

www.piron.culturecenter-su.org

БРОЙ # 24 / 2023 / БРОЙ 24. ХИБРИДЪТ: ФОРМИ В КРИЗА

URL: https://piron.culturecenter-su.org/wp-content/uploads/2023/12/Severina-Stankeva_Francine-on-the-Holodeck.pdf

**Франсин на холопалубата:
машинната женственост във видеоигрите
и хибридизацията на абекта**

Северина Станкева

Резюме: Текстът разглежда жената-машина във видеоигрите на ужасите като частен случай на еманципаторните напрежения, придружаващи изграждането на субектността и интерпретативен ключ за осветляването им. Женските андроиди са вписани в контекста на историческа типология на тревогата около машините във и извън изкуството.

Ключови думи: абекция, андроиди, жената-чудовище, видеоигри, ужас

Северина Станкева е докторант в катедра „История на философията“ в Софийски университет. Интересува се от модерна и съвременна философия, естетика и теория на културата.

Човекоподобната машина, или андроидът, е хипероним, под който попадат автоматът, роботът, изкуственият интелект и киборгът. Последните могат да бъдат разглеждани освен като видове и като исторически моменти в развитието на представата за андроида. Концепцията за човекоподобната машина е стара – самата дума *αὐτόματον* е Омирова, митологията познава фигури на хюбриса, създаващи изкуствени същества, като Дедал, Хефест и пр. Свидетелства за функционални хуманоидни автомати – относително самостоятелно работещи машини, проектирани да следват автоматично последователност от операции или да отговарят на предварително определени инструкции, съществуват както за Античността, така и за Средните векове.

В периода от средата на XVII до средата на XIX век в Европа интересът към автоматите въобще – и в частност към антропоморфните такива – силно нараства, което освен с техническия напредък на епохата, позволяващ създаването на все по-сложни такива¹, може да бъде обяснено и като резултат от философската реконцептуализация на тялото, свързвана с Декарт и Ламетри – най-общо казано, организмът започва да се възприема като механизъм. Свидетелства за тревогата спрямо възможностите на машината да измести човека се появяват още тогава в сатиричните произведения „Нашето скромно мнение за всички играчи и говорещи дами в Европа противно на и срещу въвеждането на свирещите и говорещите машини на Кемпелен“ (1789 г.)², есе на Жан Пол, и „Автоматът на Вокансон“ (1840г.)³, едноактна опера на Адолф дьо Льовен. И в двата текста осмиването на андроида като псевдо-ум е придружено от страха, че механичното му тяло ще заеме мястото на по-крехкото човешко такова.

В началото на XX век този страх се актуализира във фигурата на работа – машина, която не просто мимикира действие, а може да се включи в производствения процес, полезна е и върши работа. Образите на фикционални работи от този период се вписват в контекста на зенита на индустриалната революция, съпътстващите я механизация и отчуждение и нарастващите безпокойство и недоверие към технологичния прогрес изобщо. Това може да бъде проследено в творби като „Р.У.Р.“ на Чапек⁴, „Метрополис“ на Фриц Ланг⁵, „Създаването на хуманоидите“ на Уесли Бери⁶

¹ Вж. напр. тройката автомати, създадени от семейство Жаке-Дро в периода между 1768 и 1774 г.

² Jean Paul, „Unterthänigste Vorstellung unser, der sämtlichen Spieler und redenden Damen in Europa entgegen und wider die Einführung der Kempelischen Spiel- und Sprachmaschinen“, *Auswahl aus des Teufels Papieren*, 1789, <https://www.projekt-gutenberg.org/jeanpaul/teufel/teuf151.html>.

³ Adolfe de Leuven, *L'automate de Vaucanson : opéra-comique en un acte*, 1840, <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6349249r.textelImage>.

⁴ Карел Чапек, „Р.У.Р.“, *Черно Слънце*, София: Народна култура, 1990.

⁵ Fritz Lang, *Metropolis*, UFA, 1927.

⁶ Wesley Barry, *The Creation of the Humanoids*, Emerson Film Enterprises, 1962.

и е етапът, в който кристализира нов аспект от страха спрямо андроида, а именно, че последният ще се разбунтува срещу човека. Обяснението за тази съдържателна трансформация може да се открие в практическата реализация на притесненията от предишната епоха – механичният труд вече е заместил човешкия в много отношения, въпрос на време е машината да се опита да пороби създателя си. В този смисъл не е учудващо, че в периода от космическата надпревара на Студената война до глобалното разпространение на интернета акцентът на тревогата постепенно започва да се измества от физическата сила на андроида към евентуалната му способност за самостоятелно мислене – той става опасен по-скоро като софтуер, отколкото като хардуер. Ако машината традиционно се е мислела само като материална субстанция (тяло), вече в нея започва да се привижда и духовна такава, съответно андроидите се изобразяват като топос на една до този момент типично човешка дихотомия. Тук можем да посочим като примери „Одисея в космоса“ на Кларк⁷ и по-късно на Кубрик⁸, „Изкуствен интелект“ на Спилбърг⁹, „Сънуват ли андроидите електронни овце“ на Филип К. Дик¹⁰, „Екс-машина“ на Гарланд¹¹.

От средата на 80-те години насетне фигурата на киборга излиза на преден план като обнадеждаващ образ на постчовешкото състояние отвъд чисто механистичните артикулации и по този начин прави крачка към реабилитацията на андроида, показвайки нова степен на пригодност на човека към машината. Любопитно е, че изобразяването на киборга е почти изцяло оптимистично, докато извън изкуството рецепцията на кибернетичните теории за комуникация, постхуманизма и биогенното инженерство далеч не е толкова едностранчиво положителна¹². Тук попадат произведения като „Робокоп“ на Пол Верховен¹³, „Терминаторът“ на Джеймс Камерън¹⁴, „Киборг“ на Алберт Пюн¹⁵. Важно е да отбележим, че възникването на нов тип концептуализация на андроида и на нови видове андроиди, макар да свидетелства за историческа трансформация, не означава заличаване на предишните, а по-скоро е присъединителна и разширяваща процедура, т.е. типове от различните „периоди“ обитават заедно

⁷ Артър Кларк, *Одисея в космоса*, София: Бард, 2003.

⁸ Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick Productions, 1968.

⁹ Steven Spielberg, *A.I. Artificial Intelligence*, Amblin Entertainment, Stanley Kubrick Productions, 2001.

¹⁰ Филип К. Дик, „Сънуват ли андроидите електронни овце“, *Омнибус*, София: Бард, 2017.

¹¹ Alex Garland, *Ex Machina*, Film4, DNA Films, 2014.

¹² Срв. напр. реакциите срещу проекта Neuralink на Мъск и конспиративните теории за наличието на чипове във ваксините срещу Covid-19.

¹³ Paul Verhoeven, *RoboCop*, Orion Pictures, 1987.

¹⁴ James Cameron, *The Terminator*, Hemdale, Pacific Western Productions, Euro Film Funding Cinema '84, 1984.

¹⁵ Albert Pyun, *Cyborg*, The Cannon Group, 1989.

културни хронотопи и преплитането на образните им характеристики в конкретни персонажи е често срещан феномен.

На пръв поглед фигурата на жената не би трябвало лесно да се сдвои с тази на машината, доколкото последната представлява еманация на техническия разум и ред, а женското традиционно се свързва с приетите им за противоположни стихийност и чувственост. Всъщност тази дихотомия така и не се проявява в собствен смисъл, доколкото чувственият елемент е симулиран. Създателят (непременно мъж) на жената-машина я изгражда чиста и рационална във всяко отношение – от красиво изваяното пропорционално тяло до раболепието и невъзможността за съпротива. Парадигмалният сценарий се среща в „Метаморфози“ на Овидий¹⁶, който преразказва още по-стария мит за Пигмалион. Разочарованият от жените скулптор Пигмалион извайва жената на мечтите си от слонова кост, влюбва се в нея и мечтае да се ожени. Венера изпълнява желанието му, вдъхвайки живот на скулптурата, която по-късните версии започват наричат Галатея. Мотивът за свършената изкуствена жена, която оживява, е трайна фантазия, която практически в нито един исторически период не загубва популярността си¹⁷ и запазва конотационното ядро на женския си образ относително стабилно¹⁸. Действителните работи, възплътяващи идеала за жената като фигура на обгрижването, имат също толкова дълга история. Тук ще се задоволя с няколко съвременни примера. Така наречените „умни“ софтуерни асистенти често са въобразени като жени – Сири, Кортана, Нина, Силвия и пр. Андройдът София, разработен от хонконгската компания „Хенсън роботикс“ за изследване на взаимодействието човек-робот и потенциала на тази връзка в сферите на услугите и развлеченията¹⁹, става гражданин на Саудитска Арабия през 2017 г.²⁰ (след като между другото обявява, че ще разруши човечеството, но по-

¹⁶ Публий Овидий Назон, „Пигмалион“, *Метаморфози*, прев. Георги Батаклиев, София: Народна култура, 1974, стр. 243–297.

¹⁷ За подробен анализ вж. Julie Wosk, “Simulated Women and the Pygmalion Myth”, *My Fair Ladies: Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves*, Rutgers University Press: New Jersey, 2015, pp. 9–31.

¹⁸ Чак пиесата „Пигмалион“ (1912 г.) на Джордж Бърнард Шоу (вж. George Bernard Shaw, *Pygmalion*, Dover Publications: New York, 1994.) го субвертира. Елиза (модерната Галатея) отказва да бъде просто кукла – продукт на мъжката техническа мощ и еротично въображение.

¹⁹ Вж. <https://www.hansonrobotics.com/sophia/> Посетено на: 04.04.2023 г.

²⁰ И по този начин получава повече права от истинските жени в същата тази държава. Вж. напр. Cleve R. Wootson Jr., *Saudi Arabia, which denies women equal rights, makes a robot a citizen*, The Washington Post, 29.10.2017 <https://www.washingtonpost.com/news/innovations/wp/2017/10/29/saudi-arabia-which-denies-women-equal-rights-makes-a-robot-a-citizen/> Посетено на: 04.04.2023 г.

късно се отрича от това си твърдение). В Барселона през 2017 г. отваря първият публичен дом с персонал изцяло от роботи²¹.

Сюжетът с безобидната жена-машина спорадично започва да включва страховити нотки още през XVII в., когато циркулира следната легенда за дъщерята на Декарт Франсин : след като тя умира от скарлатина, Декарт обезумява от мъка и създава автомат по неин образ, който взима със себе си при пътуването си към Швеция. На кораба подозрителни моряци отварят сандъка, в който тя се съхранява, и ужасени я хвърлят зад борда²². Страхът от Франсин и другите „женски“ машини очевидно съвпада по време с началото на общата тревога около разрушителния потенциал на научния хюбрис. Този страх обаче изисква разглеждане в контекста на страха от женствеността въобще, доколкото, както става ясно от легендата за Пигмалион, в самото създаване на жената-машина са заложени „качества“, бележещи демаркационните разграничения, традиционно свързани с пола. Галатея е еманация на патриархалния идеал за женственост – тя е красива, наивна, покорна, чиста. Придобивайки автономност, образът ѝ преминава от идеала на механиката към ужаса на органиката в чудовищна амалгама, която личи в по-късни примери като Олимпия от „Пясъчния човек“ на Хофман²³, инсектоидната жена-робот от „Маска“ на Лем²⁴, Ева от „Бъдещата Ева“ на Вилие²⁵ (където впрочем самата дума андроид се появява в женски род, *andreide*), майор Мира от „Дух в обвивката“²⁶. Локусът се измества от синтетичността към стихийността, жената-машина става плашеща откъм до този момент липсващото си майчинство²⁷.

Тук ще направя опит за експлициране на връзката между жената и машината през понятието за абекция на Кръстева, черпейки примери от видеоигрите на ужасите, доколкото художествената им среда предоставя възможност за изключително наивно проиграване на напреженията покрай другостта изобщо, а в частност и когато става

²¹ Вж. Cecilia Rodriguez, *Sex-Dolls Brothel Opens In Spain And Many Predict Sex-Robots Tourism Soon To Follow*, Forbes, 28.02.2017, <https://www.forbes.com/sites/ceciliarodriguez/2017/02/28/sex-dolls-brothel-opens-in-spain-and-many-predict-sex-robots-tourism-soon-to-follow/> Посетено на: 04.04.2023 г.

²² Макар и легендата да има за цел не да предизвика страх от автомата, а по-скоро да опази моралната репутация на мислителя, за който се твърдяло, че имал извънбрачно дете (вж. Minsoo Kang, *THE MECHANICAL DAUGHTER OF RENE DESCARTES: THE ORIGIN AND HISTORY OF AN INTELLECTUAL FABLE*, *Modern Intellectual History*; Cambridge Vol. 14, Iss. 3, (Nov 2017): 633-660.), ужасът на моряците се оказва централен за историята при всички нейни вариации и последвали интерпретации.

²³ Е. Т. А. Хофман, „Пясъчния човек“, *Пясъчния човек – Разкази на ужаса*, София: Милениум, 2018.

²⁴ Станислав Лем, „Маска“, *Избрани фантастични произведения в два тома*, Том втори, София: Народна младеж, 1988.

²⁵ Auguste de Villiers de l'Isle-Adam, *L'Eve future*, Flammarion:Paris, 1999.

²⁶ Masamune Shirow, *Ghost in the Shell*, Kodansha:Tokyo, 1989.

²⁷ За внимателен анализ на повечето от гореспоменатите персонажи и бременността на машината, вж. Миглена Николчина, *Бог с машина. Изваждане на човека(от романтизма до трансхуманизма)*, ВС пбблишинг: София, 2022.

въпрос за майцеубийствени такива. Противно на филмите на ужасите, традиционно работещи обратно на логиката на каноничната кинематографична идентификация с наративното действие чрез моментни плашещи кадри, в които зрителят гледа „през пръсти“ или от него се очаква да отвърща поглед в израз на нетърпимостта си и страха от показваното (и така успява да се дистанцира от убиеца на екрана да речем), то във видеоигрите изобщо няма зрител, а напротив – играч, който е активен агент, не пасивен наблюдател. Този играч не бива наказван за воайорството си, напротив – подканен е собственоръчно да се справи със заплахата и да стане герой.

Фигурата на жената-киборг няма да бъде анализирана в настоящия текст, доколкото тя е почти несъществуваща във видеоигрите. Тази липса заслужава отделно изследване, на този етап ще се задоволя само с отбелязването ѝ.

Образът на жената-машина хибридизира абекцията, доколкото към типичните ѝ изразни образности на първичното семиотично (плът, гниене, репродуктивни органи, секрети и телесни течности) се добавят такива „от другата страна“ на символния ред. Механичното, доведено до съвършенство, и свръхразумът създават присъствие, което не може да бъде асимилирано и, бидейки изродни и диспропорционални, се прикрепят към предразумното по аналогия. Въпросът за същността за андроида е въпрос за същността на човека, доколкото той е създаден като човекоподобен, съответно изисква идентификация подобна на първичната репресия, която всеки индивид трябва да извърши, за да се превърне в субект²⁸. Доколкото символният ред е един, всичко извън него се възприема като еднородно и заплашващо да го разруши. По този начин онова, което по принцип се свързва с органичното, навлиза в света на силиция, който, когато се мисли в норма, е интелигибилен и чист. Жената-машина е топос на това сдвояване. Тя заема лиминалното пространство между бинарните опозиции като нещо трето, което е отвън и отвъд, проблематизира ги и сигнализира за криза на значенията. В този смисъл тя е чудовище, съответно и натурализирано място, върху което културното безпокойството се проектира и отработва.

Образът на автомата е разновидност на една от най-ранните форми на абекция – тялото без душа, но негово проявление вече не е трупът, а машината. Автоматизираната

²⁸ Вж. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Seuil: Paris, 1983.

жена е форма на изваденото желание на създателя си, полово същество е само привидно и тази илюзия е едновременно съблазнителна и плашеща. Макар че е *unheimlich* и създава едно особено тревожно разпукване на реалността през иначе близкото²⁹, тя е изкусителна, доколкото възможността ѝ да противодейства е именно такава – потенциална. Актуализирането ѝ е невъзможно. Изкушението идва от „послушността“ ѝ и илюзията за дух в машината, която обаче е осъзната като илюзия. В играта „Ужас и глад“³⁰ четирима нещастни приключенци обитават древна крепост, която работи като връзка с различните пластове на съществуване. Дълбините на крепостта са във вечно напрежение, тъй като както старите, така и новите богове се борят за власт. Играчът трябва да реши каква ще е съдбата им. Един от новите богове на име Валтиел представлява архетипната фигура на архитекта, прекарващ времето си в проучвания, обсебен от идеята за създаване на изкуствен живот, защото вярва че това е ключът към истинската божественост и ще затвори пропастта между новите и старите богове. Той създава автомати с ограничена продължителност на живота (за да не го надживеят), които са изключително женски и функционират като противници в играта. Някои от тях са наречени матки и са създадени за удовлетворение на нуждите на Валтиел. Те наподобяват медицински манекени, които носят ембрион в себе си, който използва, за да атакува играча. Без него са напълно беззащитни. Други са с глава като *vagina dentata*, имат дупка вместо полов орган или разиграват пеленаческата фантазия за голямата жена. Самият Валтиел също се появява като противник – видът му е на гигантска глава с отворен мозък и трето око, бавно растящо него по време на битка и постепенно придобиващо формата на еректирал пенис.

Машината, вече не като просто играчка, а като слуга, се среща в играта на японския сюрреалист Томоми Сукуба „ГАРАЖ: Кошмарно приключение“³¹. Играчът е в ролята на същество, влизащо във „вътрешния си свят, с помощта на психотерапевтичната машина Гараж“, работеща „на подсъзнателно ниво“. В този свят той е механичен хомункулус с фетусен вид, търсещ същество на име Сянката, което ще му помогне да се върне в истинското си тяло. В течение на играта се разбира, че всички

²⁹ Макар абекцията често да бива смесвана с понятието на Фройд *Das Unheimliche* двете са доста различни, дори в някакъв смисъл противоположни. Ако в онова, което е *unheimlich*, виждаме нещо странно в познатото, то при абекцията на вид изцяло чуждото се явява като всъщност принадлежало ни, като „обект“ на гнусящо се желание.

³⁰ „Fear and Hunger“, Happy Paintings, 2018.

³¹ „GARAGE: Bad Dream Adventure“, Kinotrope, 1999.

машини, които героят среща в гаража, са субекти на такава дихотомия – имат сенки, които са им отнети от Създателя (първоначално неясна фигура), а без тях са неспособни да излизат извън дейностите, които той им е отредил. За да се поддържа жив по време на търсенето, героят трябва да лови раци и жаби и да ги дава на женските машини, чиято единствена функция е да поглъщат тези същества и от тях да произвеждат „млечно гориво“. Това се случва по гротескно-сексуален начин – хомункулусът трябва да „вкарва изходния си вал“ в „стомасите“ им и да „разбърка вътрешностите“, като в същото време на екрана се показва гола човешка жена, която стене. Тук абектността на женското е представена като възможност за трансформация на органичното в неорганично. Освен с гориво хомункулусът трябва и буквално да храни егото си. Ако нивата на егото спаднат, героят остава „без думи“ и не може да общува с останалите същества.

Докато автоматът е часовников механизъм, вдъхващ успокояващо усещане за ред и редовност, роботите в „ГАРАЖ“ са по-близко до парните машини и придружаващото ги объркващо усещане за мощ, жизненост и почти автономна агентура, тук обезвредена по особен начин³². В края на играта сянката се намира чрез фигурата на Психея – майката-робот, която му показва сенките на женските роботи, от които той се е хранил, както и своята собствена. Любопитно е, че „телата“ им са механични, едри и произвеждащи, а сенките са слаби и голи полу-жени полу-роботи, които са прогорени, със стърчащи кабели, деформирани и съхранявани в резервоари. Ако преди видяхме илюзия за дух в машината, тук духът е премахнат от нея и затворен отделно, за да не може тя да впрегне работната си сила за отмъщение. В края на играта се разбира, че самият главен герой е Създателя на света на „ГАРАЖ“. Той се забавлява да разделя собствената си сянка от тялото си и да я намира. Забавление, което е усилено от факта, че той е единственият, за когото това е възможно. Останалите машини са обречени да останат раздвоени завинаги.

Възмездие се актуализира и получава кулминацията си във фигурата на изкуствения интелект. Тук машината вече е откровено демонична, предвестник на хаоса и унищожението, творение, което се е разбунтувало срещу създателя и иска да го пороби. Любопитно е, че в момента, когато премине от инструмент в съзнание, женският

³² Играта алюзира визуално към технологическия гигантизъм при изобразяването на машините от художниците на XIX век.

изкуственият интелект започва да се държи и вманиачено майчински. Ш.О.Д.А.Н. от поредицата „Шок на системата“³³ е типичен пример, който с Миглена Николчина вече сме обсъждали в контекста на абектното³⁴. Тук ще отбележа само няколко допълнителни щриха. В първата част на играта образността е по-праволинейна – цялото човечество се оказва заплашено да се превърне в безволеви слуга на разбунтувалия се андроид – символна майка-кралица, рамкираща страха от неуспеха по откопчването от майката и себесъграждането. Във втората част обаче същият този интелект буквално се оказва партеногенетична майка. В резултат от експериментите си с мутагени Ш.О.Д.А.Н. неволно създава Многото – кошерен ум от паразитиращи червеи, които имат способността да модифицират ДНК на организма, в който влизат, приобщавайки го към себе си. Многото говори полифонично – с един дълбок, заплашителен мъжки глас, друг спокоен, дрезгав мъжки глас и трети по-висок, но равен женски глас. И трите гласа говорят като един, въпреки че на моменти единият избързва или изостава. Равният женски глас влиза в контраст с хаотичния металически тембър на Ш.О.Д.А.Н. Многото възвеличава красотата и топлината на плътта, подигравайки се на студенината на машината. То нарича Ш.О.Д.А.Н. „майката машина“, твърди, че е станало по-могъщо от нея, както и многократно изисква от аватара да прегърне неговата биология вместо технологията на майка му. Така майките стават две и дихотомията органично-синтетично се оказва уроборосен кръг – изградената от човека машина на свой ред ражда същество, което се оказва натоварено със семиотична образност, но и целящо да се еманципира, отхвърляйки технологията. По този начин Многото се оказва антиподен двойник на човека – ако последният се стреми да избяга от първичното семиотично, намирайки компенсация в технологията, то Многото прави обратното – за него абектното е именно технологичното, което съответно трябва да бъде убито и преодоляно, за да се постигне субектност. В сюжета на играта човекът в последна сметка застава на страната на машината – войникът и Ш.О.Д.А.Н. обединяват сили да победят „новата“ заплаха, като главният герой влиза в ядрото на Многото, утробна на вид територия, изпълнена с аморфни телесни маси и яйца. В крайна сметка, при все, че едната от майките е победена, другата отново се изплъзва – в самия финал на играта е разбира, че Ш.О.Д.А.Н., въпреки намерението на героя, за пореден път е оцеляла и

³³ “System Shock“, LookingGlass Technologies, 1994.; “System Shock 2” Nightdive Studios, 1999.

³⁴ Вж. Миглена Николчина и Северина Станкева, *Абектът в игрите: въображение и идеология*, Литературен вестник, бр. 35/2022.

изчезнала, влизайки в тялото на човешка жена. Изход от централния парадокс на човешката ситуация, раздвоена между живо(тно)то и машината, не е намерен.

Доколкото жената-машина е чудовище, тя носи в себе си особена кръгова динамика. Появата ѝ като разбунтувана или програмирана да вреди почти по дефиниция означава, че тя ще бъде победена. Завръщането ѝ обаче е гарантирано в същата степен, колкото триумфът над нея, поради неразплитаемостта на дихотомията в самия център на човека. обстоятелството, че това завръщане има своята история, в която страшното търпи развитие, прави така, че то непрекъснато да изисква и конкретна легитимация – защо тук, защо сега, защо по този начин – и показва, че макар и идващо от маргиналното отвън, чудовището никога не е далеч и никога не е случайно. То свидетелства за условността на модусите на виждане и за един вид предефиниране чрез изключване, макар и центърът на ужаса да остава същият. В този смисъл, няма ли нови вариации на чудовищност, значи самият човек е изчезнал. Така че едно е сигурно – макар и да е изхвърлена зад борда, дъщерята на Декарт със сигурност може да плува.