больше своих обязанностей.

Образ робота-помощника в американской анимации возникает в период великой депрессии. Антропоморфный робот появляется в ленте Уолтера Ланца «Механический человек» (1932). По сюжету безумный изобретатель Мерзкий Пит из печных труб и консервных банок собирает робота и оживляет его, словно это старый автомобиль. После поворота ручки стартера, вставленной в грудь робота, он оживает и сразу же принимается колотить своего создателя, нанося ему один удар за другим. Так впервые в анимации в шутиливой форме обозначается тема бунта машины против человека. Эта тема потом будет неоднократно попадать в центр внимания анимации. Но Пит, в отличие от Ала Фальфы, является создателем робота и может контролировать свое создание. Он пинком под зад отправляет робота в чулан. Безумный изобретатель на этом не останавливается. Чтобы не просто оживить машину, а очеловечить ее, он решает, что для этого необходимо человеческое сердце, которое должно быть вживлено в машину. Таким образом, уже здесь, в наивном комедийном сюжете обозначается попытка соединить искусственное и биологическое. Авторы открыто заявляют об идее синтеза двух форм, необходимого для дальнейшей эволюции машины и создания ее более совершенной формы. Фактически это была заявка на появления киборга.

Появление в 1920-х–1930-х годах в фильмах персонажей-роботов произошло не только под влиянием литературных источников, таких как произведения Карла Чапека, Фрэнка Баума и Мэри Шелли, но и благодаря популярности механических игрушек той эпохи, которые могли быть довольно сложными устройствами, а также под напором технического прогресса и модой на всевозможные автоматы, машины и домашние механические аппараты.

В период великой депрессии в США получили распространение идеи технократии, согласно которым научно-технический прогресс занимает не просто лидирующие, но определяющие позиции в развитии цивилизации. Техническое знание рассматривалось как основное для решения любой возникшей проблемы. В разных кругах велись дискуссии по поводу выхода из сложившейся экономической ситуации. Сторонники технократии полагали, что все финансовые проблемы в мире можно решить, заменив ручной труд машинным. Эти радикальные идеи оказали и глубокое влияние на область анимационной комедии, и вдохновили ведущих аниматоров на создание поистине безумных фильмов.

Впервые идеи технократии нашли отражение в ленте Аба Айвекса «Techno-Cracked» (1933). Ленивый лягушонок Флип должен выполнять обязанности работника по дому, но делать ему это совсем не хочется. Неожиданно в журнале он находит статью с громким заголовком «Технократия. Зачем быть рабом? Механический человек работает, пока вы спите», в которой говорится, что всю рутинную работу можно доверить машинам. Обрадовавшись этой

идее, он решает облегчить себе жизнь и конструирует в сарае из подручных средств робота, который будет выполнять за него всю его работу. Под рядами тока сконструированный робот оживает. Флип учит его косить траву. Убедившись, что робот освоил это действие, Флип отправляется спать. Но бездумная машина косит все подряд и ее невозможно остановить. Единственный способ прекратить это разрушительное безумие — уничтожить робота.

Тема технократии нашла отражение и в ленте студии Чарльза Минца «Technoracket» (1933). Так же как и в предыдущем фильме, герой ленты Скрэппи читает в газете заголовок статьи «Технократия — Новая эра. Механические работники для фермы». Идея обновления вдохновляет героя, и он решает уволить всех с фермы, заменив их роботами. Уже на следующий день на ферме жизнь повторяется, но вместо вчерашних животных и работника Упи появляются роботы: робот-петух, робот-корова, роботы-курицы и даже робот-червяк, и всем этим роботизированным хозяйством управляет Скрэппи, сидя в доме за пультом-коммутатором. Запустив механизированную ферму, где все работает как часовой механизм, довольный техническим нововведением Скрэппи отправляется отдыхать. Тем временем уволенный Упи вместе с фермерскими животными решает уничтожить роботов, отобравших у них работу и фермерскую жизнь. Он пробирается в дом и разрушает пульт управления механической фермой. Все приходит в хаос. Роботы выходят из подчинения, их программы сбиваются, и они начинают крушить все вокруг. Спасаясь от взбунтовавшихся машин, Скрэппи в панике убегает, бросая свою ферму. И снова, как в фильме с фермером Алом Фальфой, человек вынужден спастись бегством от обезумевших машин. Фильм был реакцией на продвижение идей технократии.

В 1930-х годах в американской анимации находят отражение настроения, вызванные скепсисом по отношению к идеям технократии. Появляется целый ряд фильмов, в которых персонажи с неизменным упорством создают роботов, готовых стать их помощниками или заменить их на рабочих местах. Они конструируют их из подручных средств — паровых котлов, печек, водосточных труб, утюгов, жестяных бочек и тому подобного железного хлама. С выходом каждого нового фильма конструкции роботов становятся все сложнее и хитроумнее. Если в лентах начала 1930-х годов они создавались из труб и жестяных бочек, то уже к середине 1930-х их конструкции включают заводные механизмы, лампочки, часы, нагревательные приборы, появляются примитивные устройства для их программирования. Андроида, который будет вместо него работать по дому, создает Боско в ленте «Механический человек Боско» (1932). Подобно лягушонку Флипу, он конструирует его из подручного металлического хлама, снабжает старым машинным мотором, а вместо глаз вставляет электрические лампочки. Включив свое создание, Боско даже

не догадывается, к каким последствием приведет его включение. Но как только машина приходит в движение, Боско понимает, что он, возможно, создал монстра. Робот начинает преследовать своего создателя и угрожающе вращать руками, пытаясь схватить его. Боско пытается спастись бегством и запирается в доме, но на пути робота нет преград. Одну за другой он срывает двери с петель, пока не оказывается перед подружкой Боско Хани. Пытаясь защитить себя от железного монстра, угрожающего ей, она хватается за флакон духов с комода и брызгает робота в лицо. От запаха духов робот мгновенно меняется в характере и превращается из грозного монстра в женоподобное механическое создание с романтическим настроением. Но эффект от духов непродолжителен, и робот снова меняется и начинает зловеще скрежетать зубами и угрожать Боско. Хани, спасая своего возлюбленного, придумывает новый трюк. Она решает вставить в робота граммофон с веселой детской песенкой в надежде, что робот под воздействием музыки примет добродушный вид. Так и происходит, робот начинает танцевать, но, к сожалению, его трюк не удался, на пластинке оказалась царапина. Робот снова принимает зловещий вид и грозит убить всех. Даже бегством от него не спастись. Единственный способ — это уничтожить робота. Боско, добежав до гаража, находит динамит и запускает его в робота, тот, заглатывая наживку, взрывается и от него остается только груда пружин и шестеренок.

Аналогичный способ избавления от неуправляемого робота представляют создатели ленты «Механический умелец» (*The Mechanical Handy Man*, 1937) из серии «Кролик Освальд». Сюжет начинается с того, что Освальду предлагают совершенного помощника по ферме — многофункционального робота со странной зооморфной конструкцией. У него есть реле-переключатель, благодаря которому он программируется на тот или иной вид деятельности. Вдохновленный техническим прогрессом Освальд рад своему приобретению. Выставляя программу роботу на дойку коровы, Освальд даже не подозревает, к каким ужасающим последствиям это может привести, ведь отключить робота невозможно, можно только сменить программу, но и это не выход. Дойка коровы Бесси, чемпионки по надоям, превращается в чудовищную погоню, грозящую Освальду и корове судом и пожизненным тюремным заключением. Спасая свою корову от запрограммированного на результат робота, кролик Освальд переключает реле на его спине на функцию «зарубить петуха». Это оказывается не лучший выход. Робот переключает свое внимание с Бесси на петуха Клаку. Смена программы грозит смертью верному помощнику Освальда. Робот схватил Клаку и уже занес топор над его головой. Единственным выходом остановить робота становится только одно — уничтожить чудо технического прогресса. И снова, как и в предыдущей ленте, только разрушение чудо-машины предотвращает катастрофу.

Мир машин, вторгающихся в жизнь человека и заменяющих его, пугал. Многим казалось, что с приходом эры роботизированных машин мир ожидает погружение в хаос, вызванный техногенной катастрофой или вышедшими из подчинения машинами. Технофобы полагали, что роботы, пришедшие на место людей, лишат их работы, а значит и средств к существованию. Комедийные интонации, вызванные появлением в человеческом пространстве роботов как неких несовершенных, косных созданий, постепенно сменяются нарастающим чувством страха перед машиной, превосходящей человека в силе и способной восстать против своего создателя. В фильмах начинают отчетливо звучать интонации технофобии, которые проявляются, начиная с показа страха по отношению к любым техническим устройствам и кончая неприятием научно-технического процесса.

На фоне усложнения конструкции механических существ в лентах этого периода центральной темой конфликта становится потеря контроля над механическим существом. Это давало повод созданию всевозможных комических ситуаций. В одних случаях робот восстает против своих создателей («Механический человек Боско», 1933), в других он показывается нерегулируемой машиной, механически выполняющей заданную программу («Механический умелец», 1937, Чарльз Р. Бауэрс), в третьих заложенная в него программа дает сбой и это каждый раз оборачивается катастрофой. Осознание физического превосходства робота внушало человеку внутренний страх. Если в лентах конца 1920-х и начала 1930-х годов человек спасался бегством от взбунтовавшейся машины, то уже в лентах второй половины 1930-х годов единственным выходом из сложившейся ситуации становится ее физическое устранение.

В фильмах 1930-х годов центральной станет тема борьбы со стальными машинами, которая окончательно сформируется к концу десятилетия. Ленты студии братьев Флейшеров из серии с Суперменом («Магнитный телескоп», «Механические чудовища», 1942) станут знаковыми явлениями в этом плане. В них будет предложена совсем иная точка зрения на взаимоотношения человека и роботов, появится иной характер представления конфликта. Он уже не будет иметь комедийных интонаций. Конфликт перерастет в нечто угрожающе-разрушительное. Из помощников и причудливых самоделок роботы вырастут в железных гигантов, несущих с собой агрессию и уничтожение человечества. В серии они предстают порождениями злого гения. Впервые в истории анимации машины начнут олицетворять зловещее начало, противостоять которому человек уже не в силах. Человек оказывается слаб и беспомощен на фоне созданного им творения. Для противодействия механическим гигантам нужна сверхсила, и такой сверхилой является Супермэн. Тема противодействия человека гигантским роботам получит развитие в анимэ в фильмах жанра меха, родоначальником которого стал Осама Тедзука с его знаменитой серией «Астробой» (рис. 6).



Рис. 6. Кадр из фильма «Астробой», реж. Осаму Тедзука, 1963

Fig. 6. *Astroboy*, directed by Osamu Tezuka, 1963<sup>10</sup>

Тедзука явился новатором и в том, что он предложил зрителю новую концепцию робота. До него роботы соотносились с образом взрослого человека. Режиссер разработал и сделал популярным образ робота-ребенка. Еще до появления «Астробоя» Тедзука создал образ Мичи — главного персонажа манги «Метрополис», опубликованной в 1949 году. Мичи не был роботом в традиционном понимании. Согласно сюжету, он был искусственно созданным существом, обладающим сверхспособностями. При этом Мичи задуман как ребенок, которого создатель воспитывает как своего собственного. Манга «Метрополис» была экранизирована только в 2001 году. Поэтому образ «Астробоя», появившийся в манге 1952 года, оказался более успешным. Одноименный сериал начал выходить в 1963 году. После «Астробоя» персонаж робота-ребенка получает особую популярность в японских комиксах и аниме (Dmitruk, 2018, p. 65-95).

Целую галерею хитроумных машин создают авторы ленты «Современные изобретения» (*Modern Inventions*, 1937). По сюжету Дональд Дак отправляется в музей современных изобретений «Мир Будущего», где встречается с различными невероятными механизмами (роботом-нянькой, роботом-упаковщиком, роботом-парикмахером и роботом-смотрителем музея). Этот фильм меняет представление о роботах-помощниках. В анимации получает развитие образ «умной машины». Первоначальный страх замещается

<sup>10</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.pinterest.ru/pin/323485185711181045/> (дата обращения 16.01.2022).

любопытством к предмету, которое переходит в заинтересованность и даже востребованность. Эта смена точки зрения становится основой сюжета в фильме «На ярмарке все средства хороши» (*All's Fair At the Fair*, 1938), снятом к открытию в Нью-Йорке всемирной выставки. В ленте демонстрируется переход от патриархального образа жизни к современному, урбанистическому миру царства умных машин. Человека как бы перемещают из настоящего в будущее. Посещая выставку, которая по своему дизайну представляет футуристический образ города будущего, где на каждом углу обслуживающие человека роботы и автоматы, он, в буквальном смысле проходя сквозь чистилище, превращается из провинциального деревенского обывателя в «облагороженного» гражданина индустриального мира. Приезжая на выставку на неказистой лошадке, молодая чета оказывается в окружении чудес технического прогресса. Здесь все механизировано, все вызывает лишь удивление и восхищение: роботы делают мебель, строят дома, стригут овец и вяжут свитера, выращивают растения и готовят свежий сок. Роботы в буквальном смысле преображают людей. Они стригут, бреют, делают макияж, меняют старомодную одежду на современные модные костюмы и даже обучают новым манерам — учат танцевать по-новому. В процессе посещения выставки супружеская пара кардинально меняется и даже молодеет. Ее обновление завершается заменой старой, забранной в утиль повозки, на новенький роскошный автомобиль. Основная идея фильма — роботы и хитроумные автоматы преобразуют вас и откроют для вас будущее, сделав его фантастическим, роботы все будут делать за вас, а вы должны только хорошо проводить время и наслаждаться жизнью. Тема роботов, обустроивающих человеческую жизнь, привносящих в нее комфорт, в тех или иных вариациях будет проходить сквозной нитью через всю анимацию XX века (начиная с «Кибернетической бабушки» (1962), «Про Ксюшу и Компьюшу» (1989), «Утиных историй» (1987) и кончая «В гости к Робинсонам» (2007), «Валл-И» (2008), «Городом героев: Новая история» (2018)). Анимация, как и кинематограф, активно участвует в формировании у человечества доверия к машине и к технологии в целом. Аниматоры, разрабатывая образы роботов, используют глубокие просоциальные способности человека. В результате это снимает отчуждение и формирует отношение человека к роботам как к людям или животным. Анимационные фильмы, в отличие от игрового кино, чаще «учат» человека доверять роботам, нежели испытывать по отношению к ним страх и недоверие. Это способствует формированию нового мышления. Доверие к машине, по мнению Джона П. Саллинза, есть вопрос не только доверия информации, но и безопасности человека (Sullins, 2020, p. 315).

Если для человека важна связь со своим творением, и он даже готов одушевлять, воспринимать как живых, мыслящих существ созданные им

устройства и программы, то для машины связь с создателем не важна. Рационально организованное бытие машины не нуждается в присутствии другого. Машина может с успехом функционировать без человека. Он нужен для того, чтобы запустить механизм, задать алгоритм, написать код или обслуживать устройство, но это могут делать другие машины. Тем более что машины могут создавать машины, и в этой цепочке уже не остается места человеку. Машина функционирует, выполняя заложенную в нее программу, а благодаря искусственному интеллекту и нейронным сетям глубокого обучения машина не только начинает превосходить человека во многих областях, но и демонстрирует способности к развитию и совершенствованию. Получая все более совершенные машины, человек может утратить возможности их контроля. Если машина не нуждается в другом, в своем создателе, то человек, создавая машины, становится зависимым от них.

Эта зависимость возникает не только на основе связи творец-создание как мать-ребенок, но и потому, что машины представляют усовершенствованные, вынесенные вовне части человека. Машины, становясь его продолжением и костылями, усиливают его возможности, дают ему ощущение сверхспособностей. Стремясь усовершенствовать их, он вынужден познавать самого себя. Это познание выявляет его слабые стороны. На фоне создания все более совершенных машин человек все острее ощущает свое несовершенство. Машина становится «Другим», который, с одной стороны, помогает преодолеть человеку его экзистенциальную отчужденность и одиночество, а с другой — собственное несовершенство и ограниченность. Поэтому человек стремится вложить в машину человеческую психологию, сделать ее не только помощником, но и другом. Именно этими двумя стремлениями создатели лент, как правило, мотивируют появление умных машин в мире людей («Я, робот» (2004), «Время Евы» (2008) «Ева — искусственный интеллект» (2011), «Город героев» (2014) (рис. 7).

Но два этих фактора в конечном итоге и формируют две зависимости у человека. С одной стороны, это физическая зависимость: сегодня она уже существует, современный человек не может отказаться от помощи машин и ботов. С другой стороны, начинает развиваться эмоциональная зависимость человека от машины, и сможет ли он с ней бороться — еще неизвестно. Не обернется ли это антропологическим кризисом и «разрушением иерархии человечества»?

Машина всегда будет содержать в себе код искусственного Другого, который может проявить свою инаковость. Как правило, различие между человеком и машиной, делающей ее Другой по отношению к человеку, проявляется не на уровне интеллекта или возможностей, а на эмоциональном уровне. Один из персонажей ленты «Хищные куклы» (2003) полагает, что



человека от машины отличает единственная эмоция — способность испытывать боль. По его мнению, только боль и воля ее преодолеть определяют развитие человечества, его эволюцию, делает человека венцом вселенной. Но данное заключение героя фильма пугающе, оно не оставляет человеку иные эмоциональные сферы, отличающие его от машины.



Рис. 7. Кадр из фильма «Город героев: Новая история», реж. Николас Филиппи, Бен Джуоно, Джонни Кастучиано, Кэндзи Оно, Стивен Хеневельд и др., 2018

Fig. 7. *Big Hero 6: The Series*, directed by Nicholas Filippi, Ben Juwono, Johnny Castuciano, Kenji Ono, Stephen Heneveld, 2018<sup>11</sup>

Декарт в своих работах писал, что ощущение боли есть лишь рефлекс, и он доступен и человеку и животному. Но если животное он рассматривал как не способную думать и не обладающую душой машину, то человека, помимо рефлексов, Декарт наделял страстями в виде чувственных восприятий, эмоций и т.д. Чувство, согласно Декарту, есть субъективно переживаемая сознанием боль. Помимо рефлекса, у человека есть еще и идеи, рождаемые в его сознании. Боль — это то, что переживается душой. Душа — это то, что отсутствует у машины, ее функцию может замещать программа, симулирующая чувства и переживания человека.

Пытаясь создать машину по своему подобию, человек стремится сделать ее антропной не только внешне, но и наделить искусственным интеллектом, а также научить сопереживать, чувствовать, потому что обрабатывать и оценивать информацию она уже умеет.

Начиная с 1970-х годов, проблема психологической антропизации машин становится одной из центральных в лентах анимационной фантастики.

<sup>11</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.pinterest.ru/pin/323485185711181045/> (дата обращения 16.01.2022).

Появляются фильмы, где разрабатывается образ чувственной машины — «Вальтрон: Защитник вселенной» (1984), «Двухсотлетний человек» (1999), «Искусственный разум» (2001), «Пиноккио 3000» (2004), «Валл-И» (2008) (рис. 8), «Астробой» (2009) и др.



Рис. 8. Кадр из фильма «Валл-И», реж. Эндрю Стэнтон, 2008

Fig. 8. *Wall-E*, directed by Andrew Stanton, 2008<sup>12</sup>

Идеализируя и очеловечивая машину, человек стремился быть ей подобным. С начала века своим идеалом он все чаще выбирает машину. Он возводит ее на пьедестал. Машина, начавшая определять бытие человека, становится источником вдохновения, задает параметры идеального. В это время машина и механизмы обожествляются. Н. Бердяев, размышляя о судьбе человека и культуры, писал: «В век маловерия, в век ослабления не только старой религиозной веры, но и гуманистической веры XIX века единственной сильной верой современного цивилизованного человека остается вера в технику, в ее бесконечное развитие. Техника есть последняя любовь человека, и он готов изменить свой образ под влиянием предмета любви» (Бердяев, 1989, с. 147–148).

Восхищение машиной формировало новый взгляд на общество и человека, который должен был уподобляться слаженному механизму.

Идея создания нового человека через рационализацию его природы получила развитие в 1920-е годы. Новый тип людей должен был быть создан по образу машины и функционировать столь же четко, как работает механизм.

<sup>12</sup> Источник изображения см.: URL: <https://oir.mobi/627437-robot-valli.html> (дата обращения 16.01.2022).

В начале двадцатых годов А. Гастаев, развивая теорию о новом человеке, называл его «социально-инженерной машиной». Он писал, что «человек есть одна из самых совершенных машин, какие только знает наша техника (...) Технический прогресс этой машины беспределен» (Гастаев, 1966, с. 47). В своих работах он весьма активно пропагандировал идеи машинеризации людской природы, подчинения действий человека механике: «В машине-орудии все рассчитано и подогнано. Будем также рассчитывать и живую машину — человека» (Гастаев, 1973, с. 101).

Мечты о новом человеке-машине нашли свое отражение в анимации. В фильмах 1930-х годов впервые появляется новый тип персонажа — человек-машина. Новый герой — это человек максимальной рациональности, четко выполняющий программу.

Но если в тридцатые годы стремление человека уподобиться машине выливалось в стремление добиться четкости и слаженности в движениях, и путь к этому лежал через тренировку тела, то уже в середине XX века человек открыл для себя новые способы, связанные с интеграцией технического и биологического. Он стал воспринимать свое тело как биомеханизм, который можно ремонтировать и заменять одни, вышедшие из строя детали, на другие — биологические или искусственные аналоги.

Сращение человека с машиной трансформирует его тело. Гибридные объекты возникают на основе соединения биологических и механических элементов. Мир, который населяют подобные персонажи, сюрреалистически-фантастичен, в нем царит холодность, равнодушие и отчужденность. Образ такого мира возникает в фильмах польских режиссеров Яна Леница и Валериана Боровича («Дом», 1958; «Адам», 1959; «Лабиринт», 1962).

Приемы опредмечивания человека переводят его в пограничное состояние, он не является ни живым, ни мертвым. Обитатели кафкиански пугающего мира «Лабиринта» (1962) утратили признаки живого, чувствующего человека, они превратились в гибридных уродов, соединяющих в себе фрагменты человека, машины и животного. Причем, если обыватели представляются как зооморфные существа, то правитель города, неустанно следящий за всем, что происходит и безжалостно уничтожающий любое проявление человеческих, с его точки зрения, слабостей, — это кибер-монстр, чье тело — сложный механизм. Свою механическую монструозность он переносит на город и его обитателей, уничтожая в человеке его человеческое, заменяя его душу мертвым механизмом, а сознание — программным кодом.

Мир, соединяющий человека с машиной, становится пространством бытия героев в лентах жанра клопанка, стимпанка или дизельпанка («Метрополис», 2001; «Стимбой», 2005; «Загадочные географические исследования Джаспера Морелло» 2005; «Изобретение любви», 2010; «Господин Иллюминатор», 2013 (Рис. 9); «Механика сердца», 2013 (рис. 10.).

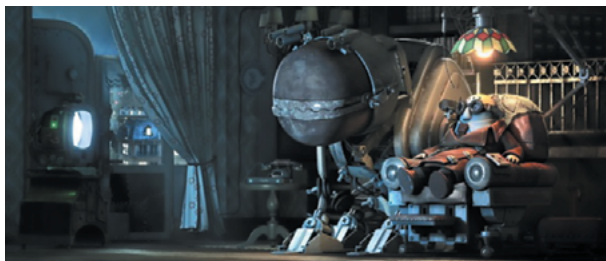


Рис. 9. Кадр из фильма «Господин Иллюминатор»,  
реж. Лоран Уитц, Александр Эспигарес, 2013

Fig. 9. *Mr Hublot*, directed by Laurent Witz, Alexandre Espigares, 2013<sup>13</sup>

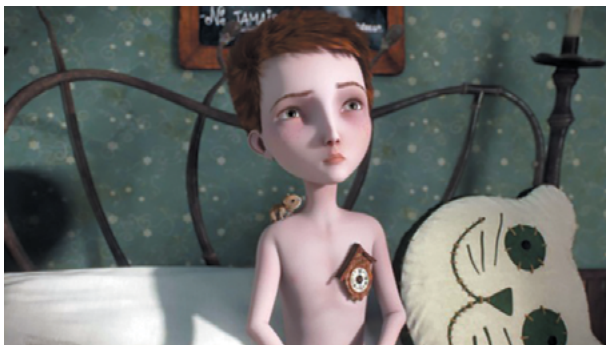


Рис. 10. Кадр из фильма «Механика сердца», реж. Стефан Берла, Матиас Мальзьё, 2013

Fig. 10. *Jack and the Cuckoo-Clock Heart*, directed by Stephane Berla, Mathias Malzieu, 2013<sup>14</sup>

Персонажи в этих фильмах не испытывают дискомфорта от замены части своего тела изысканными механическими протезами или становясь частью абсурдной механизированной цивилизации, не мыслят себя без интеграции с механизмами, ставшими их продолжением. В этих фильмах создается образ цивилизации, в которой сознание человека изменено окружающими его машинами. Он уже мимикрирует под машины, а не только воспроизводит механизмы по аналогии с биологическими формами.

Стоит отдать должное, что зачастую синергия человека с машиной в европейской анимации порождает апокалипсические настроения. Зрителю необходимо было как-то объяснить упорное стремление к синтезу био-

<sup>13</sup> Источник изображения см.: URL: <https://altereos.ru/multifilm-gospodin-illyuminator-2013-mr-hublot/> (дата обращения 16.01.2022).

<sup>14</sup> Источник изображения см.: URL: <https://ru.kinorium.com/439233/> (дата обращения 16.01.2022).

логического и механического. Зачастую причинами к такой интеграции становилось устранение травм и восстановление после пережитой катастрофы. Эта катастрофа могла быть как личностная, пережитая отдельным человеком, так и общечеловеческая.

Если в фильмах 1930-х–1940-х годов интеграция человека с машиной воспринималась как нечто пугающее, порождающее монструозных созданий, то уже в анимации 1970-х в этом видели новую форму научно-технической эволюции, позволяющую решить ряд проблем гуманитарного плана, вставших перед современным человеком после пережитых им двух мировых войн. Механические имплантаты стали насущной необходимостью.

Значительная часть жизненных функций начинала обеспечиваться искусственно. Подвергшееся насилию тело, лишенное части своих функций, восстанавливало их за счет протезов. Вживляемые механические части стали компенсировать физиологические недостатки человека. Из неполноценного человека, инвалида, он вновь обретал возможность полноценного бытия. Но интегрированные механизмы не усиливали его возможности. Постепенно точка зрения на протезы, реконструирующие поврежденное человеческое тело, менялась. Протезы не только стали заменять части человеческого тела, но и позволяли усиливать их потенциал, наделяя обладателя новыми сверх-возможностями.

Человек уже давно убедился в несовершенстве своего тела, и исправить это несовершенство он решился, встав на путь научно-технического прогресса. Преднамеренная, а не вызванная травмой, интеграция в тело человека механических частей делала его более совершенным.

Среди тех, кто из несовершенного человека превратился в супергероя, был Энтони Эдвард «Тони» Старк или Железный человек. Первый анимационный сериал с его участием вышел на экраны в 1966 году («Железный человек», 1966). Он был создан на основе одноименного комикса, издававшегося в период с 1963 по 1964 года. Впоследствии этот герой неоднократно возвращался в пространство экрана<sup>15</sup>.

Персонаж «Тони» Старк возник в период войны во Вьетнаме. Согласно сюжету, «Тони» — сын богатого промышленника, унаследовавший бизнес отца

<sup>15</sup> С 1994 по 1996 год снимается новый анимационный сериал с Железным человеком в главной роли. Помимо этого, его образ появляется в нескольких сериях о Человеке-пауке, в анимационном сериале «Фантастическая четверка» (1994–1996), в одной из серий «Невероятного Халка» (1996–1998), в нескольких сериях сериала «Мстители. Всегда вместе» (1999–2000). Он становится одним из героев полнометражного фильма «Новые Мстители» (2005) и его продолжения «Новые Мстители 2» (2006), а в 2007 году на экраны выходит полнометражный мультфильм «Несокрушимый Железный человек» (2007), а в 2008 году третий мультсериал «Железный человек: Приключения в броне» (2008–2012) — в обоих произведениях ему отведена центральная роль. В 2010 году он становится одним из героев полнометражной ленты «Планета Халка».

и продвинувший компанию в лидеры производителей оружия. Старк был ранен осколком в грудь в Азии и пленен оружейным бароном Вонг-Чу, который заставляет его и его друга физика Хо Инсена работать в его лаборатории по созданию оружия массового поражения. Именно там Старк начал работать над модифицированным экзоскелетом, оснащенным тяжелым вооружением. Его друг Хо Инсен втайне от Старка сконструировал ему защитную грудную пластину, способную поддерживать его раненое сердце. Помимо этого, будучи тяжело раненным, Старк ввел в свою нервную систему вирус Экстремис, который давал ему киберпатическую связь с костюмом, ускорил его реакции и даже привел к исцелению. Благодаря этому костюму Старк смог бежать из плена. После победы над бароном Вонг-Чу, «Тони» вернулся в Америку и повел двойную жизнь, придумав историю о том, что Железный человек был его охранником. Сконструированный экзоскелет, в который облачался «Тони» Старк, превращал его из инвалида в сверхчеловека. Экзоскелет оказался средством, открывающим перед ним новые возможности. Первоначально броня костюма-протеза «Тони» Старка делалась из жидкого металла, совместимого с экзоскелетом, который после введения в организм вируса Экстремиса становился частью эпидермиса.

С образа «Тони» Старка — Железного человека в анимации начинается движение в сторону создания персонажей-киборгов. Если авторы «Тони» Старка не интегрировали в его тело механические элементы и их персонаж мог существовать без своего костюма-протеза, ведя двойную жизнь, то авторы последующих лент уже стали вживлять в тела своих героев железные фрагменты. Таковыми стали персонажи «Галактического экспресса 999» (1978–1981), «Призрака в доспехах» (1995) (рис. 11, см. стр. 172), «Киборга 009» (2001–2002). Механизм теперь являлся частью, обеспечивающей их бытие, их раздельное существование стало немыслимым. Киборги заняли промежуточное положение, они переставали быть людьми, но не были и роботами. Их двойственная природа становилась основой сюжетных конфликтов.

Совершенствование человека, начавшееся в 1920-е годы, превращается в усовершенствование тела и умений, т.е. становится чисто техническим совершенствованием. И если в 1960-х годах это стремление к совершенствованию виделось через соединения человека с механическими элементами, превращения его в некий автомат, то с изменением характера самой цивилизации и переходу к информационному обществу перед человеком были открыты новые перспективы. Возводя в идеал машину с ее рациональностью, человек стремится уподобиться ей, рационализировать не только свое тело, движения, но и интеллектуальные способности, отказаться от сферы чувственно-сентиментального, вносящего алогичность в бытие. Машины,

пришедшие в мир, организовали в нем новую технизированную действительность, и в этой действительности не остается места прежнему человеку.

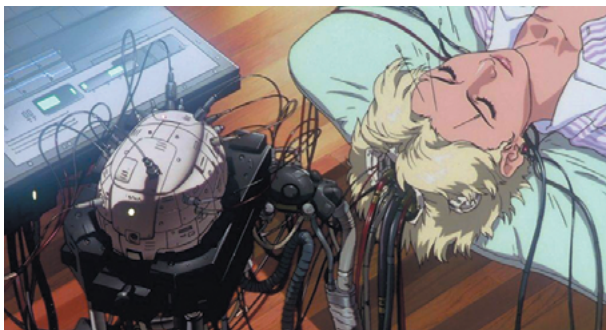


Рис. 11. Кадр из фильма «Призрак в доспехах», реж. Мамору Осии, 1995

Fig. 11. *Ghost in the Shell*, directed by Mamoru Oshii, 1995<sup>16</sup>

Парадокс современной ситуации заключается в том, что человек, воспитанный в эру технического прогресса и выросший в окружении совершенствуемых машин, уже не хочет оставаться человеком в своей изначальной форме. Он хочет машинизироваться, иметь те же свойства, что и машина.

Рассмотрение человека, вернее, его тела, как машины, предложенное Р. Декартом, открыло путь к его усовершенствованию или продлению его службы. Одним из способов достижения этого является замена биологических частей на неорганические и нейронные имплантаты. Это ведет к появлению гибридных существ — технологических кентавров.

Идеи Декарта и Ламетри получили новый импульс развития в рамках философии техники и киберкультуры, становление которой происходит на фоне трансформации антропоцентрической модели мира. В этот период активно формируется новое представление о телесном, связанное с кибер-идентичностью. Основы новой телесности лежат в области интеграции и сращения биологического и неорганического, человеческого/животного и машинного. В результате этого возникает новая гибридная форма существования, являющаяся продуктом техногенной цивилизации. Новые существа, которых можно определить как киборгов, начинают выстраивать новые общественные системы, в которых перестают функционировать традиционные культурные и социальные оппозиции — жизнь/смерть, женское/мужское, природа/культура.

<sup>16</sup> Источник изображения см.: URL: <https://ru.kinorium.com/103242/> (дата обращения 16.01.2022).

Процесс слияния человека и машины идет в двух направлениях. В пространстве экрана появляются новые типы гибридных персонажей. С одной стороны, это люди или животные, в которых интегрированы механические и цифровые элементы, например чипы, с другой стороны, это искусственные создания, стремящиеся обладать не столько человеческим интеллектом, сколько его творческими способностями или эмоциональной сферой.

Стремление человека соединиться с машиной, обрести неуязвимый дом для ума и сердца, находит воплощение в образе персонажа киборга. В нем реализуется метафора человека-машины, наделения человека сверхспособностями за счет развития не человеческого, а имплантации искусственного, механически-цифрового. В этом смысле киборг как бы определяет конечность человеческой естественной эволюции, что переводит развитие человека, его физические и интеллектуальные способности на новый уровень. Этот уровень связан не с биологической эволюцией, а с научно-технологическим прогрессом, наделяющим человека качествами интеллектуальной машины.

В киборге, будь он антропного или зооморфного типа, биологические органы замещаются техническими деталями. Индивидуальное меняется на конвейернопроизводимое, программируемое. Машинное, механическое, программируемое получает приоритет перед человеческим или биологическим (природным). Эта тема нашла отражение в ленте «Робокоп» (1987). Если робокоп Алекс Мерфи или киборг Мотоко Кусанаги из «Призрака в доспехах» (1995) создаются, чтобы спасти не тело, а сознание человека, находящегося на грани между смертью и жизнью, то киборги в анимэ-сериале «Киборг 009» (2012) появляются в результате модернизации тел похищенных людей. Наряду с киборгами антропного плана и людьми, превращенными в биороботов, в пространстве экрана появляются аналогичные киберрастения и животные. Например, в ленте «Армитаж III: полиматрица» доктор Осакура в своей лаборатории создал экспериментальных антрофитокиберсуществ, а сериале «Киборг Куро-тян» (1999–2001) главный персонаж кот Куро превращен в киберживотное.

Киборги, являясь гибридными существами, выходят за пределы понимания их как антропоморфных предметов или машин, но в то же время их невозможно определить и как механических живых существ. В их структуре граница относительна и подвижна, она может смещаться как в одну, так и в другую сторону. Смещение грозит превратить киборга в бездушную биоморфную машину, но движение в противоположном направлении приводит к тому, что продукт технологических манипуляций превращается в некое сверхсущество, которое может неожиданно оказаться более человечным и гуманным на фоне потерявших собственную идентичность людей, стремящихся преодолеть в себе природное начало с его несовершенством, ограниченностью и конечностью. Стоит учесть, что как сохранение имеющегося баланса между



человеческим и машинным, так и движение в ту или иную сторону становится предметом выбора, который может быть личностным или манипулятивным, детерминированным внешними факторами.

Появление киборгов есть выход за пределы привычной, традиционной идентичности человека и движение в сторону появления постчеловека. При этом это движение не обязательно может быть формой прогресса. Осмысление этого движения только начинается.

Хотя человек по-прежнему остается точкой отсчета при разработке персонажей, представляющих разные формы «умных машин», но положение его по отношению к искусственному созданию меняется. До 1960-х–1970-х годов в анимации доминирующим при разработке образов «умных машин» было стремление уподобить их человеку или биологическому существу. К концу XX века эта тенденция перестает быть единственно возможной. Все чаще в фильмах предпринимаются попытки уйти от человеческой идентичности, размыть ее понятие и предложить иные ее вариации. Основанием к появлению такой точки зрения становятся педалирование идеи несовершенства человеческой и в целом биологической породы, на фоне которой искусственные или полученные модифицированным путем существа представляются более совершенными, прогрессивными и жизнеспособными.

Изменение претерпело не только положение искусственного создания, «умной машины» по отношению к человеку, но оно коснулось самой дистанции, которая демонстрирует тенденцию к сокращению и даже устранению. Если в фильмах первой половины XX века роботы и искусственные существа представляли как несовершенные создания, то постепенно они приобрели статус умелых помощников, машин, чей интеллект превышает человеческий. Расширение функций стало причиной и вариативности решения их образов.

Идея робота как собранного из железного хлама существа, воплощающего собой подобие антропоморфной или зооморфной формы, постепенно изменяется. Уже в лентах 1970-х–1980-х годов внешний облик «умных машин» претерпевает серьезную трансформацию. Теперь их образы представляют вариативную реализацию концепции искусственного сознания, воплощенного в железе. Многообразие их форм, предлагаемое экраном, есть следствие расширения их функционала и стремления не приблизиться к человеку, а наоборот, быть его эквивалентом и продемонстрировать свою инаковость. На этом фоне из общей массы умных машин начинают выделяться образы андроидов, которые внешне неотличимы от человека, но их инаковость заключается в их способностях.

Искусственные создания более не воспринимаются как нечто несовершенное, косное, обладающее ограниченной функциональностью, они предстают как более совершенные существа, причем довольно часто им вменяется функция спасения человечества.

На этом фоне проявляется обратная тенденция, в рамках которой человек уподобляется машине. Он теряет свою идентичность, душевные качества, чувственность, начинает действовать, руководствуясь не сердцем или разумом, а сообразно правилам, предписаниям, циркулярам, заданным кем-то программам, отказывается от истории и опыта, накопленного тысячелетиями. Образ такого обезличенного человека есть одно из проявлений антропологического кризиса.

Подводя итог, можно сказать, что в анимационных фильмах происходит развитие концепта искусственного человека. Первоначально этот концепт реализуется в образе куклы, модифицированной вариацией которой является марионетка. В 1920-х годах этот концепт находит воплощение в образе созданного механического существа, на смену которому приходит образ робота. Параллельно с очеловечиванием роботов наблюдается противоположное явление. В фильмах получает разработку образ человека-машины, утрачивающего свою идентичность и «человечность». Противодействием данной тенденции становится появления гибридных искусственных форм — киборгов, а также стремление представить образ искусственного существа, обладающего не только интеллектом, но и чувственной составляющей и способностью к творчеству, т.е. теми качествами, которые отличают человека от биологических и искусственных созданий.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. О душе / предисл. В. Серезникова. СПб.: Питер, 2002. 220 с.
2. Бердяев Н.А. Человек и машина: Проблема социологии и метафизики техники // Вопросы философии. 1989. № 2. С. 147–162.
3. Гастев А.К. Как надо работать: Практическое введение в науку организации труда. М.: Экономика, 1966. 472 с.
4. Гастев А.К. Трудовые установки. М.: Экономика, 1973. 343 с.
5. Голдовский Б. «Идея марионетки» в искусстве эпохи надлома // Персональный сайт Бориса Голдовского. 2011. URL: <http://www.goldovsky.ru/stati.html> (дата обращения: 18.05.2021).
6. Декарт Р. Страсти души. Часть первая. § 6 // Декарт Р. Сочинения: в 2 т. / сост., ред. В.В. Соколов; Академия наук СССР, Институт философии. Т. 1. М.: Мысль, 1989. С. 481–572.
7. Козлова С.С. Конфликт искусственного и живого тела в кинематографе: мотив страха и его преодоление // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 2 (44). С. 73–83. URL: <https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/view/34172> 9 (дата обращения: 10.03.2022).
8. Ламетри Ж.О. Человек-машина // Ламетри Ж.О. Сочинения / общ. ред., предисл. и примеч. В.М. Богуславского; Академия наук СССР, Институт философии. М.: Мысль, 1976. С. 183–244.

9. Лотман Ю.М. Куклы в системе культуры // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб: Искусство-СПб, 1998. С. 645–650.
10. Подорога В.А. Кукла и марионетка: Материалы к феноменологии театральной репрезентации // Синий диван. 2003. № 2. С. 56–72.
11. Baeva L. Cyborgization: Pros and Cons // *Androids, Cyborgs, and Robots in Contemporary Culture and Society*/ ed. by S.J. Thompson. Hershey, PA: IGI Global, Engineering Science Reference, 2018. P. 138–150.
12. Gilson M. A Brief History of Japanese Robophilia // Leonardo. 1998. Vol. 31. No. 5. P. 367–369. DOI: <http://dx.doi.org/10.2307/1576597>
13. Dmitruk N. Are You Really a Child? Androids and Cyborgs in Japanese Comics and Animations // *Androids, Cyborgs, and Robots in Contemporary Culture and Society*/ ed. by S.J. Thompson. Hershey, PA: IGI Global, Engineering Science Reference, 2018. P. 65–95.
14. Sullins J.P. Trust in Robots // *The Routledge Handbook of Trust and Philosophy* / ed. by J. Simon. New York: Routledge, 2020. P. 313–325.
15. 井上晴樹日本ロボット戦争記 1939–1945. NTT出版, 2007. 439 с. (Харуки Иноуэ. Отчет о войне роботов в Японии 1939–1945. Издательство НТТ, 2007. 439 с.)

## REFERENCES

1. Aristotle. (2002). *O dushe* [On the soul]. Piter. (In Russ.)
2. Baeva, L. (2018). Cyborgization: Pros and cons. In S.J. Thompson (Ed.), *Androids, cyborgs, and robots in contemporary culture and society* (pp. 138–150). IGI Global, University of Maryland University College.
3. Berdyaev, N. (1989). Chelovek i mashina: Problema sotsiologii i metafiziki tekhniki [Man and machine: The problem of sociology and metaphysics of technology]. *Voprosy filosofii*, (2), 147–148. (In Russ.)
4. Descartes, R. (1989). Strasti dushi [Passions of the soul]. In V.V. Sokolov (Ed.), *Dekart: Sochineniya* [Descartes: Writings] (Vol. 1, pp. 481–572). Mysl'. (In Russ.)
5. Dmitruk, N. (2018). Are you really a child? Androids and Cyborgs in Japanese comics and animations. In S.J. Thompson (Ed.), *Androids, cyborgs, and robots in contemporary culture and society* (pp. 65–95). IGI Global, University of Maryland University College.
6. Gastev, A. (1966). *Kak nado rabotat': Prakticheskoe vvedenie v nauku organizatsii truda* [How to work: A practical introduction to the science of labor organization]. Ekonomika. (In Russ.)
7. Gastev, A.K. (1973). *Trudovye ustanovki* [Labor setup]. Ekonomika. (In Russ.)
8. Gilson, M. (1998). A brief history of Japanese robophilia. Leonardo, 31 (5), 367–369. <http://dx.doi.org/10.2307/1576597>
9. Goldovsky, B. (2011). «Ideya marionetki» v iskusstve epokhi nadloma [“The idea of a puppet” in the art of the breakdown era]. Personal website of Boris Goldovsky. (In Russ.) Retrieved May 18, 2021, from <http://www.goldovsky.ru/stati.html>
10. Kozlova, S.S. (2020). Konflikt iskusstvennogo i zhivogo tela v kinematografe: Motiv strakha i ego preodolenie [Conflict of artificial and living body in cinema: The theme of fear and its overcoming]. *Vestnik VGIK*, 12 (2), 73–83. (In Russ.) Retrieved March 10, 2022, from <https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/view/34172>

11. La Mettrie, J.O. (1976). Chelovek-mashina [Man a machine]. In V.M. Boguslavskiy (Ed.), *Sochineniya* [Writings] (pp. 183–244). Mysl'. (In Russ.)
12. Lotman, Yu.M. (1998). Kukly v sisteme kul'tury [Dolls in the cultural system]. In Y.M. Lotman, *Ob iskusstve* [On art] (pp. 645–650). Iskusstvo-SPB. (In Russ.)
13. Podoroga, V.A. (2003). Kukla i marionetka: Materialy k fenomenologii teatral'noy reprezentatsii [Doll and puppet: Materials for the phenomenology of theatrical representation]. *Siniy divan*, (2), 56–72. (In Russ.)
14. Sullins, J.P. (2020). Trust in robots. In J. Simon (Ed.), *The Routledge handbook of trust and philosophy* (pp. 313–325). Routledge
15. 井上晴樹. (2007). 日本ロボット戦争記 1939–1945. NTT出版. (In Japan.)

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

##### **НАТАЛЬЯ ГЕННАДЬЕВНА КРИВУЛЯ**

доктор искусствоведения, профессор,  
Высшая школа телевидения МГУ имени М. В. Ломоносова  
19991, Россия, Москва, Ленинские горы, д. 1, стр. 51,  
заведующая кафедрой мастерства художника мультимедиа,  
Институт кино и телевидения (ГИТР)  
123007, Россия, Москва, Хорошевское шоссе, 32а

**ResearcherID R-2816-2019**

**ORCID: 0000-0003-4580-1357**

e-mail: hstv-sn@bk.ru

#### ABOUT THE AUTHOR

##### **NATALIA KRIVULYA**

Dr.Sci. (Art History), Professor,  
Moscow State University, Higher School of Television,  
Leningradskiy Prospekt, 1, str. 51, 119991, Moscow, Russia  
Head of the Department of Multimedia Arts,  
GITR Film and Television School,  
Khoroshevskoe sh. 32, 123007, Moscow, Russia

**ResearcherID R-2816-2019**

**ORCID: 0000-0003-4580-1357**

e-mail: hstv-sn@bk.ru