

RU

## Когнитивная модель практического бессмертия на основе американского кинодискурса (1982-2013)

Алесенкова В. Н.

**Аннотация.** Цель исследования – выявить когнитивный потенциал феномена практического бессмертия на основе дискурсивных художественных интерпретаций, предлагаемых американским кинематографом конца XX – начала XXI в. в жанре научной фантастики. В статье проведен когнитивно-семантический анализ созданных режиссерами экранных образов, определены ключевые проблемы, скрытые в сценариях технологического преодоления смерти, сконструированы авторские художественные концепты и общая когнитивная модель практического бессмертия. Научная новизна обусловлена целью исследования и заключается в опыте изучения кинодискурса как инструмента когнитивного воздействия. Впервые технологии иммортализма рассмотрены в контексте киноискусства, осмыслены в комплексе сценариев и в динамике развития ментальных репрезентаций и авторских концептов на основе визуальных информационных структур. В результате исследования было обнаружено, что когнитивная модель практического бессмертия включает ряд концептуальных подмен, триггером для которых служит замещение концепта «душа» концептом «разум/интеллект». Как следствие, в концептуальном пространстве зрителей запускается механизм трансформации культурного кода, который можно обозначить как структурный демонтаж «внутреннего человека».

EN

## A cognitive model of practical immortality based on American cinema discourse (1982-2013)

V. N. Alesenkova

**Abstract.** The research aims to identify the cognitive potential of the phenomenon of practical immortality based on discursive artistic interpretations presented in late 20th and early 21st-century American science fiction cinema. The article conducts a cognitive-semantic analysis of screen images created by directors, identifies key problems inherent in scenarios of technological death-overcoming, and constructs original artistic concepts and a general cognitive model of practical immortality. The scientific novelty is determined by the research objective and lies in the experience of studying cinema discourse as a tool of cognitive influence. For the first time, immortalist technologies are examined within the context of cinematography and conceptualized through a range of scenarios and the dynamics of mental representations and authorial concepts based on visual information structures. The study reveals that the cognitive model of practical immortality involves a series of conceptual substitutions triggered by the replacement of the concept of the “soul” with that of the “mind/intellect”. Consequently, a mechanism for transforming the cultural code is activated within the viewers’ conceptual space, which can be characterized as the structural dismantling of the “inner man”.

### Введение

Идея преодоления смерти во все времена была привлекательна для человечества. Сегодня результаты ее осмысления можно обнаружить не только в мифологии, народном фольклоре, философских и религиозных текстах, но и в современных научно-фантастических романах и кинофильмах, ориентированных на технологии достижения бессмертия. Однако предстание о бессмертии претерпевает серьезные изменения.

Прежде всего следует отметить, что свойственное европейской культуре дуальное восприятие мира как противопоставления начал (физического – метафизическому, материального – духовному, человеческого – божественному) выразилось в жестком разграничении между смертной и бессмертной природой человека. Так, физическое тело воспринимается временным тленным вместилищем жизни, а душа (в многообразии коннотаций) мыслится как нетленная и бессмертная сущность. Это разделение лежит в основе концепции Платона: «Душа схожа с божественным, а тело со смертным» (2008, с. 665). Древнегреческий философ

в диалоге «Федон» (Платон, 2008, с. 631-714) приводит четыре развернутых аргумента в пользу бессмертия души. С тех пор бессмертной сущности человека был посвящен целый корпус поэтических представлений, теоретических и эмпирических размышлений в междисциплинарном дискурсе.

Согласно исследованию Г. В. Зубко, в большинстве мифологических сюжетов бессмертие отождествляется с обретением истинного, ранее утраченного знания: «...узнать – значит вернуть себе бессмертие» (2014, с. 254). Знание, которое делает человека бессмертным, предстает в образе напитка, волшебного снадобья или – чаще – плодов, более знакомых как золотые или молодильные яблоки. Живая вода и золотые яблоки обладают равной творческой силой: «...больному дают крепость и здоровье, мертвому – жизнь, безобразие превращают в красоту, бессилие – в богатырскую мощь» (Афанасьев, 1994, с. 313). В славянской фольклорной традиции сад с молодильными яблоками и ключами живой воды находится в «небесном государстве», образ которого во многом перекликается с библейским раем (Эдемом) и его сакральными древом познания и древом жизни. В христианской парадигме вкушение запретных плодов, как известно, привело первородного человека к утрате бессмертия, но вместе с тем наделило его витальным стремлением к обретению Царствия Небесного или – иначе – состояния, преобразующего тело душевное в тело духовное. Эта позиция христианства особенно рельефно разработана и выражена в русской религиозной философии. Так, по мысли Н. Бердяева (2014, с. 77), человек бессмертен и вечен именно как духовное существо, и в нем начинает раскрываться бессмертие лишь в той мере, в какой «обнаруживается божественное, сверхчеловеческое начало» (2014, с. 79).

Однако в системе взглядов таких постмодернистских направлений, как иммортализм или трансгуманизм, бесконечная жизнь интерпретируется вне эсхатологического и символического контекста. В отечественном философском сообществе к авангардной концепции бессмертия выработалось неоднозначное отношение. Связывая иммортализм с идеей «русского космизма», И. В. Демин определяет его как «отрицание необходимости и неизбежности смерти» (2015, с. 44). И. В. Вишев (2015, с. 39-44) видит в иммортализме форму «бессмертнического гуманизма» и дает высокую позитивную оценку разработке искусственных средств достижения «практического бессмертия» человека и сохранения его молодости. В трактовке В. А. Кутырева, напротив, иммортализм предстает мрачной реализацией трансгуманизма, в ходе которой потенциальная биотехнологическая и информационная реконструкция физического тела воспринимается как «прямой вызов идентичности человека, какого мы знаем, ... каким его сотворил Бог» (2010, с. 15). Приходится признать, что бессмертие – «вечно искомое, вечно утопическое, возделенное желание человека» (Купарашвили, 2018, с. 149) – в XXI веке, стремительно обретая черты стратегической цели, нуждается в дополнительном изучении. Поскольку сама сущность бессмертия, следовательно, сущность внешней и внутренней природы человека в ряде голливудских киноинтерпретаций подвергается кардинальной семантической и когнитивной трансформации (от бессмертия души к бессмертию тела), осмысление этого феномена носит **архиаktуальный** научный характер.

Заостряя внимание на актуальности исследования, важно отметить, что идеология иммортализма активно распространяется в интернете. Согласно Е. В. Федюлиной (2019), сведения о последних достижениях в сфере практического бессмертия человека имеют значительную поисковую востребованность и все чаще пользуются спросом у аудитории. На страницах соцсетей «публикуются анимационные, художественные, информационные и документальные видеоматериалы, которые популяризируют трансгуманизм и мотивируют все новых его сторонников» (Федюлина, 2019, с. 154). Освоение цифровых технологий позволило значительно расширить возможности визуального и, в частности, кинематографического контента. Обладая широким спектром воздействия на зрительское сознание, кинематограф прочно занял свою нишу в формировании художественной картины мира. Многие фильмы в жанре фэнтези визуализируют инновационные достижения научно-технического прогресса или включают сценарии, моделирующие представление о физически бессмертном будущем человечества.

С позиций футурологии, подобные киноинтерпретации помогают не только «выяснить возможные риски и оценить вероятность тех или иных событий», как утверждают А. В. Турчин и М. А. Батин, но и «повысить альтернативность мышления о будущем, показать людям наличие выбора, который они могут сделать» (2013, с. 58). Киноискусство в данном случае выступает инструментом трансляции симулятивной реальности, оказывая корректирующее воздействие на концептосферу зрителя, а значит, становится инструментом когнитивных технологий. Специалисты-психологи утверждают, что когнитивные технологии не только изучают процессы познания, но и непосредственно влияют на них, а в своем наивысшем проявлении «они “взрывают” жизненный мир человека вплоть до трансформации самой природы человека, его идентичности» (Черникова, Черникова, 2013, с. 87).

Остроту и актуальность рассматриваемой в статье проблеме придает и тот факт, что часть методов борьбы за вечную жизнь уже внедряется в медицинскую практику. Профессор Оксфордского университета Н. Бостром (Bostrom, 2005, р. 6-10), один из идеологов трансгуманизма, в 2005 году открыто заявил, что для радикального изменения смертной природы человека необходим революционный прорыв в трех научных направлениях: прогресс в области искусственного интеллекта (для создания сверхума), развитие молекулярной нанотехнологии (для фиксации вечной молодости, воскрешения мертвых, в том числе после криотерапии) и загрузка (uploading) как базовый процесс экзокортекса (для переноса человеческого разума в компьютер и подключения ИИ к биологическому мозгу). В опубликованной в 2024 году монографии “The Singularity is Nearer” американский изобретатель, руководитель расположенного в Кремниевой долине Университета Сингулярности Р. Курцвейл (Kurzweil, 2024, р. 10-12) подтверждает, что прямое подключение мозга к компьютеру уже применяется, а массовое распространение интерфейса «мозг-компьютер» (brain-computer), когда ИИ реально станет продолжением человека и расширит его интеллект в миллионы раз, ожидается к середине XXI века.

Однако успешное воплощение задуманных глобальных перемен требует массовой заинтересованности и моральной поддержки мировой общественности. В этом плане киноиндустрия США, более других обладающая необходимыми финансовыми возможностями и широким охватом аудитории, превращается в эффективный «инструмент влияния внутри и за пределами страны» (Артамонова, 2020, с. 110). В свете вышесказанного представляется целесообразным и своевременным проанализировать транслируемые американским кинематографом смысловые проекции иммортализма с целью определить качество когнитивного воздействия, которое они оказывают.

Для этого необходимо решить следующие задачи:

- 1) рассмотреть комплекс кинематографических интерпретаций методов иммортализма и извлечь из ряда экранных образов семантический потенциал идеи достижения технологического бессмертия;
- 2) определить ключевые проблемы, скрытые в дискурсивном сценарии преодоления смерти;
- 3) сконструировать когнитивную модель практического бессмертия и включенные в нее художественные концепты, под которыми понимается «сложное ментальное образование, принадлежащее поэтической картине мира автора» (Тарасова, 2019, с. 149) (в данном контексте авторов-режиссеров).

Методология исследования носит междисциплинарный характер, инструменты когнитивной лингвистики в контексте киноискусства помогают понять, «как человек воспринимает и осмысливает окружающий мир, и как его опыт познания реализуется в значениях языковых выражений» (Болдырев, 2014, с. 33). Когнитивно-семантический метод анализа экранных образов позволяет создать ментальную проекцию информации, зашифрованной в кинотексте, и включает два этапа: 1) семантический – процесс формирования значений с учетом индивидуального и коллективного опыта, близкий описанному Ю. Лотманом в работе «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» (1998); 2) когнитивный – процесс концептуализации (моделирование концептов и конструктов на основе выявленных языковых значений, сценариев, интенций) и концептуальной интеграции для выявления механизма концептуальных подмен.

Материалом исследования послужили голливудские научно-фантастические фильмы, в которых находят визуальное воплощение идеи иммортализма, в частности используются такие процедуры, как ювенация, крионика, клонирование, искусственная регенерация тканей, экзокортекс, киборгизация человеческого тела и другие.

Теоретическая база опирается на философское осмысление идеи практического бессмертия (Бердяев, 2014; Вишев, 2015; Кутырев, 2010; Обидина, 2010), теорию семиотики кино (Лотман, 1998), методологические достижения когнитивной науки (Fauconnier, Turner, 1998; Болдырев, 2014; Тарасова, 2019).

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования материалов статьи для более глубокого изучения феномена практического бессмертия с позиции искусствоведения, культурологии, гносеологии, эстетики, когнитивной психологии и когнитивной лингвистики; результаты и опыт когнитивно-семантического анализа кинодискурса способствуют развитию когнитивного подхода к визуальным формам искусства, позволяющему анализировать ментальную сферу зрительского восприятия.

## Обсуждение и результаты

Как писал А. Тарковский, высокое назначение киноискусства (значит, и высокая ответственность) заключается в его способности видоизменять человека. Определяя фильм как «модель жизни» (Тарковский, 1993, с. 9), знаменитый кинорежиссер был убежден, что «для кино назрело время решать проблемы, которые история ставит перед человечеством» (Тарковский, 1993, с. 7). И раз уж «кинематограф говорит с нами», по выражению Ю. М. Лотмана, он «хочет, чтобы мы его понимали» (1998, с. 372).

В фильме Ридли Скотта *«Бегающий по лезвию»* (1982) стремящийся к комфорту и еще не особо искушенный в фантастических образах будущего зритель знакомится с пугающими картинками урбанизации окружающего пространства и системой разделения жителей планеты на людей и репликантов – биороботов, созданных в качестве рабов и практически не отличающихся от человека. Поскольку репликанты, обладая хорошим интеллектом и способностью накапливать эмоциональный опыт, могут со временем превзойти людей, они генетически ограничены в сроке жизни. Режиссер поднимает главным образом проблему новой формы социальной сегрегации, вынося ее на метафорический план осмысления, однако вопрос об идентификации биоробота с человеком в кинокартине решается утвердительно. Перед лицом неизбежной смерти репликант Рой (Р. Хауэр), спасая своего ликвидатора, совершает очень гуманный поступок, и в тот миг, когда жизнь покидает Роя, из его рук вспархивает белый голубь, создавая аллюзию к традиционному символу души.

В режиссерской интерпретации Джеймса Кэмерона биоробот становится носителем иного смысла. В *«Терминаторе»* (1984) робот, внешне напоминая человека, представляет собой неуязвимого киборга и воспринимается как исключительно враждебная людям машина-убийца, созданная искусственным интеллектом (суперкомпьютером Скайнет). Мысль о неизбежной конкуренции человечества с ИИ Кэмерон развивает в картине *«Терминатор 2: Судный день»* (1991). В потенциальном конфликте, несмотря на временную, тактическую победу людей, стратегическое преимущество в будущем остается за искусственным интеллектом, опережающим человека в разработке новейших технологий на несколько порядков. Об этом нетрудно догадаться, ведь против старой модели терминатора-киборга (в исполнении А. Шварценеггера), которую людям удалось перепрограммировать в защитника, Скайнет выставляет новейшую модель убийцы из жидкого металла со значительно превышающими возможностями. Последующие фильмы саги, снятые другими режиссерами, не внесли позитивных изменений в сюжетную линию.

В кинокартине Криса Коламбуса *«Двухсотлетний человек»* (1999) проблема эволюции искусственного интеллекта поднимается на экзистенциальный уровень. Техническая неисправность (аномалия) в «позитронном мозгу» одного из серийных роботов-дворецких выражается в его способностях к творчеству и прогрессивному самообразованию. Перед зрителями разворачивается сложный процесс внутренней и внешней трансформации андроида Эндрю (его сыграл Р. Уильямс) из металлического «бытового прибора» сначала в киборга (сбалансированное соединение механики и биологии), затем в телесного человека. На первый план в фильме выносится идея осознания искусственным разумом себя как личности и последующее за этим его стремление обрести свободу и права, равные человеку. Поскольку робот получает финансовую, юридическую и моральную поддержку в этом намерении от семьи владельцев, у него нет необходимости ни с кем вступать в конфронтацию, и он может проявить себя максимально созидательно.

В финале режиссер затрагивает вопрос общественного отношения к бессмертию. Бесконечно долго живущий Эндрю (идеальный экземпляр «трансчеловека», с точки зрения иммортализма) способен произвести биореволюцию в мире смертных, ведь разработанные им искусственные органы, как выяснилось в процессе судебного заседания, уже были успешно пересажены и продлили жизнь многим людям. Но поскольку «общество может смириться с бессмертным роботом, но никогда не смиритсся с бессмертным человеком» (*«Двухсотлетний человек»*, LTC 01:53:35), услужливый по натуре Эндрю Мартин предпочел состариться и умереть. Признание последовало, но стал ли робот человеком – по этому поводу кинокритик Р. Эберт высказывает сомнение. В своей рецензии он, в частности, отмечает, что, когда человек становится машиной, нарушается его свобода воли, в то время как у машины, которая становится человеком, свободы воли нет. Действительно, на смертном одре Эндрю больше отождествляется с человеком, чем с «плакальщиком из алюминия» (*aluminum mourner*), но все-таки «ему суждено попасть на Небеса бытовой техники» (Ebert, 1999). Так, автор рецензии акцентирует внимание на том, что у робота не может быть души, а именно наличие души является важнейшим признаком человечности.

Стоит упомянуть, что приверженцы иммортализма и трансгуманизма не признают факта существования и бессмертия души, как и большинство современных американских философов. Более того, исследователи С. Гётц и Ч. Талиаферро (Goetz, Taliaferro, 2011, p. 1-3) описывают проблему отрицания души как общую для западной философии тенденцию. Поскольку внутренний мир человека без души становится бедным и даже ущербным, возникает стремление компенсировать этот недостаток за счет усиления когнитивных способностей мозга. Только так можно объяснить непреодолимое желание ученых-атеистов создать сверхразум и слить мозг человека с компьютером (помним, что нейрокомпьютерный интерфейс в настоящее время активно разрабатывается). Параллельно в семантическом пространстве кинофэнтези свойства души замещаются функциями мозга или, в лучшем варианте, разумом, однако будущее, в котором человек как будто должен стать выгодополучателем, почему-то оборачивается неприглядной стороной. Например, в фильме братьев (ныне сестер) Вачовски *«Матрица»* (1999), вдохновляющем на философские размышления, воображение зрителя погружается в мир, захваченный цивилизацией машин. Поскольку, согласно сюжету, люди клонируются и выращиваются разумными механизмами в качестве источника энергии, души им ни к чему. Человеческие тела киборгизированы и подключены к искусственному питанию, а их мозг встроен в нейроинтерактивную модель существования внутри гигантской компьютерной системы – матрицы.

В *«Матрице»* человек становится заложником вымышленного цифрового мира – симуляции жизни, моделируемой в его спящем мозгу. Все перспективы сопротивления главных героев установленному порядку и произволу машин сводятся к пробуждению людей. Поскольку в контексте фильма привычная человеческая жизнь оказывается навязываемой компьютерной программой, она маркируется как иллюзия, сон разума. Пробуждение, соответственно, подразумевает возвращение к реальности, которая преподносится зрителям как жизнь в плотном теле, отключенном от контролирующей системы матрицы. Иначе говоря, формируется инверсивная модель восприятия мира, в логике которой телесная жизнь соответствует реальной действительности, а ментальная жизнь – иллюзии или симуляции. Однако, вопреки этой логике, все знания, навыки, возможность действовать и качественно меняться для героев фильма сконцентрированы именно в ментальной сфере жизни, куда они периодически «совершают несанкционированный программой (хакерский) вход» (Алесенкова, 2024, с. 488).

Если согласиться, что человеческое самосознание (личность или Эго) идентифицирует себя не с душой, а с разумом или интеллектом, а значит, способностью мыслить, обрабатывать, накапливать, преумножать и передавать знания, то суть бессмертия должна заключаться для человечества в процессе ментального творчества, когнитивного преобразования смыслов, создания и наследования культурных кодов, «поскольку только в культуре человек представляется творцом, а значит – Богом» (Обидина, 2010, с. 39). С этой позиции, делегировать искусственному интеллекту накопленные поколениями знания, которые являются прерогативой человечества, и аккумулировать их для претворения в сверхразум означает наделять ИИ бессмертием и качествами бога. Тогда подключение биологического мозга к сверхразумному компьютеру следует рассматривать как осуществленный человеком проект искусственного подключения к бессмертию. Однако экранные образы *«Матрицы»* транслируют иной смысл: кроме бессмертия суперкомпьютер получает и неограниченную власть над ментальной сферой людей, подчиняя и превращая уникальный человеческий мозг (генератор творческой мысли) в энергетического донора, то есть в продукт потребления.

Киноискусством «опробованы» и другие сценарии преодоления смерти. Например, в фильме Стива Майнера *«Вечно молодой»* (1992) на суд зрителей выносится идея прижизненной крионики, получившей известность благодаря трудам Р. Эттингера. Герой Мела Гибсона капитан ВВС МакКормик принимает участие в секретном

военном проекте по глубокой заморозке человека, в перспективе необходимой для длительных космических перелетов. Подчеркивая гротеск ситуации, режиссер оставляет за кадром технологию воскрешения тела, пролежавшего 50 лет в забытом крио-саркофаге, и акцентирует внимание лишь на побочном эффекте – неизбежном, стремительно прогрессирующем старении героя. Такой визуальный результат эксперимента нейтрализует всю привлекательность и плодотворность метода, заставляя зрителей задуматься о напрасной потере отпущенного биологического времени. Надо сказать, крионика успешно применяется для хранения репродуктивных клеток, однако возможность возвращения к жизни замороженного человека, даже с позиции полного отрицания божественной воли, представляется сомнительной, поскольку подчиняется иным, еще не познанным законам метафизической природы.

На проблеме клонирования – одной из популярных технологий будущего в борьбе со смертью и старением – фокусирует внимание Роджер Споттисвуд в кинокартине *«Шестой день»* (2000). По сюжету, несмотря на массовое дублирование умерших домашних питомцев, клонирование человека находится под запретом, но это не мешает заинтересованным лицам его обходить. Технологии продвинулись до выращивания протоплазматических заготовок, любая из которых может всего за пару часов стать точной копией любого человека. Для «загрузки» – переноса сознания и памяти на цифровой носитель (в фильме это «синкорда») – применяется минутная процедура сканирования мозга через роговицу глаз. Синкорды и образцы ДНК потенциальных клиентов хранятся на случай их внезапной смерти, чтобы дать им вторую, третью или, если понадобится, четвертую жизнь. Однако и у этого метода достижения бессмертия обнаруживаются побочные эффекты. И речь идет не только и не столько о предусмотрительно встроенных дефектах ДНК, значительно ограничивающих продолжительность жизни клона, сколько о сопутствующих морально-этических дефектах. К ним относится, во-первых, тотальное обесценивание человеческой жизни (убийство клона не воспринимается как преступление). Во-вторых, услуга по предоставлению нового тела превращается в предмет безнравственной торговой сделки (продавец получает не только финансовую прибыль, но и тотальную власть над клиентами). В-третьих, злоупотребление вмешательством в законы природы и социума порождает непредсказуемые события (казус появления клона при живом клиенте; протест клона против клонирования).

Феномен одновременного существования и активного общения человека с генетически и ментально тождественным ему клоном (даже отпечатки пальцев у них идентичны) заставляет думать, что в замысле создателей фильма «Шестой день» наличие у людей души или индивидуальности не подразумевается. Тем не менее режиссер поднимает вопрос о критерии человечности и, позволив персонажам буквально увидеть себя со стороны, дает им возможность прийти к адекватной самооценке. Так, мистер Дракер (Т. Голдуин), возмнивший, что он – всемогущий идеал и бессмертный продолжатель дела Бога, узнает себя в копии как отвратительное человекоподобное существо, тогда как Адам Гибсон (А. Шварценеггер) отмечает в своем терзающемся сомнениями дубликате характерный признак человека – готовность пожертвовать собой ради спасения других. Следовательно, фильм подвергает критике не саму идею телесного бессмертия путем клонирования, но только ее несовершенства и побочные эффекты, и вопрос о праве того или иного человека на вечное воспроизведение своей копии для зрителей остается открытым.

Пожалуй, самым эстетичным из методов продления жизни в кинофантазии является регенерация поврежденных тканей организма. В фильме Роланда Эммериха *«Звездные врата»* (1994) секретом регенерации обладает древнее инопланетное существо Ра, которое несколько тысяч лет паразитирует в теле человека. При помощи раствора с особым минералом Ра способен бесконечно долго сохранять жизнь и молодость. Знания, помноженные на бессмертие и владение продвинутыми технологиями, позволяют ему возвести себя в статус бога по отношению к расе людей, используемых им в качестве даровой рабочей силы. Опыт научил Ра, что управлять легко только невежественными массами, поэтому он запретил своим смертным подданным записывать и передавать знания. Снова прослеживается семантическая связь между знанием и бессмертием, знанием и свободой воли, тогда как невежество ассоциируется с ограничением воли и смертью. Только если в контексте мифа смысл бессмертия носит иносказательный, символический характер и материальные объекты, такие как молодые яблоки и живая вода, репрезентируют метафизические принципы, то в режиссерской интерпретации Эммериха и знания, и бессмертие имеют отношение только к материальной природе и воспринимаются буквально.

Исходя из этой материалистической логики, всеобщий путь преумножения знаний должен стать панацеей от всех бед человечества, ибо всех равно сделает бессмертными и свободными, однако на деле люди стараются всякое научное открытие превратить в интеллектуальную собственность, приносящую доход или иную выгоду, и обеспечить тем самым преимущество одних перед другими. С этой позиции, освоение научным путем прогрессивных методов преодоления старости и смерти ведет землян по предсказуемому сценарию – к социальной сегрегации и неравенству возможностей. Так, в картине Нила Бломкампа *«Элизиум: рай не на Земле»* (2013) человечество будущего разделено на две касты: элиту – привилегированных богачей, живущих в комфортных условиях на околоземной орбитальной станции с говорящим названием «Элизиум», и всех остальных – малоимущих, ограниченных в правах людей, густо населяющих доведенную до состояния мусорной свалки Землю. В интервью А. Годфри режиссер признался, что прежде всего хотел привлечь внимание зрителей к насущной проблеме колоссального дисбаланса в уровне благосостояния населения, которая, по его мнению, разрослась до планетарного масштаба (Godfrey, 2013). Вместе с тем созданные Бломкампом экранные образы позволяют осмыслить роль научно-технического прогресса в организации сложившегося мироустройства, что является важным для моделирования авторской картины мира.

Согласно режиссерскому замыслу, человечество в XXII веке совершило научный прорыв и активно использует три технологии, воплощающие идеи иммортализма и трансгуманизма: регенерацию, киборгизацию

и экзокортекс с функциями «загрузки». Процесс регенерации (в фильме это «реконструкция») представляет собой диагностическое сканирование и комплексное исцеление биологического тела вплоть до полной перестройки, подразумевающей восстановление любых утраченных функций и органов, кроме мозга. Мгновенное телесное оздоровление осуществляется автоматически в медицинских капсулах, которые имеются в распоряжении у всех граждан Элизиума, однако эти продвинутые методы не доступны людям, живущим в гигантских земных трущобах. Как следствие, нелегальные вторжения шаттлов с большими землянами, отчаянно (и часто безуспешно) пытающимися добраться до исцеляющих устройств, время от времени отрывают бессмертных от неспешного наслаждения райской жизнью на космической станции. Образно говоря, если смерть технически изгнана из телесного рая, превращенного в мифический Олимп, то свою богатую жатву она собирает в телесном аду, которым стала Земля.

Благодаря технологиям некоторые обитатели Элизиума уже физически отличаются от землян, их тела в разной степени киборгизированы. Например, гражданство подтверждается цифровым кодом, который сливается с ДНК владельца и дистанционно сканируется любым системным элементом киберпространства – от робота-полицейского до медкапсулы. За правым ухом всех членов правительства можно заметить встроенный и соединенный с мозгом микрокомпьютер, а в области ключиц, лопаток и позвоночника агента Крюгера (Ш. Копли) имеются продолговатые металлические пластины, связанные с нервной системой, которые позволяют ему легко «надевать» и использовать «экзокостюм». По сюжету, экзокостюм также вмонтирован в тело одного из землян – Макса (М. Дэймон), но где-то раздобытую модель старого поколения пришлось буквально ввинтить в кости скелета и черепа, что сделало главного героя похожим на дроида (робота). Киборгизация в контексте фильма наделяет тело и мозг дополнительными возможностями – силой и выносливостью, доступом к информации и управлению техническими средствами, но, в условиях непримиримого противостояния социальных слоев, главным образом направлена на антигуманные и разрушительные действия.

Искусственный интеллект на Элизиуме находится под контролем людей, вместе с тем тотальная компьютеризация всех сфер деятельности делает экзокортекс неотъемлемой частью жизни. Нанотехнологии позволяют подключать внешнее устройство прямо к биологическому мозгу человека и загружать в уже киборгизированный мозг большие объемы информации, в том числе секретные коды, пароли доступа к счетам, программам и системам управления разного уровня конфиденциальности, вплоть до государственной тайны. С одной стороны, такой способ хранения обеспечивает более надежную защиту от потери данных, но, с другой стороны, провоцирует сообразительных преступников с Земли на организацию дерзких нападений на граждан Элизиума с целью хакерского извлечения и корыстного применения ценной информации из их мозга. В финале, именно вследствие такой хакерской атаки, Элизиум был захвачен землянами, которым удалось, перепрограммировав всю компьютерную систему орбитальной станции, совершить социально-политический переворот. Конечно, первым делом новые граждане отправили медицинские капсулы на Землю, и с этого момента технология обеспечения вечной здоровой жизни перестала быть интеллектуальной собственностью самопровозглашенной элиты.

Хотя режиссер «Элизиума» обрывает историю на этой позитивной ноте, можно не сомневаться, что рано или поздно процесс активного перераспределения благ войдет в фазу затухания. Как только бессмертие станет всеобщим достоянием, людей начнет беспокоить проблема перенаселения. Из-за борьбы за ресурсы и право владения собственностью одни из них выдумают способы искусственного сокращения срока жизни других. Это может быть добровольно-рекомендательная крионика или эвтаназия, или же цена, установленная на право продолжать жить, как, например, в фильме Эндрю Никкола «*Время*» (2011). Никкол создает на экране аллегорическую модель социального устройства общества, где всем знакомая концептуальная метафора «время – это деньги» реализуется наглядно: деньгами, то есть обменной валютой, становится время, а время, как известно, является параметром ограничения телесной жизни. Тела людей генномодифицированы таким образом, что, достигнув 25 лет, они больше не стареют и могут, теоретически, жить бесконечно долго, пока у них есть время на электронном счетчике, светящемся на руке, только цифры на счетчике начинают безостановочно двигаться к нулю. Чтобы пополнить запас времени, его нужно заработать, но временем также приходится за все расплачиваться; его можно подарить, выиграть или одолжить, но оно также может быть украдено или потрачено без остатка, а как только время закончится – наступает мгновенная смерть.

Семантическое совмещение двух метафорических связей (жизнь – время; время – деньги) неизбежно приводит к проведению логической параллели между жизнью и деньгами, а в свете этого тождества богатые опять имеют колоссальное преимущество перед бедными. В банковских ячейках и сейфах богачей на электронных носителях хранятся сотни лет, даруя им и их детям личное бессмертие и легкий доступ к потреблению благ, в то время как обычные граждане, сегрегированные в гетто, вынуждены ежедневным трудом буквально зарабатывать себе на жизнь, рискуя в любой момент ее потерять. Непрерывное повышение цен на услуги и продукты автоматически приводит к повышению стоимости самой жизни. Проблема, которую высвечивает фильм, концентрируется в выведенной и озвученной одним из персонажей формуле: «Все не могут жить вечно, их некуда будет деть. Стоимость жизни растет, чтобы люди продолжали умирать. Этим они платят за бессмертие избранных» («Время», LTC 00:13:02). Таким образом, зрителям снова транслируется мысль, что ограничение прав большинства в пользу привилегированного меньшинства является структурным принципом общественного устройства, в рамках которого любые прогрессивные и ценные достижения, и прежде всего практическое бессмертие, не могут быть всеобщим достоянием.

С точки зрения философии, в предлагаемых учеными проектах и концепциях практического бессмертия «ощущается явный дефицит ценностных смыслов» (Обидина, 2010, с. 40). Действительно, бравирова внешними

преимуществами вечной жизни и скоростью мыслительных процессов киборгизированного мозга, сторонники иммортализма умалчивают о тех деконструктивных изменениях, которые могут произойти (и уже происходят) в концептосфере людей. Кинематограф частично восполняет недостаток этой информации. На основе рассмотренного киноматериала можно сделать вывод, что в режиссерском дискурсе более отчетливо проявляются три проблемы, скрытые в сценариях технологического достижения телесного бессмертия.

*Первая проблема:* у клонированного, геномодифицированного или/и киборгизированного бессмертного существа, предполагаемого «трансчеловека», прямо или косвенно признается отсутствие души. В связи с этим актуализируется вопрос, является ли человеком или изделием (генетическим двойником / биороботом), поскольку от ответа зависит его право на жизнь, свободу и социализацию. Главное семантическое противоречие заключается в том, что узурпация интеллектом сферы души, с одной стороны, всех уравнивает в статусе человека, с другой стороны, приводит к глобальному отрицанию человека как духовной единицы, включающей образ божий. Надо полагать, на ментальном уровне зрительского восприятия подмена души интеллектуальными функциями мозга порождает когнитивное искажение: представление о «бессмертии души» замещается представлением о «бессмертии разума».

*Вторая проблема* практически вытекает из первой. Если, отрицая в человеке духовное начало, признать, что осознание своего Я (или эго) происходит исключительно в сфере разума и он является полноценным критерием человечности, то искусственный интеллект, достигнув сингулярности, может заявить о себе как о личности. Очевидное превосходство ИИ в скорости мыслительных процессов порождает опасность порабощения людей условной цивилизацией машин. В этом случае бессмертие для человека может быть осуществлено только в качестве придатка сверхразумного компьютера. Телесное бессмертие в данном контексте теряет смысл, но в подсознании зрителей возникает страх перед поглощением человеческой воли искусственным интеллектом. Как следствие, в коллективном ментальном пространстве представление о «воле Божьей» искажается и замещается представлением о тотальной «власти ИИ».

*Третьей проблемой,* сопутствующей реализации телесного бессмертия, представляется перенаселение и, следовательно, борьба за ресурсы. В этих обстоятельствах проявляются такие побочные эффекты, как социальная сегрегация населения, обесценивание человеческой жизни и активация способов ее принудительного сокращения. В результате, бесконечная жизнь одних будет так или иначе обеспечиваться за счет смерти других. Поскольку сама жизнь в данном контексте измеряется исключительно материальными благами, то смысл вечной жизни сводится к вечному обладанию и наслаждению материальной собственностью с характерной привязанностью к чувственно-телесной сфере бытия.

Надо сказать, это коренным образом противоречит религиозному представлению о смысле жизни как пути духовного преображения. В христианской парадигме «вечность достигается лишь путем прохождения через смерть» (Бердяев, 2014, с. 73), а отрицание смерти воспринимается как акт богоборчества и отказ от нетленного воскресения в Духе. Абсолютизацию телесной жизни без смерти Н. Бердяев называет «осуществлением безбожного замысла» (Бердяев, 2014, с. 74), М. Д. Купарашвили, солидаризируясь с мнением Г. Э. Ланца, считает «разновидностью вечной смерти» (2018, с. 156), а К. Ясперс мыслит «безнадежно смертным» существованием «нескончаемой длительности» (2012, с. 117; 79). Таким образом, стремление к «бессмертию как воскресению тела» на ментальном уровне оборачивается инволюционным стремлением к «вечной смерти, смерти духа».

## Заключение

Подводя итоги, можно сделать следующие обобщения и выводы. *Когнитивная модель* практического бессмертия, сконструированная на основе американского кинодискурса, включает цепочку концептуальных подмен по отношению к исходной модели бессмертия, традиционной для российского и европейского культурного пространства. Так, концепт «душа» замещается концептом «разум/интеллект», режиссерский «скрипт «воскрешение в нетленном теле (дух)» преобразуется в «воскрешение в тленном теле (киборг)»; концепты «Бог» и «Царствие Небесное» замещаются концептами «ИИ» и «цифровой сверхразум». В результате, согласно теории Ж. Фоконье и М. Тернера (Fauconnier, Turner, 1998), на ментальном уровне происходит наложение концептуальных пространств, и зрительское восприятие попадает в ловушку бленда, в котором запускается механизм трансформации культурного кода. Если исходное представление о внутреннем человеке, схематически зафиксированное в трихотомии «тело – душа – дух», подменяется дихотомией «тело – разум/интеллект», то ментальный канал связи души с духом блокируется и вместо него проектируется другой канал, основанный на сходстве мозговой активности с функциями сверхразумного компьютера. Сценарий эволюционного движения от материи к духу (через смерть низшей и возрождение высшей, божественной природы) деформируется в сценарий инволюционного разворота человечества вспять – от духа к материи. Это последнее подразумевает не только неизбежный обрыв связи с Богом и разрушение духовной сферы, но и реконструкцию собственно тела (путем киборгизации).

В заключение можно констатировать, что выявленный на основе американского кинодискурса сценарий концептуальной трансформации представляет собой структурный демонтаж «внутреннего человека», поскольку на ментальном плане человек моделируется как лишенный индивидуальности разум или мозг, встроенный в глобальную систему ИИ. Этот процесс концептуальной перекодировки вряд ли можно назвать иначе, чем *технология расчеловечивания*.

Стремительное развитие и применение цифровых и когнитивных технологий в сфере искусства актуализирует необходимость их изучения, поэтому в перспективе дальнейшего исследования видится развитие метода когнитивного моделирования и изучения концептуальных пространств, транслируемых киноискусством и другими видами визуального искусства.

### Материалы исследования | Research materials

1. «Бегущий по лезвию / Blade Runner» (1982, реж. Ридли Скотт).
2. «Вечно молодой / Forever Young» (1992, реж. Стив Майнер).
3. «Время / In Time» (2011, реж. Эндрю Никкол).
4. «Двухсотлетний человек / Bicentennial Man» (1999, реж. Крис Коламбус).
5. «Звездные врата / Stargate» (1994, реж. Роланд Эммерих).
6. «Матрица / The Matrix» (1999, реж. Л. и Э. Вачовски).
7. «Терминатор / Terminator» (1984, реж. Джеймс Кэмерон).
8. «Терминатор 2: Судный день / Terminator 2: Judgment Day» (1991, реж. Джеймс Кэмерон).
9. «Шестой день / The 6th Day» (2000, реж. Роджер Споттисвуд).
10. «Элизиум: рай не на Земле / Elysium» (2013, реж. Нил Бломкамп).
11. Ebert R. Bicentennial Man: reviews. 1999. December 17. <https://www.rogerebert.com/reviews/bicentennial-man-1999>
12. Godfrey A. Elysium director Neill Blomkamp: "You'd have to change the human genome to stop wealth discrepancy": Interview // The Guardian. 2013. August 17. <https://www.theguardian.com/film/2013/aug/17/elysium-neill-bloomkamp-interview>

### Источники | References

1. Алесенкова В. Н. Семантика перехода: смерть и воскрешение героя в кинофэнтези рубежа XX-XXI веков // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21. № 5. [https://doi.org/10.25281/2072\\_3156-2024-21-5-482-491](https://doi.org/10.25281/2072_3156-2024-21-5-482-491)
2. Артамонова У. З. Американский кинематограф как инструмент публичной дипломатии США // Анализ и прогноз. Журнал Института мировой экономики и международных отношений Российской академии наук. 2020. № 2. <https://doi.org/10.20542/afij-2020-2-110-122>
3. Афанасьев А. Н. Поэтические воззрения славян на природу: в 3 т. Репринт 1868. М.: Индрик, 1994. Т. 2.
4. Бердяев Н. А. Смерть и бессмертие // Развитие личности. 2014. № 1.
5. Болдырев Н. Н. Когнитивная семантика. Введение в когнитивную лингвистику: курс лекций. Изд-е 4-е, испр. и доп. Тамбов: Издательский дом Тамбовского государственного университета им. Г. Р. Державина, 2014.
6. Вишев И. В. Иммертализм – новое направление гуманизма // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Философские науки». 2015. № 1 (13).
7. Демин И. В. Может ли бессмертие быть целью человеческих устремлений? (осмысление идеи бессмертия в русском космизме и в трансгуманизме) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2015. № 1 (9). <https://doi.org/10.17726/philIT.2015.9.1.129>
8. Зубко Г. В. Миф: взгляд на Мироздание: сонография. М.: Логос, 2014.
9. Купарашвили М. Д. Воля к бессмертию – самая трагическая воля человека // Вестник Омского университета. 2018. Т. 23. № 4. [https://doi.org/10.25513/1812-3996.2018.23\(4\).149-157](https://doi.org/10.25513/1812-3996.2018.23(4).149-157)
10. Кутырев В. А. Философия трансгуманизма. Н. Новгород: Нижегородский университет, 2010.
11. Лотман Ю. М. Об искусстве: структура художественного текста, семиотика кино и проблемы киноэстетики: статьи, заметки, выступления (1962-1993) / сост., вступ. ст. Р. Г. Григорьев. М.: Искусство-СПб., 1998.
12. Обидина Ю. С. Феномен Homo Immortalis в системе культуры: автореф. дисс. ... д. филос. н. Н. Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, 2010.
13. Платон. Диалоги: в 2 кн. М.: Эксмо, 2008. Кн. 1.
14. Тарасова И. А. Когнитивная поэтика: предмет, терминология, методы: монография. М.: ИНФРА-М, 2019.
15. Тарковский А. А. Уроки режиссуры. М.: Всероссийский институт переподготовки и повышения квалификации работников кинематографии, 1993.
16. Турчин А. В., Батин М. А. Футурология. XXI век: бессмертие или глобальная катастрофа? М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
17. Федюлина Е. В. Возникновение философских идей иммертализма и продвижение трансгуманизма в современном российском цифровом пространстве // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2019. № 2 (59).
18. Черникова Д. В., Черникова И. В. Когнитивные технологии: перспектива социального развития vs утопия трансгуманизма // Сибирский психологический журнал. 2013. № 47.
19. Ясперс К. Философия: в 3 кн. / пер. А. Судакова. М.: Канон+, Реабилитация, 2012. Кн. 3. Метафизика.
20. Bostrom N. A History of Transhumanist Thought // Journal of Evolution and Technology. 2005. Vol. 14. Issue 1.
21. Fauconnier G., Turner M. Conceptual integration networks // Cognitive science. 1998. Vol. 22. Issue 2.
22. Goetz St., Taliaferro Ch. A brief history of the soul. Chichester: John Wiley & Sons Publ., 2011.
23. Kurzweil R. The Singularity is Nearer: When We Merge with AI. L.: The Bodley Head Publ., 2024.

**Информация об авторах | Author information****RU****Алесенкова Виктория Николаевна<sup>1</sup>**, д. иск.<sup>1</sup> Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова**EN****Victoria Nikolaevna Alesenkova<sup>1</sup>**, Dr<sup>1</sup> Saratov L. V. Sobinov State Conservatoire<sup>1</sup> [alesenkovavn@sarcons.ru](mailto:alesenkovavn@sarcons.ru)**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 16.02.2026; опубликовано online (published online): 13.03.2026.

**Ключевые слова (keywords):** когнитивная модель бессмертия; экранные образы; художественные концепты; американские научно-фантастические фильмы; cognitive model of immortality; screen images; artistic concepts; American science fiction films.