

Цифровая копия актёра как эволюция технологий в современном кинематографе

Научный руководитель – Ледовских Наталья Петровна

Климов Ярослав Игоревич

Аспирант

Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина, Факультет русской филологии и национальной культуры, Рязань, Россия

E-mail: kyai@mail.ru

Создание цифровых копий актеров, в том числе умерших, представляет собой новое направление в развитии кино. В продолжении фильма «Трон» (2010 г.) Джеффа Бриджеса «омолодили» посредством компьютера - по воспоминаниям продакшен-команды, это была «самая сложная задача в истории визуальных эффектов», поскольку никто не понимал заранее, как зрители оценят сходство реального молодого и искусственно омоложенного актёра.[3] В продолжении «Бегущего по лезвию» появилась молодая Шон Янг, исполнительница роли робота Рейчел в первом фильме (на момент производства сиквела актрисе было 57 лет). Отдельный дискуссионный вопрос - оживление мертвых актёров. Так, негативную реакцию вызвала российская премьера 2011 г. «Высоцкий: спасибо, что живой» (реж. П.Буслов), подвергшаяся серьезной критике как со стороны профессиональных критиков, так и со стороны обычных зрителей. Фильм критиковали за приземленный сюжет и отсутствие глубоких идей, которые можно было реализовать с учетом личности В.Высоцкого. Поэта сыграл С.Безруков, а для воссоздания образа была использована специальная гриммаска - и частично компьютерная графика. Технологически это был прорыв для российского кино того времени, так как до этого фильма подобные технологии у нас широко не использовались. Но, к сожалению, ни звездный состав, ни красивая картинка, ни спецэффекты не способствовали популярности картины. Реакции критиков и кинематографистов можно суммировать так: если фильм снимали об актёре, к которому в стране было особое отношение, то и подход должен был быть таким же особым. Точность передачи черт лица, мимики, голоса, манеры двигаться и прочих элементов индивидуальности актёра его цифровой копией - вопрос, в целом, инженерный. Как в какой-то момент глаз человека перестает различать отдельные кадрики и начинает видеть непрерывно движущееся изображение, так же по достижении определенного уровня внешнего правдоподобия копии, мизансцены и взаимоотношений копии с предметами окружения мы перестанем отличать ее от оригинала. Способность к принятию самостоятельных решений, иначе сказать, способность быть источником собственной деятельности или способность поступать иначе [2] принято называть свободой воли. Дискуссия по поводу этого понятия в современной аналитической философии очень сложна; тем не менее, на наш взгляд, именно отсутствие свободы воли в более-менее общепринятом понимании у цифровой копии актёра является корнем этических проблем, связанных с ее использованием в кино - например, невозможности получить санкцию от создателя экранного образа на его использование (в случае, если актёр мертв), в результате чего «участие» цифровой копии перестает быть этически нейтральным. Вероятно, и невозможность (точнее, нежелание) зрителя сопереживать цифровой копии (см. негативную реакцию на премьеру фильма о Высоцком), ассоциировать себя с ней также связана с тем, что копия мыслится как полностью детерминированное существо, еще в большей степени лишенное способности к обратной связи с человеком, чем живой актёр кино. И в этом плане едва ли возможно говорить ни об актерской манере, ни о выражении эмоций и т.п. Возможны, в целом,

два варианта. В одном на экране цифровая копия человека действует согласно сценарию (как происходит в сегодняшнем кино), в другом - что в кино невозможно, но возможно в компьютерных играх - виртуальный персонаж, управляемый искусственным интеллектом. К первому случаю приложимы все рассуждения Бенъямина: актер превращается в марионетку режиссера/автора сценария; если факт использования цифровой копии широко известен, то говорить о реализме проблематично. Возвращаясь к упомянутым выше фильмам «Трон. Наследие» и «Высоцкий. Спасибо, что живой», можно отметить, что критические отзывы исходят от «посвященных» зрителей - тех, кто видел оригинальный «Трон» с молодым Бриджесом или знаком с творчеством и личностью Владимира Высоцкого. Именно такой зритель может оценить степень сходства - хотя, как правило, не в пользу «марионеток». Вопрос о том, насколько оправдано «оживление» или «омоложение» в фильме, когда он рассчитан на непосвященную аудиторию, оставим открытым. Передача творческих процессов (коим является, несомненно, актерская игра) машинам - очень заманчивая перспектива, правда, экономические и социальные последствия этого непредсказуемы. Однако исследователи в области искусственного интеллекта, создающие в т.ч. нейронные сети для создания художественных произведений [5], говорят о «псевдотворчестве»: «развитие «функциональных» возможностей. . . систем от грубой схемы сюжета до художественного оформления и компьютерной анимации вплоть до театра роботов создает иллюзию того, что это — действительно машинное творчество. При этом забывая ключевое слово имитация». [1] По-видимому, вопрос о том, может ли цифровая копия быть столь же реальной, что и человек в кадре, может быть решен в пользу первой только при условии создания сильного искусственного интеллекта, когда «компьютер - это не просто инструмент разума; скорее, правильно запрограммированный компьютер сам есть разум в том смысле, что, имея определенное программное обеспечение, он буквально будет способен к пониманию и другим когнитивным состояниям», [4] в частности, эмоциональной оценке ситуаций. В этом плане показательными являются некоторые фильмы о «живых» или «оживших» роботах (например, «Двухсотлетний человек» К.Коламбуса, снятый по повести А.Азимова), где наличие сильного ИИ является предпосылкой сюжета - которому, как оказывается, мы можем сопереживать легко, потому что не видим сущностной разницы между искусственным существом и человеком.

Источники и литература

- 1) Карпов В.Э. Имитация творчества: от псевдолитературных произведений к компьютерному кинематографу / Философия творчества. Под ред. Н.М.Смирновой, А.Ю.Алексеева. – М.: ИИнтелл, 2015, стр.413
- 2) O'Connor T. Free will // Stanford Encyclopedia of Philosophy <http://plato.stanford.edu/entries/freewill/>
- 3) Thompson A. What Will Tron: Legacy's 3D VFX Look Like in 30 Years? / <https://www.popularmechanics.com/culture/movies/a11706/are-tron-legacy-3d-fx-ahead-of-their-time>
- 4) Searle, John. R. Minds, brains, and programs. Behavioral and Brain Sciences 3 (3), 1980
- 5) Яркий пример – «стихотворение», написанное нейросетью Сбербанка, которую создатели сравнивают с булгаковским Шариковым: <http://lentka.com/a/705835/>