

**ФИЛОСОФИЯ***(шифр научной специальности: 09.00.08)*

УДК 101

***А.В. Зезюлько****Южный федеральный университет**г. Ростов-на-Дону, Россия**redaction-el@mail.ru***ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ СМЫСЛЫ «МЕХАНИЧЕСКОЙ КУКЛЫ»*****[Alexander V. Zezyulko Human senses of the "Mechanical Doll"]***

It is considered the historical dynamics of comprehension in the culture of mechanical and electronic toys, as well as androids and robots that imitate human behavior. It is stated that in the preceding centuries (first of all, the 19th century) there was the problem of existential deception, when mechanical was represented as human, artificial as natural, when fashion for artificial replaced the preference of the natural. However, by the present moment the image of the robot doll, the robot-hero of the cartoon has ceased to be deceptive and mysterious, and all these characters of literature and cinema have become just allegories of human qualities and relationships. The specific problem of the "real and unreal" in the mechanical doll has disappeared, the robot in cartoons has become just an artistic image of a person. There is an urgent need for further scientific understanding of the problem of forming a life perspective, understood as a way for a person to construct his own life in games and toys.

Key words: doll, mechanical doll, android, robot, artificial, natural, soul, soullessness, existential meanings.

Задача исследования состоит в том, чтобы коротко рассмотреть, какие экзистенциальные, антропологические смыслы возникают при обращении в литературе, искусстве, кино к теме технической игрушки, механической и электронной куклы-робота, вписанной или только вписывающихся в повседневный мир современного человека. На наш взгляд, представляет интерес то, как с ходом времени и развитием общества смещаются акценты в понимании характера этих артефактов, какие моменты в истолковании «технических аналогов человека» отступают на второй план, а какие выдвигаются на первое место? Попробуем ответить на эти вопросы.

***Проблема души***

Важнейшая экзистенциальная проблема, возникающая при рассмотрении в гуманитарной культуре темы технической куклы, это проблема души. Кукла – стилизованная копия человека, андроид или кукла-автомат – дви-

жущаяся копия, воспроизводящая уже не только внешний человеческий облик, но и функцию движения, речи, эмоциональных реакций. Это человеческий образ, созданный из подручного материала, имитирующий живое, но не живой образ и не обладающий субъективностью. Сама по себе кукла как просто игрушка – древнее порождение человечества, она сохраняется в культуре и в своей простой первоначальной форме. Но в условиях технико-технологического прогресса она все более становится разновидностью робота, который, в свою очередь, вписывается в игровое и вообще культурное пространство современной жизни. «Важнейшие литературные и кино сюжеты, составляющие образ отношения «человек – кукла», – подчеркивает исследователь темы игрушки Т.Г. Зиновьева:

- стремление куклы обрести живую человеческую душу (человеческая инициация куклы);
- кукольный мир в столкновении с добрыми и злыми людьми;
- кукла, подменяющая живого человека, иллюзии человека в отношении куклы и его разочарование;
- кукла – магический двойник человека, отражение его собственного зла и носитель разрушения;
- человек, ставший безвольной марионеткой в руках других людей, человек, играющий роль куклы» [6].

То есть, любая кукла – создание человеческих рук либо результат колдовства (в сказках), рассматривается как претендент на душу, лишенный этой души. Сама же душа – это внутренний мир человека. «Слово “душа”, – пишет Е.В. Золотухина-Аболина, – остается в обыденной лексике. Мы говорим “душа болит”, “душа радуется”, “жить душа в душу”, “бездушный человек” и т.д. При этом душа интуитивно понимается не только как метафора, отсылающая нас к чему-то иному (предположим, к той же “психике”, тесно увязанной с физиологией), но как некая глубинная сущность человека (подчеркнуто автором. – А.З.), оживляющая его тело, как само наше “я”, взятое с его эмоционально-волевой стороны: желающее, стремящееся, взыскующее, способное к ненависти и любви. Душа волнуется, жаждет, грустит» [7, с. 48].

Механическая кукла, воспроизводящая функции живого, но не обладающая его глубинной сущностью, внутренним миром, выглядит как явление

коварное, обманное, как воплощенная ложь, намеренное введение в заблуждение с некими неясными целями. Подобная имитация человеческого всегда способна вызывать отрицательные эмоции, даже такое новомодное удобство как интернетный ответчик Алиса, имитирующий человека, или уже принятые в Японии телеведущие-роботы. «Внешне андройды очень похожи на нас, – отмечается в Интернет-заметке о роботах-ведущих, – Силиконовая кожа напоминает человеческие покровы, а искусственные мышцы позволяют кибернетическим людям совершать естественные движения. Лица роботов обладают мимикой и способны выражать различные эмоции» [2]. Вот эта искусственность эмоций, не отражающих внутреннего мира, которого нет, и способна вызывать глубокий протест, который высказывал в XIX веке уже Э.Т.А. Гофман.

*Бездушные куклы – выражение бездушности человека*

Протест против увлечения научно-механическими имитациями активно проявился в гуманитарной культуре XVIII-XIX вв. Человеческие проявления должны оставаться собственно-человеческими, внешнее – выражать внутреннее, любое поверхностное подражательство здесь неприемлемо. В новелле Гофмана «Автомат» один из героев, Фердинанд, говорит своему другу: «Хотя я не так глубоко понимаю музыку, как ты, и потому не могу так сильно чувствовать ее фальшь, но, признаюсь, мертвая, машинная музыка автоматов всегда производила и на меня неприятное впечатление. Еще, будучи ребенком, помню, я терпеть не мог слушать, когда начинали бить старинные часы с курантами, стоявшие у нас дома. Поистине, жалко бывает смотреть, как умные, способные механики убивают время на подобные пустяки вместо того, чтобы заняться простым усовершенствованием музыкальных инструментов» [4]. Эта новелла Гофмана не совсем удачна, ибо не вполне последовательна и ясна по мысли, это, скорее, набросок, где появляется в позитивном ключе образ Щелкунчика, противостоящего внешнему механическому совершенству.

В «Песочном человеке» Гофман развивает тему бездушной куклы, созданной бездушными и холодными людьми. Изобретатель Спаланцани вместе с алхимиком Коппелиусом создают механическую куклу Олимпию, холодную, но красивую и правильную, невозмутимую в силу отсутствия эмоций и страстей. Она ведет себя размеренно и заученно, проявляет механи-

стичную туповатость, которая влюбившемуся в ее «правильность» Натаниэлю представляется глубокой и загадочной. Механическая и замороженная Олимпия кажется Натаниэлю более привлекательной, чем живая и практичная подруга Клара, на которой он прежде думал жениться.

Словно Песочный человек запорошил глаза героя Гофмана песком, и тот предпочел внешне прекрасный, но бездушный механизм реальному, полному жизни человеку. Приятель говорит влюбленному Натаниэлю: «Однако достойно удивления, что у многих из нас об Олимпии примерно одно и то же суждение. Она показалась нам – не посетуй, брат! – какой-то странно скованной и бездушной. То правда, стан ее соразмерен и правилен, точно так же, как и лицо! Ее можно было бы почтить красавицей, когда бы взор ее не был так безжизнен, я сказал бы даже, лишен зрительной силы. В ее поступи какая-то удивительная размеренность, каждое движение словно подчинено ходу колес заводного механизма. В ее игре, в ее пении приметен неприятно правильный, бездушный такт поющей машины; то же можно сказать и о ее танце. Нам сделалось не по себе от присутствия этой Олимпии, и мы, право, не хотели иметь с нею дела, нам все казалось, будто она только поступает как живое существо, но тут кроется какое-то особое обстоятельство» [5].

Дело кончается плохо, потому что ослепленный собственной страстью Натаниэль собирается жениться на Олимпии, но застаёт ситуацию, когда два изобретателя дерутся за куклу, причем один из них крадет ее, вырывая ей глаза. Натаниэль сходит с ума, а обманутое светское общество все не может переварить случившееся, и Гофман иронично пишет: «Однако ж большую часть высокочтимых господ подобные объяснения не успокоили; рассказ об автомате глубоко запал им в душу, и в них вселилась отвратительная недоверчивость к человеческим лицам. Многие влюбленные, дабы совершенно удостовериться, что они пленены не деревянной куклой, требовали от своих возлюбленных, чтобы те слегка фальшивили в пении и танцевали не в такт, чтобы они, когда им читали вслух, вязали, вышивали, играли с комнатной собачкой и т. д., а более всего, чтобы они не только слушали, но иногда говорили и сами, да так, чтобы их речи и впрямь выражали мысли и чувства. У многих любовные связи укрепились и стали задушевней, другие, напротив, спокойно разошлись. «Поистине, ни за что нельзя поручиться», — говорили то те, то другие. Во время чае-

пития все невероятно зевали и никто не чихал, чтобы отвести от себя всякое подозрение. Спаланцани, как уже сказано, был принужден уехать, дабы избежать судебного следствия по делу «об обманном введении в общество людей-автоматов» [5].

Отсутствие души, как бы говорит нам Гофман, это большой грех, и разрушительное заблуждение – путать живое с неживым. Как бы мы сказали сейчас, андроиды, биомеханоиды – это то, что против человека, это то, что сводит его с ума. Лишь больная душа может прельститься автоматом, лишь бездушные и злые люди способны создать мертвую имитацию человеческого существа.

В то же время новелла Гофмана свидетельствует о своеобразной тяге к искусственному, к тому, что замещает душу и жизнь, не будучи ими. Этой же теме посвящена известная сказка Г.-Х.Андерсена «Свинопас», где бедный принц делает подарки богатой принцессе, а та, увлеченная модой на все искусственное, не хочет принимать и признавать что-либо натуральное:

« ...появилась чудесная роза, – пишет Андерсен, –

– Ах, как мило сделано! – в голос сказали фрейлины.

– Мало сказать мило, – отозвался император, – прямо-таки недурно!

Только принцесса потрогала розу и чуть не заплакала.

– Фи, папа! Она не искусственная, она настоящая.

– Фи! – в голос повторили придворные. – Настоящая!» [1]. Как известно, принцесса отказалась и от живого соловья, но стала целовать свинопаса-принца за искусственный горшок, который пел и пересказывал сплетни (так и хочется спросить, не о современном ли телевизоре идет речь?!) В конечном счете, бездушная принцесса, обожающая механические игрушки, оказывается наказана, и ей остается только петь: «Ах, мой милый Августин, все прошло, прошло, прошло!»

Тема механической куклы как злокозненного обмана поднимается и в XX веке в сказке Юрия Олеши «Три толстяка». Как мы помним, Три Толстяка хотели воспитать усыновленного ими наследника Тутти как звереныша, у которого нет сердца, поэтому подругой для него они сделали куклу – искусный механизм, который рос и вырослел вместе с мальчиком. Однако во время народного бунта гвардейцы сломали куклу, и доктор Гаспар Арнери, будучи не в силах исправить поломку, соглашается, чтобы куклу заменила девочка-а-

кробатка Суок, которая и была прообразом механического андроида. Так Тутти встречается с сестрой – с настоящим человеком, живым и веселым, способным на служение и подвиг. Мораль сказки очевидна: никакие куклы-автоматы не могут заменить реального человека.

### *В мире добрых роботов*

Двигаясь дальше во времени по XX веку, мы можем заметить, что тема «бессердечного робота», злостно и обманно имитирующего человеческое, сменяется другим экзистенциальным сюжетом: образом доброй и душевной машины, которая, не стремясь внешне походить на человека, проявляет вполне человеческие качества, дружит с людьми, помогает им, отнюдь не стесняясь своего технического происхождения и собственного механического облика. На уровне массового сознания расширение научно-технического прогресса выражается в принятии машинного как повседневного, не несущего грозной и таинственной опасности. Искусственное, особенно когда оно откровенно и открыто, начинает переживаться как часть обыденности, как элемент естественной для культуры окружающей среды.

Если раньше люди наделяли человеческой душой животных, растения, стихии, теперь они антропоморфизируют электровозы и стиральные машины, холодильники и телевизоры, а с компьютерами просто беседуют как с живыми партнерами, порой ругаются с ними, порой одобряют и хвалят их. Видимо, для человека вообще характерно всюду проецировать себя, везде видеть собственное отражение, вкладывать субъективность в неодушевленные предметы, в особенности, если эти предметы не проходят по ведомству притворства, не являются «предметами-лжецами», исполняющими чужую неведомую волю.

Примером доброй куклы-робота является Самоделкин, персонаж, принадлежащий к плеяде «веселых человечков» из советского детского журнала «Веселые картинки». Обратимся к всезнающей Википедии, которая, конечно, не является научным источником, но порой служит носителем важной информации. Там мы можем прочитать: «Существует ряд мультфильмов, в которых действуют члены «Клуба Веселых человечков» – два фильма Петра Носова из серии «Веселые человечки», цикл фильмов Вахтанга Бахтадзе о Самоделкине и новый мультфильм 1996 г. в стиле «ретро»: Приключения Самоделкина (1957); Ровно в тринадцать (1959); Самоделкин-спортсмен

(1962) Где я его видел? (1965) [2]; Самоделкин в космосе (1971); Самоделкин под водой (1977); Самоделкин на выставке (1980); Подарок Самоделкина (1983); Веселые картинки. Фантазия в стиле ретро (1996).

О Карандаше и Самоделкине Юрий Дружков написал две книги – «Приключения Карандаша и Самоделкина» (1964) и «Волшебная школа Карандаша и Самоделкина» (1984). Впоследствии его сын Валентин Постников написал продолжение «Новые приключения Карандаша и Самоделкина», а также книги: «Карандаш и Самоделкин на острове гигантских насекомых», «Карандаш и Самоделкин на острове необычайных приключений», «Карандаш и Самоделкин на Острове Сокровищ», «Карандаш и Самоделкин в стране людоедов», «Карандаш и Самоделкин в Антарктиде», «Карандаш и Самоделкин на Марсе», «Приключения Карандаша и Самоделкина на «Дрындолете»» [3]. Сам приведенный обзор показывает, что наряду с Карандашом – потешным волшебником, чьи рисунки оживают, Самоделкин, состоящий из винтиков и пружинок рассматривается как полноправный друг детей, маленький умелец и всезнайка, способный обучать своих юных друзей разным ремеслам и технике. Самоделкин сделал сам себя, сложил из частей механического конструктора «Мастер-Самоделкин». Вот почему у него вместо носа винтик, голова – болт с закрученной гайкой. Вместо туловища батарейки, вместо ног – пружины. Однако все это ему не мешает быть добрым героем и переживать различные приключения.

Но если век Самоделкина закончился в 80-х гг., то тогда же на сцену вышли десятки и сотни милых и славных роботов, которые буквально заполонили мультфильмы. При запросе «мультфильмы о роботах» в Интернете выходит ссылка на 96 миллионов результатов. В Интернете присутствуют аналитические обзоры, перечисляющие и комментирующие бесчисленные фильмы, где героями являются роботы, а также выделяющие наиболее выразительные сказочные фигуры роботов-симпатяг. Автор одного из таких обзоров пишет: «Считается, что Бог создал человека по образу и подобию своему. На самом деле, разумеется, все обстоит ровно наоборот. И с роботами та же история – создав себе бездушных, бесстрастных помощников, человек тут же нарушил главное правило робототехники и наделил их своими желаниями. Вот и выходит, что чем умнее робот, тем больше он похож на обычного человека, тем больше он хочет стать «настоящим человеком», вызывая у зрителей

симпатии, умиление, жалость. Это делает наш топ несколько однообразным, но ведь публика совсем непротив – она всегда хочет лишь эмоций, эмоций и еще раз эмоций. А если их проявляет железный чурбан – так это же еще лучше, такое зрелище не надоедает!» [8].

Этот же ресурс показывает таких искусственных милых лиц как, например, робот Эндрю из фильма «Двухсотлетний человек» (1999): «Во времена, когда Крис Коламбус еще умел снимать хорошие ленты, а Робин Уильямс был на пике своего безграничного таланта, – пишет автор, – свет увидел самый трогательный фильм конца прошлого столетия о машине с человеческой душой. Новая модель робота-прислуги NDR-114, или просто – Эндрю на своем длинном жизненном пути является полной противоположностью ранее упомянутых киберлюдей. Созданный роботом, он постепенно модернизирует себя, становясь все больше человеком, нежели машиной. И это касается не только лишь внешнего вида. Эндрю, не без помощи лучших представителей нашего вида, познает тепло людских душ и всеобъемлющую любовь, в итоге отказываясь даже от, казалось бы, бесценного дара бессмертия ради возможности прожить человеческую жизнь на 100%. И сами вы робот бездушный, если не проронили хотя бы скупую слезу в финале ленты» [8].

Другой пример являет собой Родни Нержавейкин. О нем в рекламе фильма пишут следующее: «Родни Нержавейкин – молодой симпатичный робот. Он родился и вырос в семье посудомойщика. Его семья была настолько бедной, что ему приходилось даже донашивать старые запчасти за своими двоюродными братьями и сестрами. Живя в небольшом провинциальном городке, Родни грезил мечтами об огромном мегаполисе Робот-Сити. С самого детства он решил, что обязательно будет изобретателем, и когда перед ним встал выбор: вместе с отцом мыть тарелки или рискнуть и отправиться в город своей мечты, Родни выбрал второе. Он отправился к самому главному роботу Бигвелду, чтобы стать изобретателем и сделать мир лучше.

Родни твердо решил доказать правоту фразы: «Не важно из чего ты сделан, ты должен блистать!» Однако приехав устраиваться на работу в «Бигвелд Индастриз», Родни узнает о коварном плане нового начальника, который хочет истребить всех старых роботов. Он бесстрашно вступает в борьбу со злодеем, попутно находит верных друзей и соратников, а также встречает свою любовь» [9].



Можно легко увидеть, что тема механической куклы, робота практически снимается с повестки дня. Сюжет экзистенциального обмана исчезает, заменяясь чисто человеческими историями, которые происходят с якобы металлическими или синтетическими персонажами. Разумеется, есть и злые, жестокие мультипликационные роботы, но это всего лишь калька с тех же злых и жестоких людей, калька, которая не несет в себе ничего загадочного и коварного, зло является прямым и не завуалированным.

В заключение мы можем сказать, что в современной массовой культуре исчезает та собственно-философская, антропологическая проблематика противопоставления искусственного и естественного, которая была характерна для предыдущих столетий. Механическая и электронная кукла, робот, фигурирующий в кинематографии, в детском кино становится просто аллегорией человеческого со всеми человеческими плюсами и минусами. Возникает насущная необходимость дальнейшего научного осмысления проблемы формирования жизненной перспективы, понимаемой как способ конструирования человеком собственной жизни в играх и игрушке.

## Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Андерсен Г.-Х.* Свинопас [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://narodstory.net/skazki-andersen.php?id=18>
2. В Японии создали робота-телеведущего [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.bfm.ru/news/262872>
3. Веселые человечки [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Веселые\\_человечки](http://ru.wikipedia.org/wiki/Веселые_человечки)
4. *Гофман Э.* Автомат [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://libking.ru/books/prose-/prose-classic/453554-7-ernst-gofman-avtomat.html#book>
5. *Гофман Э.Т.А.* Песочный человек [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.litmir.me/br/?b=10236&p=7>
6. *Зиновьева Т.Г.* Отношение "человек-игрушка" в культуре. Автореферат. канд. дис. Ростов-на-Дону, 2001 // Научная библиотека диссертаций и авторефератов disserCat [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/otnoshenie-chelovek-igrushka-v-kulture#ixzz5ORiRKAX1>

7. *Золотухина-Аболина Е.В.* Душа: фрагменты панорамы // Человек. 2017. № 3.
8. *Талалаев И.* 30 лучших роботов и киборгов в кино. Ч. 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://pikabu.ru/story/top30\\_luchshikh\\_robotov\\_i\\_kiborgov\\_v\\_kino\\_chast\\_2\\_iz\\_2\\_3821942](https://pikabu.ru/story/top30_luchshikh_robotov_i_kiborgov_v_kino_chast_2_iz_2_3821942)
9. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [mult-online.ru/hero/1720-rodni-n-erzhaveykin.html](http://mult-online.ru/hero/1720-rodni-n-erzhaveykin.html)

## R E F E R E N C E S

1. *Andersen G.-H.* Swineherd [Electronic resource]. Access mode: <http://narodstory.net/skazki-andersen.php?id=18>
2. TV-robot was created in Japan [Electronic resource]. Access mode: <http://www.bfm.ru/news/262872>
3. Funny people [Electronic resource]. Access mode: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Vesleye\\_chelovechki](https://ru.wikipedia.org/wiki/Vesleye_chelovechki)
4. *Hoffman E.* Automat [Electronic resource]. Access mode: <https://libking.ru/books/prose-/prose-classic/453554-7-ernst-gofman-avtomat.html#book>
5. *Hoffman E.T.A.* Sand man [Electronic resource]. Access mode: <https://www.litmir.me/br/?b=10236&p=7>
6. *Zinovyeva T.G.* Attitude "man-toy" in culture. Thesis abstract. Rostov-on-Don, 2001 // Scientific Library of Dissertations and Abstracts. Dissercat [Electronic resource]. Access mode: <http://www.dissercat.com/content/otnoshenie-chelovek-igrushka-v-kulture#ixzz5ORiRKAX1>
7. *Zolotukhina-Abolina E.V.* Soul: fragments of a panorama // Man. 2017. No 3.
8. *Talalaev I.* 30 best robots and cyborgs in the movies. Part 2. [Electronic resource]. Access mode: [https://pikabu.ru/story/top30\\_luchshikh\\_robotov\\_i\\_kiborgov\\_v\\_kino\\_chast\\_2\\_iz\\_2\\_3821942](https://pikabu.ru/story/top30_luchshikh_robotov_i_kiborgov_v_kino_chast_2_iz_2_3821942)
9. [Electronic resource]. Access mode: [mult-online.ru/hero/1720-rodni-n-erzhaveykin.html](http://mult-online.ru/hero/1720-rodni-n-erzhaveykin.html)

***28 сентября 2018 г.***