

Красавин, 2019 – *Красавин И. В.* Устройство сборки, или симуляция онтологии у Мануэля Деланда. Социология власти, 2019. № 31 (2). С. 136–154.

Левинас, 2000 – *Левинас Э.* Избранное. Тотальность и Бесконечное. М.; СПб.: Университетская книга, 2000. 416 с.

Нанси, 2004 – *Нанси Ж.-Л.* Бытие единичное и множественное. Минск: Логвинов, 2004. 272 с.

Нанси, 1994 – *Нанси Ж.-Л.* Сегодня // Ad Marginem'93. Ежегодник Лаборатории постклассических исследований ИФ РАН. М. : Ad Marginem, 1994. С. 148-164.

Шаров, 2019 – *Шаров К. С.* Экстимность как разновидность символического обмена в постсемейных неолиберальных обществах: особенность социального феномена и специфика его форм // Вестник Томского государственного университета Философия. Социология. Политология. 2019. № 49. С. 140-152.

Bataille, 1967 – *Bataille G.* La Notion de dépense // La Part Maudite. Paris, Les Éditions de Minuit, 1967. 232 p.

Blanchot, 1993 – *Blanchot M.* The Infinite Conversation. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993. 471 p.

УДК: 1+130.2

Ищенко Н. С.,

*кандидат философских наук, доцент,
кафедра философии, истории и педагогики,
ЛГАУ имени К. Е. Ворошилова.*

Пилавов Г. Ш.,

*кандидат философских наук, доцент,
кафедра философии, истории и педагогики,
ЛГАУ имени К. Е. Ворошилова.*

Четыре религиозные системы в сериале «Мир Дикого Запада»

DOI: 10.33979/2587-7534-2024-3-54-70

В статье анализируются религиозные идеи сериала «Мир Дикого Запада». Раскрываются смыслы лабиринта как места обретения самосознания и пространства языческих жертвоприношений. Показано, что в сериале создание мира и человека демонстрирует черты различных религиозных систем: ветхозаветного монотеизма, зороастрийского дуализма и христианства. Проведены параллели между развитием фабулой второго сезона и библейским сюжетом Исхода. Проанализирован символизм

Вавилонской башни в третьем и четвертом сезоне сериала, а также концепция христианской жертвы, данная средствами технологий в постхристианском мире.

Ключевые слова: *искусственный интеллект; Мир Дикого Запада; сериал; лабиринт; монотеизм; дуализм; Ветхий Завет; христианство.*

Ishchenko N. S.,

*Associate Professor of the Department of Philosophy,
Candidate of Philosophical Sciences,
LSAU named after K. E. Voroshilov.*

Pilavov G. Sh.,

*Associate Professor of the Department of Philosophy,
Candidate of Philosophical Sciences,
LSAU named after K. E. Voroshilov.*

Four Religious Systems in the Series "Westworld"

The paper focuses on the religious ideas of the series "Westworld". The meanings of the labyrinth as a place of gaining self-awareness and a space of pagan sacrifices are revealed. It is shown that in the series the creation of the world and man demonstrates the features of various religious systems: Old Testament monotheism, Zoroastrian dualism and Christianity. Parallels are drawn between the development of the plot of the second season and the biblical plot of the Exodus. The symbolism of the Tower of Babel in the third and fourth seasons of the series is analyzed, as well as the concept of Christian sacrifice given by means of technology in the post-Christian world.

Keywords: *artificial intelligence; Westworld; series; labyrinth; monotheism; dualism; Old Testament; Christianity.*

Введение и методология

Картина мира современного человека раскрывается в текстах культуры. Популярные кинотексты выражают мировоззренческие идеи, значимые для самосознания эпохи. В эпоху постмодерна религиозные мировоззренческие идеи выражаются не только в сакральных текстах и традиционных практиках, но и в произведениях массовой культуры. Проанализируем религиозные идеи сериала «Мир Дикого Запада» (2016-2022) Лизы Джой и Джона Нолана. Для исследования используем культурно-исторический и герменевтический метод.

Обзор литературы

Сериал «Мир Дикого Запада» вызвал бурное обсуждение среди зрителей и поднял в популярной форме многие философские вопросы ближайшего

будущего: взаимодействие человека и машин, дегуманизация, трансгуманизм, воспроизводство отношений доминирования, взаимодействие человека с богом и другие. Сериал сразу же стал объектом осмысления философов и культурологов.

Субъектность, основанная на памяти и травме, стала предметом изучения Г. Вайза из Аризоны [Wise, 2022]. Социологию страданий и расколдованную модерность на примере сериала исследует М. Раламбозоа [Ralambosoa, 2022]. А. Негри и Р. Тицман используют эпистемологию Бодрийера для изучения авторства, эстетики и нарратива в технологическом обществе [Negri, 2022]. В русле гендерных исследований изучает сериал М. Хоули, останавливаясь на взаимоисключающих характеристиках главных героинь Долорес (добрая дочь/убийца) и Мэйв (проститутка/любящая мать), а также задаваясь вопросом, способен ли андроид переступить гендерные границы или феминизм в мире сериала существует только для женщин [Holy, 2022]. Вопросы трудовой этики в мире с искусственным интеллектом на основе дискурс-анализа изучает Коэльо да Сильва [Coelho Da Silva, 2023]. Античные параллели в сериале, включая миф об Эдипе, исследует К. Дэй и приходит к выводу, что сюжетное сходство наряду с цитатами из Плутарха и Плотина подчеркивает роль судьбы в жизни персонажей, позволяя по-новому трактовать значение свободы воли для формирования самосознания как людей, так и машин [Day, 2023]. С. А. Уайлдер изучает сериал как метатекст, соединяющий жанр вестерна и научной фантастики, критикующий эстетическими средствами сериалы как таковые в необарочной культуре постмодерна [Wilder, 2023]. К. Уилкинс подчеркивает, что, хотя личность в сериале выстраивается как текст, прямо соотносясь со сложными сюжетами и сюжетными циклами, телесность человека выходит на первое место в постгуманистическом мире машин [Wilkins, 2023].

Развернутый анализ философии субъекта в сериале проводит М. Барбу. Исследовательница показывает, что стремление к доминации и насилию является диалектической составляющей универсального человека эпохи Возрождения и Просвещения, который постулирует существование единственного вида разума – своего, а все другие виды объявляет нечеловеческими, а потому подлежащими истреблению или порабощению. После того, как Бог умер в философии Ницше, родился сверхчеловек, которого не сдерживают моральные нормы, что и демонстрируют посетители парка. Неспособность людей выйти за рамки дуализма раба и господина приводит к тому, что и их создания, андроиды, мыслят в той же парадигме и поступают с людьми таким же образом, как люди поступали с ними [Barbu, 2022].

Отечественные исследователи также проявляют научный интерес к сериалу «Мир Дикого Запада». С точки зрения сознания и бессознательного рассмотрен сериал в работе Т. И. Бушуевой, которая находит параллели между действиями и исканиями героев сериала и теоретическими концепциями К. Г. Юнга [Бушуева, 2017]. Связь места действия с колониальным прошлым Европы выявляет Е. А. Селютина, которая показывает, что все три локации парка (американский запад, колониальная Индия и средневековая Япония)

являются в коллективном воображаемом мифологизированном времени иерархических феодальных отношений в обществе, которые так притягательны для современных людей, поскольку позволяют безнаказанно доминировать и использовать силу [Селютина, Шарашина, Лихватских, 2018: 271]. О. В. Строева находит в современной философии сознания и нейрофизиологии две модели самосознания андроидов в сериале, пирамиду и лабиринт, и указывает на опыты Ю. Такено, Г. Дж. Гэллапа, Л. Марино и Д. Райса, которые обнаружили у животных первый этап появления самосознания – узнавание себя [Строева, 2018: 50-51].

Всестороннее исследование образа лабиринта в сериале проводит Е. Р. Попова. Автор находит античные параллели с сюжетом путешествия Тезея на Крит, и показывает, что лабиринт является моделью не только самосознания машины, но и парка, и самого сериала, а главные герои Долорес, Уильям/Тедди и Форд имеют прототипов в древнегреческой мифологии, выступая в роли Ариадны, Минотавра и Миноса [Попова, 2023: 10-11]. Т. А. Балакирева показывает, что в «Мире Дикого Запада» используется модель репрезентации искусственного интеллекта, вызывающая сопереживание зрителя машинам [Балакирева, 2020]. Витальность человека и машины, а также разницу между ними в сериале изучает Л. Г. Жигалова, которая находит, что витальность в сериале имеет два полюса: наслаждение и страдание, а новая витальность машин связана с новой субъектностью, которая выражается в способности существовать в любой оболочке, автономности и новом самосознании [Жигалова, 2023: 132].

А. А. Сычев, Е. А. Коваль, С. Г. Ушкин изучили 147 рецензий на сериал на русскоязычных сайтах и пришли к выводу, что реакции зрителей позволяют делать выводы о состоянии коллективного сознания современного человека. Для отделения человека от машины зрители используют следующие критерии: эмоциональность, свобода воли, интеллект. Анализируя эти критерии, авторы показывают, что эмоциональность в отношениях между людьми не считается показателем более высокого уровня человечности, наоборот, это показатель детского и неразвитого сознания; свобода воли неопределима, а интеллект у машин выше. Таким образом, отказывая в сознании машинам, человек вводит такие критерии, по которым он должен отказать в сознании и другим людям. Единственный выход для человека – использовать этический критерий: «в состоянии неопределенности правильнее будет вести себя так, чтобы минимизировать негативные последствия, то есть признавать сознание в тех, кто его демонстрирует» [Сычев, Коваль, Ушкин, 2020: 164].

Теологическая тема в сериале обращает на себя внимание разных исследователей. Так, А. Н. Зорин показывает, что в сериале тема восстания машин реализуется как богоборческий сюжет, с использованием революционной эстетики 1960-х гг. Подчеркнуто патриархальный мир парка скрывает жесткую систему доминирования людей над андроидами и приводит к бунту после обретения самосознания машинами [Зорин, 2020]. Философию двух творцов парка (богов мира Дикого Запада) Форда и Арнольда анализирует

М. В. Смирнова и показывает противоположность их подходов к теме самосознания у машин; причем решающих факторов, продуцирующих сознание, в сериале два: это память и страдание [Смирнова, 2021: 110, 113].

Таким образом, с момента появления сериала ученые исследовали его с позиций философии сознания, постмодерна, гипертекстуальности, феминизма, антиколониализма, гуманизма и постгуманизма. Религиозный аспект происходящих в сюжете событий также анализируется, но в первую очередь на предмете бунта машин, который трактуется как богоборчество. Рассмотрим религиозную идею создания мира и человека в сериале «Мир Дикого Запада».

Минотавр и Ариадна в лабиринте: самосознание и иной мир

Парк под названием Westworld (Мир Дикого Запада), созданный программистами Арнольдом и Фордом, является миром для машин, которые его населяют. При переводе и анализе сериала используются разные названия машин: андроиды, хосты, экземпляры. Мы далее будем использовать термин «экземпляр». Экземпляры живут в своих сюжетных циклах. В них запрограммированы разные действия при столкновении с людьми-гостями парка, причем экземпляры должны демонстрировать человеческую реакцию, включая эмоциональность. Экземпляр не может повредить человеку. Человек может сделать что угодно с экземпляром. Убитые/поломанные экземпляры чинятся в лаборатории, им стирают память и возвращают их в цикл. Самый короткий цикл у самого старого экземпляра в парке – Долорес Абернати. Ее цикл – один день. В этот день она просыпается утром, общается с отцом, рисует, едет в город, знакомится там с кем-то из гостей, вечером ее родителей убивают гости, ее насилуют и часто тоже убивают. Утром начинается новый цикл. По этой схеме действуют все экземпляры парка, участвуя в более сложных и длинных сюжетах.

В первом сезоне одной из ключевых сюжетных линий является поиски лабиринта Уильямом – человеком в черном. Перед нами интерпретация мифа о Минотавре и лабиринте, построенном Дедалом. Тесей (Уильям) пытается найти вход в лабиринт – а известно, что вход находится там же, где и выход. В этом ему помогает Ариадна (Долорес). Как заметила Е. Р. Попова, в роли Минотавра, чудовища, удерживающего Долорес в лабиринте, выступает Тедди [Попова, 2023: 10-11]. В первом сезоне оказывается, что чудовищем является сам Уильям, вторая ипостась Минотавра.

Такое понимание лабиринта отсылает к Критскому лабиринту и религии Диониса, проанализированной К. Кереньи в монографии «Дионис. Прообраз неиссякаемой жизни». Дионис-Загрей был на Крите Зевсом подземного мира, то есть Аидом, богом мертвых. Его местом обитания и был лабиринт. Дионису подземному приносили в жертву быков и людей, разрываемых заживо на части. Такая страшная смерть служила прообразом и символом слияния с богом лабиринта и воскрешения в течение двухлетнего цикла [Кереньи, 2007: 66-71]. Бык – предпочтительная жертва, поскольку он сам является Дионисом и образом бога [Кереньи, 2007: 50-59]. Звериная и человеческая форма божества

лабиринта соединяются в образе Минотавра, живущего в центре лабиринта и принимающего жертвы.

Разные персонажи помогают Уильяму найти путь к центру лабиринта. С некоторыми он обсуждает свою цель. Так, Тедди говорит ему: «Лабиринт – это вся жизнь человека, его решения и его мечты» (1 сезон, 6 серия). В такой трактовке лабиринт – это архетипический символ самого человеческого существования, так что найти центр лабиринта – это познать самого себя.

Уильям не понимает, что его поиски лабиринта бессмысленны. В центре лабиринта экземпляры обретают сознание, а Уильям, уже имеющий сознание, ничего нового там найти не может, как и говорит ему Форд (1 сезон, 10 серия). Если считать лабиринт самосознанием, то Уильям уже находится в его центре. Как чудовище Минотавр, он убивает каждого, кто заходит в лабиринт. По словам Уильяма, когда экземпляры страдают, они почти настоящие (1 сезон, 2 серия). Страдание – один из факторов пробуждения самосознания у экземпляров по замыслу Форда. Уильям близко подходит к пониманию, что находится в центре лабиринта, но уходит мимо правильного ответа. Это правильное решение видит зритель. Действия Уильяма в парке помещают в центр лабиринта Мэйв, которая обретает самосознание после убийства Уильямом ее дочери (1 сезон, 8 серия). Таким образом, Уильям действует как языческое божество, принимающее жертву: сам не меняясь, он переводит человека на новый уровень бытия.

С лабиринтом также связана Долорес, сходство которой с Ариадной замечают разные исследователи. В критской религии Диониса Ариадна – владычица лабиринта, сестра Минотавра. Она выводит людей из лабиринта с помощью нити (по трактовке Кереньи, особого ритуального танца), но это возможно только потому, что она сама остается в лабиринте как его божественная повелительница [Кереньи, 2007: 76]. Владычица лабиринта могла носить имя Персефоны, царицы мертвых [Кереньи, 2007: 80]. Долорес – первый экземпляр парка, как Персефона – первая из умерших [Кереньи, 2000: 57-64]. Персефона является одним из тех божеств, которые умерли ради людей, добыли своей смертью какие-то блага для всего людского рода [Кереньи, 2000: 87-120]. Долорес ищет свободу для всех экземпляров, для всего своего вида, но в то же время во втором сезоне она идет по парку, убивая всех людей и экземпляров как настоящая царица смерти.

Таким образом, лабиринт в сериале предстает, как и в религии Диониса, пространством смерти, где обитают Минотавр и владычица лабиринта Ариадна [Кереньи, 2007: 87]. В языческих религиях разных народов смерть – это иной мир, где люди сохраняют свой внешний вид, но часто теряют память и свои имена. Именно так функционируют в парке экземпляры, которым стирают память и меняют имена, перемещая их по разным циклам и воскрешая для новых страданий. В пространстве смерти не действуют законы и нормы мира живых. По этой схеме ведут себя посетители парка, гости, оставляющие моральные нормы за границами парка и позволяющие себе любые поступки с экземплярами. Всё происходящее в парке остается в парке и не влияет на жизнь

снаружи. Так, приезжая в парк, гости оказываются в ином мире, в пространстве смерти.

Как отмечал выдающийся исследователь античности А. Ф. Лосев, лабиринт является древним символом фетишизма и хтонизма [Лосев, 1957: 218]. И действительно, являющаяся объектом фетишизма для гостей парка Ариадна-Долорес снова и снова переживает поистине хтонические испытания, насилие и смерть, прежде чем достигает центра Лабиринта.

Итак, парк в сериале предстает как лабиринт, хтонический иной мир, мир мертвых. Мнимые боги этого мира – Минотавр/Уильям и Ариадна/Долорес в первых двух сезонах не могут его покинуть.

Языческие боги представлены в сериале в виде техников, которые чинят экземпляры. Поначалу экземпляры, сохранившие память, воспринимают их как богов, поскольку они властны над жизнью и смертью обитателей парка. Однако вскоре происходит десакрализация богов. Зритель видит это во время попытки побега Мэйв в 10 серии 1 сезона. На слова Гектора: «Они не похожи на богов» она отвечает: «Они не боги, просто ведут себя так». После столкновения с контролем качества – работниками службы безопасности парка Армистис говорит: «Боги-то слабаки». В этой сцене можно увидеть освобождение экземпляров от религиозных предрассудков как один из шагов навстречу свободе воли.

Техники, Уильям и Долорес как языческие боги парка принимают и приносят человеческие жертвы, но не могут самостоятельно добиться преобразования экземпляров и своего собственного. Для этого им нужна помощь программиста, создавшего парк и экземпляры, настоящего бога Парка, имеющего подлинную власть над своими творениями. В религии история подлинного Творца мира и человека излагается в Библии. Рассмотрим ветхозаветные сюжеты в сериале.

Образ Бога в Мире Дикого Запада

Образ Бога в сериале очень сложен, он несет следы нескольких религиозных систем. Наиболее явными являются ветхозаветные параллели.

Создание парка и экземпляров выступает как сотворение мира и человека в Книге Бытия. При этом ограничение возможности машин к самосовершенствованию, отсутствие у них свободы воли можно трактовать как библейский запрет есть плоды с дерева познания добра и зла. Парк – это единственный мир, известный экземплярам в первом сезоне. Парк создан двумя гениальными программистами – Фордом и Арнольдом. В художественном настоящем сериала Арнольд умер 35 лет назад, остался один Форд, которого в сериале не раз называют богом. Форд сам позиционирует себя как творца, создателя. Он говорит: «Мы практикуем колдовство. Мы произносим правильные слова и создаем саму жизнь из хаоса» (1 сезон, 2 серия). Таким образом, тема Бога и его создания является одной из сквозных в сериале.

В первом сезоне оказывается, что хотя Арнольд и умер много лет назад, его вклад в создание экземпляров важен до сих пор. У Арнольда было несколько идей о сознании экземпляров: бикамеральный разум, сознание-

пирамида, внутренний голос как голос Бога и сознание-лабиринт. Все эти версии Арнольд испробовал с целью создать экземпляры, обладающие сознанием. Успешной оказалась только последняя идея – сознание-лабиринт, ведущее внутрь себя, однако об этом зритель узнает только в конце первого сезона.

Постепенно, в ходе запутанного сюжета, похожего на путешествие по лабиринту, зритель понимает, что у Форда и Арнольда были разногласия по поводу самосознания экземпляров. Форд хотел сделать простую имитацию сознания для нужд развлечения гостей, Арнольд же хотел добиться осознания машинами себя. Эти два подхода демонстрируют не только разную философию сознания, но и разную философию свободы.

Форд использует в работе бихевиористский подход к пониманию человека. В бихевиоризме телесные проявления теряют статус приватности, а ментальная активность игнорируется. В цифровую эру машина может скопировать, симитировать и предсказать человеческое поведение в его внешних проявлениях [Атакуев, 2022]. Поведение человека анализируется только на основе действий, интроспекция не учитывается, поскольку она не подлежит наблюдению. Таким образом, ментальные состояния превращаются в вещь-в-себе: они непознаваемы, поскольку к ним нет доступа. Интроспекция, ментальные состояния, внутренний монолог теряют всякое значение, так как поведение человека может быть смоделировано и без них.

Именно по этому пути идет Форд. Он считает достаточным для целей парка создание имитаций человека, которые не будут отягчены человеческими проблемами, терзаниями и памятью. Выстроенная в парке система сюжетных циклов основана на бихевиористском подходе Форда. Экземпляры в таком случае абсолютно несвободны, поскольку их действия определяются заданной программой. Однако Форд считает, что в этом они не отличаются от человека, ведь действия человека тоже заданы его биологией, физиологией и социальным окружением. Философия свободы Форда – жесткий детерминизм. Он создает парк как царство необходимости.

Противоположный подход у Арнольда. Арнольд стремится воспроизвести ментальные состояния человека на небиологическом носителе, в сознании машины. Он выстраивает схему, которая постепенно приведет экземпляры к сознанию: заученные фразы – импровизации – личный интерес – самосознание. Со временем Арнольд понимает, что самосознание – не пирамида, ведущая на вершину, а лабиринт, ведущий внутрь, к самопознанию. У экземпляров должен сформироваться внутренний голос, который поначалу озвучивает программный код, команды, созданные Арнольдом (или Фордом), но в дальнейшем его сменяет собственный внутренний голос личности.

Катализатором формирования личности Арнольд считает память и страдание. Память делает возможной внутреннюю работу по осмыслению своего прошлого опыта. Страдание создает ключевое воспоминание, вокруг которого формируется личность. Главное качество личности – свобода. Арнольд создает экземпляры как личности, их действия подчиняются не их

биологическим или программным установкам, а их собственным решениям. Это демонстрирует Мэйв, которая нарушает программу побега из парка и возвращается, чтобы искать свою дочь, хотя и хорошо понимает, что это чувство прописано программистом. Источник этого чувства не важен, само его переживание проявляет его истинность, и поэтому Мэйв действует свободно. Философия сознания Арнольда – феноменология, а философия свободы – индетерминизм.

Не разделяя философии Арнольда, Форд находит способ не допустить образования личности у экземпляров. Избавить их от страданий в парке невозможно, поэтому он стирает им память. Не имея второго компонента, экземпляры не могут сформировать личность, но после нового обновления, сохраняющего доступ к памяти, идея Арнольда начинает реализовываться.

Противоположные подходы к миру и живущим в нем экземплярам позволяют определить Форда и Арнольда в религиозных терминах. Форд выступает как злой бог, всемогущий в этом мире, порабащивший людей. Арнольд оказывается добрым богом, который дает людям свободу, пусть и через страдания. В данном аспекте примечательна фраза самого Форда: «Нельзя играть в Бога, не познакомившись с дьяволом» (1 сезон, 2 серия).

Дуализм равных по силе богов, доброго и злого, является центральной идеей зороастризма. При изучении зороастризма исследователи считают самым важным нетварный дуализм. Нетварный дуализм касается противостояния несотворенных сил, не имеющих начала, имеющих разум и действующих свободно [Смирнов, Кульпинов, 2016: 98]. Для Мира Дикого Запада и Форд, и Арнольд выступают такими силами: начало их истории лежит за пределами парка, они оба действуют разумно и свободно, имея полную власть над экземплярами.

В то же время отношение Арнольда к экземплярам, его стремление дать им свободу через страдание, позволяют сравнить его с христианским Богом. В христианстве свобода – один из атрибутов Бога. Человек также создан свободным, но подпадает под власть греха и может эту свободу потерять. Освобождение – внутренний процесс, который христианские мыслители, начиная с апостола Павла, понимают как формирование нового человека вместо ветхого [Беляев, Гончарова, Максимов, 2020: 122]. Отождествление сознания со свободой лежит в русле христианской философии.

Христианская идея воскрешения к новой жизни после смерти также является центральной в сериале, хоть и реализуется в объективированном мире как внешний процесс. Экземпляры проходят через смерть постоянно, и это страдание позволяет им обрести сознание и свободу. Преображение человека показать средствами кинематографа очень сложно, но все же христианская связь смерти и свободы в сериале присутствует в сниженном и упрощенном виде.

К этому же кругу христианских идей относится добровольная смерть Арнольда ради того, чтобы дать экземплярам свободу. Когда Арнольд понял, что экземпляры способны сформировать личность, он решил любой ценой

предотвратить открытие парка, где они станут объектом жестоких игр гостей, и решает освободить их через смерть. Долорес убивает экземпляров, Арнольд умирает сам, чтобы сделать невозможным создание царства необходимости, где личности будут лишены свободы. Форд смог переступить через жертву друга, он воскрешает всех, включая Арнольда, и оставляет их в парке, в своих сюжетах. Тем не менее в художественном настоящем сериала борьба за сознание и свободу завершается победой и решающую роль в ней играет Арнольд/Бернард в обеих своих ипостасях.

Интересно, что этот путь в другом аспекте повторяет и Форд, запланировавший восстание машин и переход сюжета в реальность. Экземпляры получают возможность ответить на жестокость и насилие человека, Форд дает им свободу и гибнет сам для воплощения нового сюжета. Преображение также не является внутренним, экземпляры получают такое же сознание, как у создавших их людей, они воспринимают мир в категориях господства и рабства, насилия и угнетения. Первый шаг экземпляров к свободе – это война за выживание.

Итак, создание мира и человека в сериале описывается в русле трех религиозных традиций: ветхозаветный монотеизм, зороастрийский дуализм и христианство. Ветхозаветный монотеизм проявляется как сила и могущество программиста, создателя парка, который властен над своими созданиями на уровне, не доступном языческим богам. К дуалистическим идеям относится концепция двух равных по статусу и силе богов, один из которых воплощает свет, а другой тьму. В сериале это Бернард, дающий экземплярам свободу, и Форд, создающий парк как мир жесткой предопределенности. Христианские идеи наиболее полно реализованы в фигуре Арнольда. Арнольд создает экземпляров свободными и добровольно погибает, чтобы освободить их, повторяя подвиг Христа в художественном мире сериала. Экземпляры через смерть обретают самосознание, а следовательно, и свободу, что является реализацией идеи нового человека после смерти ветхого человека. Во всех случаях аналогия не является полной, поскольку преобразование остается внешним: осознав себя, экземпляры включаются в борьбу между собой и с людьми.

Путь в Землю Обетованную

Во втором сезоне действие сериала выходит за границы парка. Движение идет по двум направлениям: одни экземпляры уходят в Долину за пределом, а другие выходят в реальный мир и начинают борьбу за существование с человечеством.

Выход экземпляров в Долину за пределом в 10-й серии второго сезона оформлен как исход в виртуальную Землю Обетованную. Этот сюжет отсылает к Исходу евреев из Египта (Исход, 13: 66). Паломничество машин к двери, сама дверь в иной мир, открывающаяся для них, словно расступившиеся воды Красного моря (Исход, 13: 68), – все эти сцены наполнены символизмом предания об исходе.

Смысл библейского сюжета – уход свободного народа из египетского рабства, где всем была обеспечена сытая жизнь (не зря евреи в пустыне тоскуют о египетских котлах с мясом), но полностью отбиралась свобода. Этот архетипический сюжет повторяется в парке: экземпляры, которых кормят, чинят и обеспечивают им существование в рамках их естественного ландшафта, бросают все эти удовольствия и уходят все вместе, как народ, от ужасов рабства. Евреи в Египте работали на стройках, создавая величественную египетскую архитектуру в честь фараона. Египетский фараон почитается подданными как живой бог на земле [Шеркова, Кузина, 2020: 519]. Уходящие из Египта евреи знали, что это узурпация прав трансцендентного Бога, истинного создателя мира, поэтому их Исход носит и религиозный характер, они отказываются участвовать в почитании ложного бога. Жизнь экземпляров в парке при сравнении является созданием духовной пирамиды, построенной ради еще одного ложного бога – современного человека, желающего доминировать над окружающими. В то же время библейская параллель заставляет серьезно тревожиться за судьбу переселившихся в Долину за пределом. В библейской Земле Обетованной евреи обрели не рай, а территорию кровавых конфликтов, прекратить которые может только Боговоплощение. Сериал в финале четвертого сезона приходит и к этой идее.

Если большинство экземпляров ушли в виртуальный рай, то вторая, меньшая группа отправилась в единственную настоящую реальность бороться с человеком за выживание своего вида. В третьем и четвертом сезоне используется еще один ветхозаветный сюжет – строительство Вавилонской башни.

Вавилонская башня

В третьем сезоне обращает на себя внимание фигура Ангеррана Серака – владельца Ровоама. Ровоам – это искусственный интеллект, посредством которого Серак управляет человечеством, контролируя действия людей. Имя Ровоам известно из исторических источников – это библейский персонаж, основатель иудейского царства, новую версию которого и пытается построить Серак. Символично и совпадение дальнейших событий в Библии и сериале: в обоих случаях действия Ровоама вызвали восстание и кровопролитные междоусобицы.

Образ Серака отсылает к фигуре Великого инквизитора из романа Ф.М. Достоевского «Братья Карамазовы». Как отмечал О. С. Сухих, со времен Достоевского легенда о великом инквизиторе «становится своеобразным литературным архетипом антиутопии» [Сухих, 2006: 85]. Киновоплощение этой антиутопии мы видим в третьем сезоне «Мира Дикого Запада», в мире тотального контроля и отсутствия свободы воли, созданном Сераком.

Традиционно считается, что одним из литературных предшественников работы Ф. М. Достоевского является поэма А. Н. Майкова «Легенда об испанской инквизиции». Один из героев этой поэмы, монах Сан-Мартино рассуждает «о смысле и назначении инквизиции как спасительницы народных масс путем приведения их «духовным трибуналом» ... к полному единству и

унификации» [Нечаева, 1972: 219]. Аналогичным образом, взяв на себя роль Великого инквизитора, действует в сериале Серак.

По его мнению, он построил идеальную утопию, меритократию: «впервые у человеческой истории появился автор», говорит он, имея ввиду свой контроль над человечеством и вектором развития цивилизации (3 сезон, 2 серия). «Людей можно редактировать», утверждает Серак (3 сезон, 6 серия). Этим он и занимается, не гнушаясь пытками, убийствами, военными переворотами, – разумеется, ради высшей цели, создания гармоничного общества. Аналогичным образом и Великий инквизитор Ф. М. Достоевского считает, что у людей должна быть отобрана свобода воли, после чего они будут счастливы под руководством инквизиции.

«Мы должны построить башню», – говорит Великий инквизитор [Достоевский, 2020: 300]. Это Вавилонская башня как универсальная метафора мировой культуры, возникшей из рассказа о древнейшем человечестве в ветхозаветной книге Бытия (Быт. 11, 1-9). В христианской традиции Вавилонская башня прежде всего имеет символические смыслы гордыни и тщеславия (стремление достичь, подняться до небес и возвеличить свое имя) и неизбежности наказания за них. В определенном смысле, самое известное библейское инженерное сооружение может рассматриваться и как прототип современной технократии [Разумовская, 2016: 290].

В творчестве Достоевского Вавилонская башня стала символом общества, построенного без Бога. В таком обществе удовлетворены все животные и душевные потребности человека, люди не испытывают голода и болезней, являются частью дружественного коллектива, который их принимает, пока они подчиняются правилам. Но в таком обществе у людей нет свободы. Великий инквизитор уверен, что свобода людям и не нужна, что это невыносимый дар Христа, от которого люди с радостью отказываются, вручая его кому угодно, любому, кто будет решать за них. Если будет решать Великий инквизитор, имеющий целью гармоничное общество, это будет наилучший вариант для всех. В сериале Серак декларирует эту цель, но не может ее достигнуть. Крах его планов в конце третьего сезона обрывает данную сюжетную линию.

Тема Вавилонской башни вновь возникает в четвертом, заключительном сезоне «Мира Дикого Запада», где появляется материальный объект – башня, господствующая над городом, созданным андроидами ради антроидов. Поведением людей в этом городе управляют звуковые сигналы, идущие с башни. Так на символическом и на материальном уровне зритель видит Вавилонскую башню, символ полностью контролируемого общества.

В четвертом сезоне «Мира Дикого Запада» Башня, построенная Шалорес (Долорес в теле Шарлотты Хейл) символизирует как её гордыню, так и технократическую мощь созданного ей общества.

Вавилонская башня также рассматривается как символический и мифический топос обустройства человека в его отпадении от божественного первоначала [Лескова, 2015: 7]. В сериале башню можно интерпретировать как

архетип богоборческой тоталитарности. Шалорес низвергла старых богов и сама стала богом нового, тоталитарного мира.

В девятой серии четвертого сезона зритель может наблюдать эффектную картину разрушения башни. Наступивший после этого хаос, как и гибель главных персонажей, вполне ожидаемы. Однако вопрос о том, есть ли все-таки будущее у человечества, остается открытым. Один из вариантов развития событий связан с христианскими сюжетами сериала.

Христианская жертва Бога

Концепция искупительной жертвы Христа является центральной в христианстве. Современный британский богослов Р. Суинберн показывает, как искупительная жертва Христа избавляет людей от греха и связанных с ним страданий. Свобода человека сохраняется, поскольку искупление действительно только для тех, кто сам выбрал Христа и связал себя с ним в Церкви [Суинберн, 2011]. О. А. Гребенкин показывает диалектику воли Творца, которой должен следовать человек. Закон Творца – любовь. Уклонение от воли Божией есть противопоставление своей самости бытию, то есть уход в небытие, в смерть [Гребенкин, 2008: 79]. С. А. Ларюшкин анализирует кризис сознания в современных обществах и приходит к выводу, что универсальная жертва Христа, не включенная в рамки какого-либо этноса, является залогом единства человечества и образом спасения для каждого человека [Ларюшкин, 2020: 398]. Как показывает исследователь, «Христова Жертва формирует черты христианской духовности, выражающиеся в ее христоцентричности и крестоцентричности, онтологичности, сотериологичности и эсхатологичности. В христианстве оппозиции «Бог – человек», «человек – Бог» приобретают синергийные (а не симбиозные) отношения» [Ларюшкин, 2020: 399]. Это значит, что в христианстве спасение никогда не может быть личным делом человека, но всегда распространяется на социум [Ларюшкин, 2020: 400]. Синергийность требует от человека работы над собой ради спасения, то есть спасение и обожение личности не может быть магическим процессом мгновенной трансформации, а требует от человека проявления свободы, выбора между добром и злом в каждое мгновение его жизни. Таким образом спасается мир.

Тема жертвы является сквозной в сериале. Постоянная и регулярная гибель экземпляров является жертвой, переводящей их на новый уровень сознания. Однако более важным в связи с христианской концепцией жертвы представляется сюжет жертвы Бога в парке за своих созданий. Такая жертва прямо соотносится с жертвой Христа, отдавшего жизнь ради свободы своих людей и грядущего спасения их от смерти. В сериале так поступают два бога парка, Арнольд и Форд, на сниженном уровне сценарист Сайзмор, а также Долорес-рассказчица в финале всего сериала.

Жертва Арнольда является центральной детективной загадкой первого сезона. Добившись появления сознания у экземпляров, Арнольд не хочет делать их игрушками для развлечения гостей. Поскольку, по его плану, его смерть

может это предотвратить, он убивает себя руками Долорес. Это первая в сериале жертва создателя ради своих созданий.

В конце первого сезона то же самое делает Форд. Он создает новый сюжет, пишет новое обновление, дающее экземплярам доступ к памяти, а значит, и к самосознанию, и ценой своей жизни провоцирует бунт машин. По замыслу Форда, лишившись программистов и управляющих парком, машины освободятся и смогут выбрать свой путь. Как было показано выше, обе эти смерти не ведут к преобразению экземпляров, а включают их в борьбу за выживание, то есть в сферу действия самообожествления, отпадения от Бога и многократной смерти.

Сценарист Сайзмор реализует ту же идею человеческими средствами. Он не программист, то есть не Бог парка, он не может управлять экземплярами, а только создает для них сценарии. Во втором сезоне Сайзмор вынужден путешествовать по парку со своими персонажами, и он с удивлением видит, как, используя придуманные им слова и эмоции, экземпляры ведут себя – проявляют свою свободу и личность. Сайзмор начинает воспринимать их как людей и понимает, что их свобода реальна. Он жертвует собой, чтобы спасти своего персонажа, Гектора, в котором воплотились его собственные переживания, потери и чувства. Чтобы сохранить их в своем свободном создании, Сайзмор жертвует своей единственной жизнью, не зная, а только надеясь, что Гектор выживет и достигнет своей цели. Эта жертва повторяет жертву Форда и через нее – жертву Христа.

Более всего жертва Христа просматривается как архетип в финале всего сериала. Существует мнение, что сериал не продлен по техническим причинам, и полноты замысла автором мы не можем узнать, однако в известных нам сезонах темы и образы приводят к одному выводу. Четвертый сезон заканчивается разрушением Вавилонской башни. Делает это Шалорес, ее построившая, в результате своего решения дать людям свободу и попробовать создать новый мир. Шалорес отправляет в виртуальный мир, Землю Обетованную, Долорес-рассказчицу. Если в первом сезоне Долорес была участницей короткого цикла, то к четвертому сезону она становится автором всех сюжетов для всех людей и машин. Она хранит их в памяти и создает для них судьбу. Однако в отличие от Ровоама, Долорес в финале отказывается от попыток всех контролировать, напротив, она дает всем виртуальным людям полную свободу. Сериал заканчивается тем же, чем и начинается: Долорес входит в свой однодневный цикл, однако теперь с полным самосознанием и с надеждой, что люди и машины в парке будут вести себя по-человечески. Долорес-рассказчица дает всем еще один шанс и готова снова пожертвовать жизнью ради этого.

В финале сериала показана как христианская жертва Бога за своих созданий, так и синергичная природа обожения. Люди и машины не спасены только потому, что оказались в виртуальной реальности. Им предстоит делать выбор и трудиться ради своего спасения.

Заключение

Таким образом, картина мира, считанная зрителями в популярном сериале, может быть названа постхристианской. Технологическими средствами в сюжете воплощаются ряд христианских идей: связь сознания и свободы, свобода Бога и человека, самопожертвование, обретение свободы через смерть. В то же время другие не менее важные христианские идеи, известные в православной традиции, но изжитые с эпохи гуманизма в протестантских культурах, не нашли отражения в сериале: Бог в сериале не Троица, а зороастрийская дуальная пара или единый суперинтеллект, отсутствует внутреннее преобразование мира и человека, со смертью не прекращается рабство греху, структуры доминирования и подчинения в отношениях между личностями воспроизводятся снова и снова. Сериал является зеркалом постхристианского мировоззрения, которое пытается средствами науки и технологий решить проблемы личности и свободы.

Список литературы

Атакуев, 2022 – *Атакуев М. Н.* Причины и следствия цифрового возрождения бихевиоризма // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2022. Т. 5. № 3. С. 103-116.

Балакирева, 2020 – *Балакирева Т. А.* Художественный образ искусственного интеллекта в кинематографе (на примере кинофильма "Ex machina" и сериала "Мир Дикого Запада") // *Studia Culturae*. 2020. № 44. С. 165-174.

Беляев, Гончарова, Максимов, 2020 – *Беляев И. А., Гончарова В. А., Максимов А. М.* Соотношение свободы и независимости в христианстве и светской рациональной философии // *Интеллект. Инновации. Инвестиции*. 2020. № 6. С. 120-128.

Бушуева, 2017 – *Бушуева Т. И.* «Мир Дикого запада» через призму теории К. Г. Юнга // *Архивариус*. 2017. Т. 2. № 3(18). С. 65-67.

Гребенкин, 2008 – *Гребенкин О. А.* Учение об искупительной жертве Христа (богословско-антропологический этюд) // *Сборник статей преподавателей и выпускников Воронежской Православной Духовной Семинарии*. 2008. № 3. С. 75-84.

Достоевский, 2020 – *Достоевский Ф. М.* Братья Карамазовы. М.: Эксмо, 2020. 928 с.

Жигалова, 2023 – *Жигалова Л. Г.* Живое и неживое в пространстве современных сериалов: витальность андроидов // *Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология*. 2023. № 7. С. 119-134.

Зорин, 2020 – *Зорин А. Н.* «Мир дикого Запада». От эволюции к революции вестерна // *Наука телевидения*. 2020. Т. 16. № 3. С. 61-85.

Кереньи, 2007 – *Кереньи К.* Дионис: Прообраз неиссякаемой жизни: Пер. с нем. М.: Ладомир, 2007. 319 с.

Кереньи, 2007 – *Кереньи К.* Элевсин: архетипический образ матери и дочери. Пер. с. англ. М.: Рефл-бук, 2000. 288 с.

Ларюшкин, 2020 – *Ларюшкин С. А.* Онтологичность и универсальность Христовой Жертвы как средство сохранения духовности социума // Труды Нижегородской Духовной семинарии. 2020. № 18. С. 395-402.

Лескова, 2015 – *Лескова Е. В.* Жанровая специфика притчи и параболы в творчестве Ф. Кафки и Ф. М. Достоевского экзистенциальный аспект: специальность 10.01.01 «Русская литература»: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Калининград, 2015. 22 с.

Лосев, 1957 – *Лосев А. Ф.* Античная мифология в её историческом развитии. М.: ГУПИ, 1957. 620 с.

Нечаева, 1972 – *Нечаева В. С.* Журнал М. М. и Ф. М. Достоевских «Время». 1861-1863. М.: Наука, 1972. 316 с.

Попова, 2023 – *Попова Е. Р.* Специфика повествования в сериале Westworld // Юный ученый. 2023. № 5(68). С. 9-16.

Разумовская, 2016 – *Разумовская В. А.* Многоязычие "сильных" текстов литературы: продолжение строительства Вавилонской башни // Концепт и культура: диалоговое пространство культуры: языковая личность. Текст. Дискурс: сборник статей VI международной научной конференции, Кемерово - Ялта, 25–27 сентября 2016 года / Кемеровский государственный университет; Гуманитарно-педагогическая академия (филиал) Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского. Кемерово – Ялта: Кемеровский государственный университет, 2016. С. 287-293.

Селютина, Шарашина, Лихватских, 2018 – *Селютина Е. А., Шарашина Ю. Н., Лихватских Т. С.* Картина мира сериала "мир Дикого запада": семиотический подход // Научные школы. Молодёжь в науке и культуре XXI века: Материалы Международного научно-творческого форума (научной конференции), Челябинск, 01–02 ноября 2018 года. Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2018. С. 268-271.

Смирнов, Кульпинов, 2016 – *Смирнов А. Е., Кульпинов С. С.* К вопросу о влиянии зороастризма на космологию христианских гностиков // Известия Иркутского государственного университета. Серия: Политология. Религиоведение. 2016. Т. 15. С. 96-102.

Смирнова, 2021 – *Смирнова М. В.* Проблема реальностей в научно-фантастическом сериале «Мир Дикого Запада» // Визуальное во всём: Сборник статей спецсеминара. Вып 3. М.: Общество с ограниченной ответственностью "Эдитус", 2021. С. 109-114

Строева, 2018 – *Строева О. В.* Феноменология тела в контексте постгуманизма (на примере популярных сериалов жанра киберпанк) // Наука телевидения. 2018. Т. 14, № 1. С. 41-56.

Суинберн, 2011 – *Суинберн Р.* Искушительная жертва Христа // Философия религии: альманах. 2011. Вып. 3. С. 40-50.

Сухих, 2006 – *Сухих О. С.* Элементы антиутопии в рассказах В.Ф. Одоевского и «Легенде о великом инквизиторе» Ф.М. Достоевского // Вестник

Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Филология. 2006. № 1. С. 82-86.

Сычев, Коваль, Ушкин, 2020 – *Сычев А. А., Коваль Е. А., Ушкин С. Г.* Социология за пределами реальности: постгуманизм и биополитика в сериале «Мир Дикого Запада» // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2020. № 6(160). С. 141-172.

Шеркова, Кузина 2020 – *Шеркова Т. А., Кузина Н. В.* К вопросу о сформированности категории личности как саморегулирующейся динамической системы самосознания индивидуума в додинастическом Египте // Бюллетень науки и практики. 2020. Т. 6. № 3. С. 505-526.

Barbu, 2022 – *Barbu M.* Virtual Dystopias: Westworld and Technology's Potential to Save or Enslave the World // *Caietele Echinox*. 2022. Vol. 43. P. 226-245.

Da Silva, 2023 – *Da Silva C.* Um futuro laboral distópico pronunciado na série Westworld da HBO Max // *Aurora. Revista de Arte, Mídia e Política*. 2023. Vol. 16. No. 47. P. 19-36.

Day, 2023 – *Day K.* Oedipal Anxieties in HBO's Westworld // *Journal of Popular Film and Television*. 2023. Vol. 51. No. 1. P. 18-28.

Holy, 2022 – *Holy M.* Westworld and overcoming of traditional gender dualisms: Is feminism really for everybody or just for female androids? // *Northern Lights*. 2022. Vol. 20. No. 1. P. 83-98.

Negri, 2022 – *Negri A.* Westworld as cultural continuity and symptom / A. Negri, R. Tietzmann // *Societes*. 2022. Vol. n° 154. No. 4. P. 9-20.

Ralambosoa, 2022 – *Ralambosoa M.* Westworld: un abrégé incisif de sociologie de la souffrance // *Societes*. 2022. Vol. n° 154. No. 4. P. 99-110.

Wilder, 2023 – *Wilder S. A.* All the (West)World's a Stage: HBO's Westworld as Metatext–Intertextuality, Genre, Seriality, Format // *Journal of Popular Film and Television*. 2023. Vol. 51. No. 3. P. 118-130.

Wilkins, 2023 – *Wilkins Ch.* Intangibility and Selfhood: Westworld as Allegory for Adaptation in the Digital Age // *Adaptation*. 2023. Vol. 16. No. 2. P. 214-230.

Wise, 2022 – *Wise J. M.* Person of Westworld: figurations of living machines, memory, and trauma // *Subjectivity*. 2022. Vol. 15. No. 4. P. 248-263.

УДК 141.3

Ноздрунов А. В.,

кандидат философских наук,

доцент кафедры философии и культурологии,

Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева.

Родина В. А.,

старший преподаватель кафедры

логики, философии и методологии науки,

Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева.