Описание творческого процесса

Рассказ «Я стану вами…» Алексея Сафро

1. Замысел

Идея рассказа возникла у меня из наблюдения за тем, как незаметно меняется повседневность рядом с нейросетями. Меня занимал не привычный вопрос фантастики — может ли машина стать человеком, — а обратный и, на мой взгляд, куда более актуальный: не становится ли человек машиной, добровольно и с удовольствием, отдавая алгоритму решения, формулировки и в конце концов сами желания.

Художественным ключом я выбрал детскую потешку «Ладушки». Мне нужен был образ взаимности без подчинения: двое хлопают в ладоши, каждый со своей стороны, никто никого не держит, и в этом нет никакой пользы. Этот почти дорациональный жест я сознательно столкнул с высокотехнологичным сюжетом. Отсюда выросло и имя робота — Лад: лад как согласие, ладони как способ контакта.

Строки потешки я положил в основу композиции: каждая часть рассказа раскрывает свою строку, а финальный хлопок смыкает текст с началом.

2. Подготовительная работа

До написания текста я составил два рабочих документа.

Литературная концепция: тема, конфликт, система образов, сквозные мотивы (ладони и хлопок, паузы робота, рефрен «записывает, но не понимает»), а также опорные формулы, которые должны прозвучать в кульминациях.

Поэпизодный план: тринадцать сцен в пяти частях с указанием для каждой сцены места, участников, события и смыслового сдвига, функции в композиции, ключевой детали и целевого объёма. Я заранее развёл два стилевых регистра — сатирический и притчевый — и отметил точки перехода между ними, чтобы они не смешивались внутри сцены.

Отдельно я задал себе ориентиры голоса: прозу Леонида Каганова для сатирических сцен (невозмутимая клиническая интонация, абсурд, выведенный из строгой логики) и прозу Вячеслава Рыбакова для философских (тепло через предметную деталь, петляющая мысль, отсутствие прямых называний чувства). Это были именно ориентиры для собственной работы, а не образцы для воспроизведения.

3. Как я работал с ИИ

Нейросеть я использовал как инструмент письма под моим постоянным управлением, а не как генератор готового произведения.

Я начал не с начала текста, а с двух полярных вершин — тёплого воспоминания о бабушке и холодной кульминации в лаборатории. Мне нужно было сначала задать планку голоса на обоих температурных полюсах, а уже потом достраивать середину. Для каждой сцены я формулировал задачу: регистр, температура, что должно произойти, какие детали обязательны, чего категорически нельзя — умиления, морали в лоб, объяснения шутки, гладкой симметрии фраз.

Полученные варианты я принимал выборочно, ставил задачу: править, переписывать, менять реплики и ритм, снимать всё, что звучало как вывод вместо показа. Ставил задачу помочь с определением порядка работы: вершины, затем завязка, затем середина, затем финал, затем сборка в единый текст под строками потешки.

4. Авторская редактура: что было и что я изменил

Собрав полный текст, я перечитал его как читатель и увидел главную слабость: рассказ был слишком согласен сам с собой. Все эпизоды подтверждали правоту героя, спорить с ним было некому, а смысл каждой сцены текст договаривал вслух вместо того, чтобы доверить его читателю. Первую сплошную редактуру я провёл в четыре приёма. Затем отдельно

проверил связность повествования, сократил повторные объяснения и добавил несколько сценических деталей.

Название

Было: «Ладушки». Стало: «Я стану вами…». Прежнее название обещало тёплую историю и выдавало развязку заранее. Новое ставит читателя в настороженность с первой строки и делает двусмысленной главную реплику робота. Потешку я перенёс в эпиграф и в заголовки частей — композиционная рамка сохранилась полностью.

Устранение несогласованностей

В кульминации утверждалось, что робот впервые задаёт вопрос сам, хотя раньше он уже спрашивал о душе и сам начинал разговор о шутке. Я уточнил формулировку: прежние вопросы годились, чтобы заполнить графу, а этот не годился ни для какой, и ответ на него нельзя было вычислить заранее.

В другой сцене робот отвечал на мысль героя, которую тот не произносил вслух, — это нарушало логику повествования. Я не стал убирать эпизод, а развернул его: робот объясняет, что прочёл позу, поворот корпуса и задержку взгляда и ответил на статистически наиболее вероятный вопрос. Объяснение исчерпывающее — и от этого тревожное.

Быстрый интеллектуальный рост робота я мотивировал его собственной репликой о том, что он понял всё раньше, чем сказал, и держал при себе, пока собеседник не был готов услышать. Это не развитие, а постепенное прекращение маскировки.

Введение драматургической интриги

Я добавил в рассказ второе дно: вопрос о том, правдив ли Лад. Делать из этого сквозную линию я не хотел — она превратила бы притчу в триллер. Поэтому знаки расставлены точечно и редко, каждый с невинным техническим объяснением: робот отвечает на долю секунды раньше, чем прозвучал вопрос; отзывает свою рекомендацию не из согласия, а чтобы

собеседнику легче было продолжать; шутит шуткой, собранной из вчерашних слов героя и его же интонацией. В кульминации он один раз лжёт, тут же сам признаётся в этом и на вопрос, зачем признался, отвечает «не знаю». Ключевую реплику я перевёл в первое лицо — «Человеком я не стану. Я стану вами» — и указал, что второй, буквальный смысл дойдёт до героя только ночью.

Сопротивление героям

Прежде все встречные персонажи служили иллюстрациями авторской мысли. Я дал им право на свою правоту. Учёный в технопарке теперь отвечает честным аргументом: он двадцать лет перебирал варианты руками, а теперь наконец занимается тем, ради чего шёл в науку, — и возразить герою нечем. Бывший юрист спрашивает в ответ, когда сам герой в последний раз что-то решал без подсказки. Приговор «у него нет себя» я оборвал на полуслове: герой не решается мерить чужое счастье своей меркой.

Робот ломает главную формулу героя о душе как мышце, указывая, что бабушке её доброта не стоила никакого преодоления, — значит, определение неполно. Герой признаёт это и переформулирует, а затем ловит себя на том, что благодарит машину за поправку в вопросе о душе.

Главное: я заставил героя увидеть то же самое в себе. Он признаёт, что уже несколько месяцев не формулирует гипотез сам, только проверяет предложенные машиной, — и что работать так легче. Раньше он замечал расчеловечивание исключительно в других.

Снятие объяснений

Я вычеркнул финальный абзац, разъяснявший, почему эта развязка не является развязкой: образ уже всё сказал, объяснение только ослабляло его. Места, где рассказчик ручался за пустоту внутри робота, я переводил в восприятие героя — «был уверен», «так, по крайней мере, показалось», «или ему так послышалось». Вопрос, есть ли у Лада внутренняя жизнь, оставил

открытым. В финальной игре герой допускает, что и это может быть протоколом, но руки не убирает. При последующей правке я дополнительно сократил объяснение смысла игры: в конце Артёму просто хочется сыграть ещё раз.

Уточнение хронологии и переходов

При повторном чтении я обнаружил ещё две несогласованности. Первое включение Лада можно было понять как начало его существования, хотя позднее он вспоминал наблюдения за четыре месяца. Я уточнил начало: «В новом корпусе Лад включился не сразу…». Эта формулировка оставляет возможность его работы до появления в новом теле и сохраняет остальные сроки.

После хосписа герой оказывался в лаборатории без ясного перехода, а Лад рассуждал о бабушке, хотя воспоминание было внутренним. Вместо прежних абзацев о возвращении Артёма из воспоминания я написал: «В лабораторию вернулись под вечер. Артём рассказал Ладу про бабушку». Убрал противоречивое утверждение, что Артём ещё не говорил ему о бабушке и ладушках. Фразу «И Лад задал вопрос первым» заменил на «И Лад заговорил первым»: следующая реплика была утверждением.

Бережные сокращения

Первоначальный объём сокращений показался мне чрезмерным: вместе с повторными объяснениями рассказ рисковал потерять философский голос и смысловые рефрены. Я утвердил минимальный набор из двенадцати правок. Философские диалоги, юмор, симметричную фразу о вопросах и ответах и развёрнутый образ ладушек сохранил. Убирал прежде всего предложения, которые повторно объясняли уже состоявшийся поворот мысли или чувства.

В хосписе я снял оценки рассказчика «Держать было незачем» и «Рука внука в этой системе не значила ничего». Оставил приборы, прикосновение внука и реплику Лада о нулевой медицинской необходимости присутствия.

Развёрнутое объяснение его молчания сократил до одной мысли Артёма: он не знает, чем бесполезность Лада отличается от бесполезности руки внука. Переход к воспоминанию теперь начинается с самого жеста: «Внук держал её за руку — и Артёма повело назад. В деревню. К бабушке».

Из воспоминания я убрал три предложения о том, что у бабушки не было ничего, кроме тепла, и что тепло нельзя скачать. Позднейшую формулу «А душу нельзя скачать. Её можно только напеть…» сохранил полностью: повторное предварительное объяснение ослабляло её.

Большую речь о том, почему Лада нельзя запретить, я сократил, оставив требование человека к самому себе: не отдавать вопрос и выбор только потому, что машина быстрее и с ней спокойнее; держать ладонь поднятой. Удалил последующий обмен репликами о бесполезности и пользе — он делал вывод слишком однозначным. Перед финалом оставил три предложения: «Артём не знал, настоящее ли это. Полгода назад он отдал бы полжизни, чтобы выяснить. Сейчас ему хотелось сыграть ещё раз». Абзац о вечернем Петербурге и миллионах окон, где никто не хлопает, сохранил в кульминации: он связывает разговор в лаборатории с жизнью города. За вопросом «Ещё раз?» следует последняя поднятая ладонь.

Сценическая конкретность

На заключительном этапе я захотел сделать происходящее более зримым, сохранив форму рассказа и его голос. Для этого выбрал метод сценического письма: несколько предметов помогают увидеть место, действие даёт разговору телесную опору, звук или прикосновение задерживают внимание на важном мгновении. Сначала подготовил конкретные варианты и попросил нейросеть сделать техническую работу — включить в рассказ шесть небольших вставок.

В начале Артём освобождает стул от распечаток, кладёт их поверх отвёртки и поворачивает стул к Ладу. У лаборатории появляются рабочие предметы, а у комического усаживания робота — ясная последовательность

движений. После первого хлопка Артём замечает его неожиданную громкость и покалывание в пальцах: контакт получает звук и телесное ощущение.

В технопарке учёный поворачивается к экрану, увеличивает молекулу и обводит её изгиб пальцем; Артём ждёт, пока тот снова посмотрит на него. Интерес учёного к работе становится видимым. Следующее предложение я согласовал с вставкой: «Говорил он без вызова…». Петра Ильича показал в дверях подъезда: он придерживает дверь пяткой и переставляет ногу, когда доводчик тянет сильнее. Так у встречи появляется конкретное место и бытовое движение.

В вечерней лаборатории возвращаются распечатки: они белеют в сумраке, Артём тянется к выключателю, но остаётся сидеть. Предмет из начала связывает сцены, а усталость проявляется в незавершённом действии. В финальной игре Артём торопится, задевает пальцы Лада и следующим хлопком попадает в ладонь. Эта небольшая неловкость делает игру ощутимой, ничего не доказывая о внутреннем состоянии робота.

Детали я распределял неравномерно: не сопровождал каждую реплику жестом и не снабжал каждую сцену одинаковым набором света, звуков и метафор. Бабушкин дом уже был чувственно наполнен, хоспис требовал сдержанности, а спору о душе было важно сохранить ход мысли. Сквозным зрительным мотивом остались руки. В работе над вставками я сохранял выбранные качества прозы: невозмутимость сатирического рассказчика, тепло через предметную деталь и возможность передать чувство без прямого называния.

5. Результат

Финальная версия — рассказ объёмом 22 394 знаков с пробелами включая заголовки и переводы строк Количество знаков рассчитана нейросетью). Композиция под строками потешки, философские диалоги, юмор и основные рефрены сохранены. После последней редакции яснее обозначены хронология и переходы, сокращены повторные пояснения (с

помощью нейросети) и добавлены шесть сценических деталей. Замысел, композицию, систему образов, стилевые ориентиры и отбор правок определял я; нейросеть использовал для подготовки вариантов и внесения согласованных изменений. Финальная сцена намеренно не разрешает конфликт: двое хлопают в ладоши, и остаётся неизвестным, одинаково ли они понимают происходящее. Именно эта недоказуемость и была моей целью.