



НАУЧНАЯ СТАТЬЯ
УДК 130.2+003

DOI: 10.18287/2782-2966-2022-2-2-11-18

Дата поступления: 18.04.2022
рецензирования: 01.06.2022
принятия: 17.06.2022

Н.С. Ищенко

Луганский государственный педагогический университет, г. Луганск, ЛНР
E-mail: ninaofter@yandex.ru
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8616-7087>

Демииург и София в мире Стартрека: гностические идеи в фильме «USS Каллистер»

Аннотация: в статье структурно-семантическим методом проанализированы план выражения и план содержания американского фильма «USS Каллистер» (2017). Рассмотрены четыре уровня анализа знаков в кино: знаки трех типов, из которых складывается характерологический признак персонажа, отсылающий к характеру, понимаемому как личность, которая, в свою очередь, является символическим выражением мифа. В кинотексте «USS Каллистер» средствами кинематографа созданы гностические образы Демииурга и Софии, а также реализованы такие гностические идеи, как иерархия миров, гнушение плотью, жизнь душ в материальном мире под властью злого Демииурга и спасение–разрушение мира Софией. В кинофильме также посредством семантической мимикрии опровергается гностическое представление о том, что Бог Ветхого Завета является злым Демииургом гностического космоса. Главный герой фильма – гениальный программист Робер Дейли, создавший компьютерную симуляцию Беспределье. Дейли изолировал на своем компьютере мод Беспределье, в котором воссоздан космический крейсер «Каллистер», команда формируется из сослуживцев Дейли, чьи ДНК он смог скопировать в мод в цифровом виде. Нанет Коул, гениальная программистка, скопированная Дейли в мод, смогла связаться со своей «небесной» ипостасью и с ее помощью реализовала план побега из мода, а мир, созданный Дейли, погиб вместе со своим Демииургом. Так в фильме визуализирована гностическая мифологема о двух Софиях, земной и небесной, воссоединение которых знаменует разрушение материального мира и посрамление Демииурга. В фильме воссоздана гностическая мифология для аудитории, мыслящей в категориях американской культуры XX века.

Ключевые слова: семиотика; структурно-семиотический метод; кино; гностицизм; Демииург; София; Черное зеркало; USS Каллистер.

Цитирование: Ищенко Н.С. Демииург и София в мире Стартрека: гностические идеи в фильме «USS Каллистер» // Семиотические исследования. Semiotic studies. 2022. Т. 2, № 2. С. 11–18. DOI: <http://doi.org/10.18287/2782-2966-2022-2-2-11-18>.

Информация о конфликте интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

© Ищенко Н.С., 2022 – кандидат философских наук, доцент кафедры философии, Луганский государственный педагогический университет, 91011, ЛНР, г. Луганск, ул. Оборонная, 2.

SCIENTIFIC ARTICLE

N.S. Ishchenko

Lugansk State Pedagogical University,
Lugansk, Lugansk People's Republic
E-mail: ninaofter@yandex.ru
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8616-7087>

Demiurge and Sophia in the world of Star Trek: gnostic ideas in the film «USS Callister»

Abstract: the article analyzes the plan of expression and the plan of content of the American film “USS Callister” (2017) using the structural-semantic method. Four levels of analysis of signs in cinema are considered: three types signs that make up the characterological trait of a personality, referring to a character understood as an individuality, which in turn is a symbolic expression of a myth. In the film text “USS Callister” the gnostic images of the Demiurge and Sophia are created by means of cinematography, and such gnostic ideas as the hierarchy of the worlds, the abhorrence to flesh, souls' life in the material world under the reign of the evil demiurge and the salvation-destruction of the world by Sophia, have been implemented into the plot. The

film also refutes the gnostic idea that the God of the Old Testament is the evil demiurge of the gnostic cosmos via semantic mimicry. The film visualizes the gnostic mythology about two Sophias, earthly and heavenly, whose reunion marks the destruction of the material world and the humiliation of the Demiurge. The protagonist of the film – a genius programmer Robert Daly, who has created epy the modding of “Boundlessness” on his PC, in which he has reconstructed the Callister starship. The crew has been created using the Daly co-workers’ DNA to create sentient digital clones of them. When Nanette Cole, a genius female programmer, who has been copied into the above-mentioned modding, she is able “to get in touch with” her “celestial incarnation”, execute a break plan and, as the result, the whole artificial world is destroyed together with the demiurge. The film recreates gnostic mythology for an audience thinking in terms of 20th century American culture, and more specifically in the famous sci-fi franchise Star Trek.

Key words: semiotics; structural-semiotic method; cinema; gnosticism; Demiurge; Sophia; Black Mirror; USS Callister.

Citation: Ishchenko, N.S. (2022), Demiurge and Sophia in the world of Star Trek: gnostic ideas in the film “USS Callister”, *Semioticheskie issledovaniya. Semiotic studies*, vol. 2, no. 2, pp. 11–18, DOI: <http://doi.org/10.18287/2782-2966-2022-2-2-11-18>.

Information about conflict of interests: the author declares no conflict of interests.

© **Ishchenko N.S., 2022** – Candidate of Philosophy, Associate Professor of the Department of Philosophy, Lugansk State Pedagogical University, 2, Defense St., Lugansk, 91011, Lugansk People’s Republic.

Введение

В современном постхристианском мире в ситуации пробуждения Бога актуализируются различные религиозные системы, которые транслируются в разные семантические среды. Для человека массовой культуры усвоение литературного текста становится проблемой, и основные идеи, имеющие мировоззренческую ценность, воплощаются с помощью новых знаковых систем, включая язык кино. Наряду с традиционными религиозными системами, в культурном пространстве распространяются и маргинальные религиозные системы, среди которых широкой популярностью пользуется гностическая мифология. Проанализируем воплощение гностических идей в британском фильме «USS Каллистер» (2017) структурно-семиотическим методом.

Структурно-семиотический метод анализа киноперсонажей предложил М.Е. Бойко в статье «Структурный анализ киноперсонажей» (Бойко 2018). Исследователь показывает, что структурной единицей анализа как литературного героя, так и киноперсонажа служит характерологический признак, который может быть действием персонажа, характеристикой, которую дает автор или другие персонажи, той или иной поведенческой особенностью героя (Бойко 2016, с. 26).

С точки зрения семиотической теории характерологический признак представляет собой индекс, поскольку отсылает к характеру персонажа, с которым связан причинно-следственной связью, как дым связан с огнем, а симптомы с болезнью (Бойко 2016, с. 27).

Характерологический признак в кино сам формируется из ряда знаков, которые включают в себя все виды знаков, предложенных Ч. Пирсом, то есть символы, иконические знаки и индексы. В кинотексте в качестве символов выступают про-

износимые слова, титры, субтитры, иконическими знаками являются движущееся изображение и часть звукового сопровождения, а индексами – визуальные элементы образа, восклицания, шумы, интонации, иногда музыкальное сопровождение (Бойко 2016, с. 28).

Таким образом, М.Е. Бойко выделяет в киноязыке три уровня знаков: первый уровень состоит из элементов киноязыка, формирующих характерологический признак; характерологические признаки образуют знаки второго уровня, отсылающие к знакам третьего уровня – характерам персонажей (Бойко 2016, с. 27).

М.Е. Бойко предлагает для киноперсонажей ввести четвертый уровень знаков, являющийся разновидностью первого уровня, то есть выделить отдельно движения персонажа («кинезические фигуры») (Бойко 2016, с. 29). Для наших целей такое уточнение является излишним, и движения персонажей мы будем относить к первому уровню знаков. В качестве четвертого уровня мы предлагаем ввести систему мифов и религиозных символов, на которые символически указывают характеры персонажей.

Характер героя в этой схеме выступает как символический знак, выражающий религиозную или мифологическую реальность. Как показывает С.И. Тягунов, драматургия любого образа опирается на мифологию. В свойственной мифологии нарративной наглядности образ реализуется как смысл (Тягунов 2017, с. 151). В то же время, как показал еще А.Ф. Лосев, миф всегда есть живая и действующая личность, то есть миф объективен, и этот объект есть живая личность (Лосев 2001, с. 52). Таким образом, в мифе смысл выражается в виде живой личности, а современный киноязык дает режиссеру способы визуализировать эту личность, представить ее зрителю как живой

образ. Таким образом, характер, то есть личность персонажа, является мифом или в терминологии А.Ф. Лосева – символом.

Итак, в исследовании мы будем использовать структурно-семиотический метод, позволяющий определить четырехуровневую структуру кинотекста, которая выстраивается следующим образом: первичные элементы киноязыка (в семиотическом плане символы, иконы и индексы), формирующие на втором уровне характерологический признак персонажа, который является индексом и отсылает к третьему уровню системы – характеру героя. Характер является символом, отсылающим к мифологическим и религиозным представлениям, выраженным в кинотексте.

Ход исследования

В последние десятилетия в международной киноиндустрии появилось много новых кинолент, отражающих христианские и библейские ценности (Christensen 2018). В секулярных культурах западной цивилизации актуализовались и стали экспансивно расти не только традиционные религии, но и синкретические верования, секты разных конфессий и древние религиозные системы. В последнее время вновь приобретает популярность гносис как оккультный тип мировоззрения (Афонасин 2011, с. 83). Одним из фильмов, в которых выражены популярные гностические идеи, является «USS Каллистер» (USS Каллистер 2017).

Фильм «USS Каллистер» представляет собой первую серию четвертого сезона британского телесериала «Черное зеркало» (2011–2019). Сериал создан Чарли Букером, британским писателем и телеведущим. Каждая серия представляет собой сюжетно законченное повествование, актерский состав в сериях не повторяется. Серия «USS Каллистер» – аллюзия на сериал «Звездный путь» (англ. Star Trek, Стартрек), представляющий собой американскую научно-фантастическую медиафраншизу, то есть несколько телесериалов и полнометражных фильмов. Проект «Стартрек» внес существенный вклад в массовую культуру и породил оригинальную субкультуру, к которой отсылают визуальные образы фильма «USS Каллистер».

Главным героем фильма является поклонник франшизы «Звездный флот» (явная отсылка к «Стартреку») гениальный программист Роберт Дейли. Он работает техническим директором компании «Беспределья», для которой разработал виртуальную симуляцию, где игроки полностью погружаются в космический мир, их восприятия генерируются во всех областях – визуальной, слуховой, осязательной и так далее. Игроки могут взаимодействовать друг с другом и действовать в вымышленном мире, как в реальном. Дейли создал в офлайне на своем компьютере особый мод Беспределья – космический крейсер «Каллистер»

и космические миры, по которым он путешествует. Крейсер «Каллистер» – отсылка к крейсеру «Энтерпрайз», на котором путешествуют персонажи оригинального сериала «Стартрек».

Крейсер устроен как космический корабль из научно-фантастических романов и фильмов 1960–70-х гг. Дизайн крейсера включает ламповые пульта управления на мостике и эргономичное оформление интерьера, узнаваемое для каждого, кто видел хоть одну серию оригинального сериала и читал научно-фантастическую литературу того периода. В команде «Каллистера» – представители разных космических рас. Одежда персонажей выглядит с небольшими отличиями как униформа звездного флота из «Стартрека» – женщины в высоких сапогах и миниюбках с высокими прическами, мужчины в темных брюках и однотонных свитерах, цвет которых отражает их статус в команде. Таким образом, зритель попадает в научно-фантастическую утопию эпохи надежд на быстрое покорение космоса, выход человечества из своей земной колыбели, скорый контакт с инопланетными расами. Эта космическая утопия создана в эстетике научно-фантастического сериала 1960-х гг. и визуализируется как Вселенная Стартрека.

По ходу развития сюжета зритель узнает, что игрок Дейли взаимодействует не с другими игроками, которые тоже входят в игру, выбирая себе персонажей, а с людьми, двойниками своих коллег по работе, ДНК которых он воспроизвел в цифровом виде в своей гениальной программе Беспределья. Двойники сохраняют память, разум и волю оригиналов. Пока сослуживцы Дейли спокойно ходят на работу, их копии развлекают капитана на «Каллистере», летящем в открытом космосе, и не могут ни умереть, ни выбраться с корабля. Как автор программного кода, Дейли способен трансформировать любую телесную оболочку в моде. За непослушание он наказывает своих подчиненных, пытая их и превращая в чудовищ. Таким образом, Дейли выступает в этом сюжете как неуязвимое и могущественное божество, создавшее тела своих подданных-людей и заключившее в них души, обманом вовлеченные в этот чужой мир, из которого они не могут выйти. Эти характеристики Дейли заставляют нас вспомнить о чрезвычайно важной фигуре гностической мифологии – Демииурге.

Гностицизм – это особый тип мировоззрения, который в иудео-христианской среде первых веков нашей эры развился в целый спектр своеобразных учений, рассматривающих мировую историю и место человека в ней в глобальной перспективе и в контексте особого типа эсхатологии (Афонасин 2011, с. 85). В исследовании гнозиса современным ученым приходится опираться на христианских полемистов (новый полный перевод свидетельств христианских авторов о гностиках сделан Е.В. Афонасиным (Афонасин 2002)). Только в середи-

не XX века были открыты подлинные гностические тексты на коптском языке, которые датируются IV веком, но содержат гораздо более ранние свидетельства. Эти находки описаны в классическом исследовании М.К. Трофимовой (Трофимова 1979). Ведущиеся с тех пор исследования текстов не прибавили ничего существенного к уже известной картине.

Имея синкретическую, оккультно-эзотерическую природу, гностическая доктрина противостояла радикально-монотеистическому христианству с его сотериологическим агапизмом. В гностицизме отразились такие черты уходящего язычества, как холодная и трезвая рассудочность, наряду с магической экзатичностью. Как отмечает Е.А. Цуканов, «гностицизм, имевший десятки номинаций, стал категорично отрицательным ответом на упования первых христиан в отношении милующего и сострадательного божества, пришедшего в мир спасти всех, кто уверовал в него как в альфу и омегу мироздания. Гностики обстоятельно доказывали несколько негативистских максим: во-первых, мир, в котором мы живем, плох, поскольку в нем есть болезни, смерть, несправедливость; во-вторых, бог (они его называли демиургом), который сотворил столь несовершенный мир, как минимум подозрителен; в-третьих, взгляд на человека должен быть радикально релятивизирован, т.к. в мире среди людей наблюдается конфликт диаметрально противоположных императивов поведения, в связи с чем, констатировали гностики, следует выделить несколько человеческих пород – низшие, гилики (телесные) промежуточное звено, психики (душевные) и высшие, пневматики (духовные). Последние – род, ищущий истинных знаний, гнозиса, идущего якобы от настоящего бога. Гнозис позволит обрести бессмертие избранным. Неизбранные же обречены погибнуть как творение самозванного демиурга, узурпировавшего в нашем мире божественные функции» (Цуканов 2021, с. 106–107).

В своей философии гностики задаются принципиальным вопросом: как благой совершенный Бог мог сотворить злой и несовершенный мир? Рассмотрим далее принцип гностического решения вопроса, который однозначно выделяет гностическое мировоззрение в спектре имеющихся вариантов.

Решение это следующее. Существует наивысший Бог, который абсолютно благ, хорош и совершенен. От Бога отпадает некий мир. Этот мир тоже благ, хорош и совершенен, но уже несколько хуже, чем сам Бог, потому что согласно основному принципу платонической философии порожаемое хуже, чем порождающее (Ситников 2001, с. 90–91). От этого мира отпадает еще один мир, который, в свою очередь, немножко хуже первого. От второго мира отпадает третий и так далее.

Разные гностические направления насчитывают от тридцати до трехсот шестидесяти пяти миров, каждый из которых немного хуже предыдущего. Земля, где правит Демиург, – это последний, самый отдаленный от блага уровень бытия.

В фильме приключения персонажей разворачиваются в разных сферах космоса, то есть гностическое устройство мира, где существуют разные уровни приближения к божественному, является предметом изображения. Можно насчитать три сферы: это реальный мир, в котором живет Дейли-программист, это мир Беспределья, где общаются реальные игроки, и мод «USS Каллистер», существующий офлайн на компьютере Дейли. Все эти миры упорядочены по степени полноты бытия. В реальном мире люди обладают полной свободой, Беспределье представляет собой наиболее адекватную из возможных копию реального мира, где свободны все игроки, а реальность генерируется в соответствии с их свободным выбором. В моде «USS Каллистер» свободен только Дейли, он властвует над телами своих подопечных и стремится сломать их души. Таким образом, перед нами гностическая иерархия миров.

В некоторых гностических учениях использовались элементы философии Филона Александрийского, а также философов-неоплатоников Нумения из Апамеи, Модерата, Альбина, Плотина, которые применяли для объяснения мира триадические схемы. Высшее Божество выступает как первая простота, монада, противостоящая несотворенной материи, созидание Космоса происходит как охват Умом материи. Реализацией потенции Ума или выявлением порядка становится второй Бог, Второй Ум, или Демиург, чье бытие и действие изображается через концепцию подражания Первому Богу. Третье же начало обустроивает материю, соединяя ее в тела, украшая, придавая ей некоторое подобие божественной субстанции (Данилов 2021, с. 97–100).

В фильме «USS Каллистер» мир Беспределья создан Робертом Дейли, гениальным программистом, который смог смоделировать реальный мир в своей компьютерной симуляции. Его гениальность постоянно подчеркивается, что показывает, какую роль Дейли исполняет в сюжете – он Ум, Демиург, создавший материальным мир. Дейли подражает первому Богу, создавшему наш реальный мир.

Один из персонажей, помощник капитана Уолтон, прямо называет Дейли богом, когда рассказывает новой девушке Нанет, где она оказалась: «Ты в мире, которым правит бог-говнюк». Дейли неуязвим для своих подвластных, то есть владеет еще одним атрибутом божественности. По словам Уолтона, обращенным к Нанет, «Дейли слепил тебя как пирожок». Эта фраза прямо отсылает к Ветхому Завету, где Бог слепил Адама из глины.

Ряд древнейших теологических систем гностицизма содержит представление о том, что Творец нашего мира, изображенный в самом начале Ветхого Завета и выдающий себя за благого Бога-Отца, на деле является злым Демииургом, низшим богом, не обладающим знанием о подлинном Боге-Абсолюте (Евлампиев 2020, с. 143). Таких же взглядов придерживались члены христианской секты маркионитов (Тертуллиан 2010). Созданные Демииургом как его слуги, люди все же не полностью принадлежат низшему миру, поскольку Демииург властен лишь над телесным и материальным, он не может создать души людей и вынужден похищать их из подлинного божественного мира, из высших сфер космоса.

Так же и Дейли не в силах создать личности, души людей. Он может создавать, трансформировать и модифицировать их тела, лишая их естественных функций или добавляя новые (так, члены его экипажа не могут умереть без его прямого вмешательства), однако души людей Дейли вынужден похищать из реального мира, который можно рассматривать как более полную реализацию божественного содержания, где люди свободны и не существуют под властью Демииурга.

Важным элементом гностического мировоззрения является также образ тюрьмы (Ермишева 2018, с. 185–186). В гностических учениях весь земной мир, в котором живут люди, представляет собой темницу, созданную Демииургом. В фильме тюрьмой является мод, содержащий крейсер Каллистер и те миры, по которым он путешествует.

В гностической теологии Демииург, выдавая себя за благого бога, через свою «религию закона» – иудаизм и продолжающее его церковное иудео-христианство – подчиняет себе людей, делает полностью послушными своей воле и тем самым заставляет исполнять свои злые повеления (Евлампиев 2020, с. 143).

Аналогичный сюжет разворачивается в фильме «USS Каллистер». Подобно тем обрядам и религиозным предписаниям, которыми наполнен Ветхий Завет, на Каллистере тоже существует строгий ритуал. Каждый сеанс игры, то есть приключение в космосе, победа героя-капитана Каллистера над космическими чудовищами или пиратами, завершается восхвалением капитана: весь экипаж собирается на мостике, поет хвалебную песню, хлопает в ладоши, и в финале капитан целует в губы всех девушек экипажа. Этот ритуал соблюдается скрупулезно и неуклонно, отсылая зрителя к такому древнейшему жанру религиозного творчества, как хвалебный гимн божеству. Кроме того, сам характер времяпрепровождения Дейли в игре является ритуалом: разыгрывается какое-то из приключений, где капитан умен и отважен, первый помощник трусоват, остальные выражают веру в своего капитана и восхваляют его в финале эпизода.

Дейли использует свои знания программиста и способность менять программный код, чтобы заставлять экипаж выполнять его задания. Когда начинается сеанс игры, все члены экипажа отыгрывают своих персонажей: триангулируют местность, ищут злодеев, и помогают их победить, причем оружие их не работает, стреляет только бластер Дейли, а злодеи – это такие же созданные Дейли двойники реальных людей, которых пытками и насилием Дейли заставляет принимать участие в игре.

В современном цифровом мире концепция игры, реализованная в разнообразных видеоиграх, является одним из важнейших воплощений гностического мировоззрения. Как отмечает Д.А. Скородумов, современная игровая культура предоставляет отличную метафору, которая позволяет широким массам населения усвоить гностическую идею о том, что наш мир, подобно видеоигре, ирреален (Скородумов 2021, с. 269). В этом выражается гностический концепт гнушения плотью, согласно которому реально и имеет высокую ценность только духовное, а телесное является злом как таковым и должно быть разрушено, как мешающее душам вернуться домой, сбросив телесную оболочку.

Таким образом, роль Дейли в создании мира Каллистера и характер его взаимоотношений с подчиненными позволяют считать его визуализацией второго члена гностической триады – Нусом-Умом, Демииургом локального мира. Демииург – бог, чья сила ограничена, он не способен создать души людей и ворует их для вселения в тела, которые он делает. Кроме того, это злой Демииург – он мучает подвластных, заставляет их соблюдать ритуалы, жестоко карает за неповиновение.

Итак, структурно-семиотический метод позволяет определить несколько уровней создания образа Демииурга. На первом уровне это программист-офисный работник и одновременно капитан космического крейсера, созданного в эстетике Стартрека. На втором уровне можно отметить его характерологические признаки: зависть, жестокость, мстительность, стремление удержать людей в подчинении любой ценой. На третьем уровне создан образ программиста, играющего в бога с реальными людьми. На четвертом уровне после историко-культурного анализа становится ясно, что этот божок – гностический Демииург, важнейший персонаж гностической религиозной мифологии, бог-тюремщик земного мира, подчиняющий себе людей бессмысленными ритуалами и открытым насилием.

Значительную роль в гностической мифологии играет также София. У гностиков, в частности, Валентина и Птолемея, София выступает как последний из эонов, замыкающий плерому. Ей отводится особая роль в гностической космогонии:

устремившись в страстном порыве к Первоотцу, София нарушает тем самым целостность плеромы и оказывается исторгнута из нее. Негативные эмоции падшей Софии (ужас, печаль и т. д.) порождают материю и душу, а сама она производит на свет Демиурга, который создает из них материальный мир. Втайне от Демиурга София «подмешивает» в созданный им мир присущую ей, но не присущую Ему пневму (дух); таким образом, именно она «ответственна» за появление «духовного начала» в мире. В валентинианстве происходит разделение на «старшую Софию», которая, несмотря на свое падение, остается в плероме благодаря созданному Богом «Пределу», и Софию-Ахамот – бесформенную эманацию падшей Софии, уподобляемую выкидышу и исторгнутую из плеромы. Христос (выступающий у гностиков как вневременная духовная сущность) сообщает Софии-Ахамот форму, после чего она, следуя тому же примеру, пытается оформить душевно-телесный уровень бытия и создает Демиурга, который, в свою очередь, становится Творцом материального мира (Аверинцев 1980). Воссоединение падшей Софии с ее небесной ипостасью является завершающим актом космической драмы и знаменует конец материального мира, который разрушится, а души людей вернутся в их небесную обитель.

Весь этот комплекс идей, хоть и в редуцированном виде, воплощен в фильме в образе Нанет. Нанет – программистка, как и Дейли, то есть причастная Нусу-Уму и также способна создавать миры. Она единственная в офисе высоко ценит работу Дейли как программиста, восхищается его гениальными способностями, стремится работать с ним вместе и ради этого пришла в «Беспределье». Далее в фильме Нанет раздваивается, как и остальные персонажи: одна Нанет остается в офисе, а ее двойник оказывается заперт в моде. В отличие от всех остальных персонажей, «земной» Нанет удается связаться со своей «небесной» ипостасью, и благодаря этому она реализует план побега из моды, который оборачивается разрушением моды, концом этого маленького мира и гибелью его Демиурга. Идея разрушения как нового возрождения также реализована в фильме: под руководством Нанет Каллистер летит в черную дыру, герои согласны погибнуть, чтобы вырваться из-под власти Демиурга, однако в черной дыре происходит не гибель, а трансформация: персонажи выходят на новый уровень космической иерархии, в открытую симуляцию Беспределья, в рамках которой они полностью свободны и могут взаимодействовать с другими игроками. Таким образом, Нанет выполняет роль гностической Софии, разрушая материальный мир и освобождая запертые в плену души. В образе лейтенанта звездного флота Нанет Коул в кинотексте визуализируется София – важнейший персонаж гностической теологии.

Итак, на первом уровне с помощью семантически-структурного анализа мы фиксируем совокупность знаков, изображающих девушку-программиста, умную, веселую, решительную, которая становится пленницей на Каллистере. Характерологическим признаком этого образа является яростное отстаивание собственной свободы, неспособность смириться с унижением, а также ум и решительность. На третьем уровне создается образ Нанет, главной героини фильма, программистки, с чьей точки зрения зритель наблюдает события. На четвертом уровне вся совокупность признаков создает мифологический образ гностической религии – Софию, разрушающую и тем самым спасающую мир.

Итак, драматургия двух главных образов фильма, Дейли и Нанет, строится на основе гностических мифов о злом Демиурге, тюремщике людей и Софии, спасающей-разрушающей мир. Наряду с этим, в фильме присутствует инверсия двух важных сюжетов Ветхого Завета: повеления Бога Адаму «плодитесь и размножайтесь» и жертвоприношения Авраама.

В Ветхом Завете после изгнания первых людей из рая, Господь повелел им «Плодитесь и размножайтесь!». В христианской антропологии люди изначально созданы с половыми органами, что являлось большим соблазном для различных сект первых веков христианства и продолжает оставаться спорным моментом до сих пор. Если люди созданы для рая и созданы совершенными, зачем им гениталии и способность к испражнению? Гностики считали эти части человеческого тела доказательством того, что оно создано Демиургом, который отяготил человека как сексуальным влечением, так и потребностью испражняться, то есть связал человека с нечистотой. Из этого гностики делали вывод, что Бог Ветхого Завета является злым Демиургом, который таким образом произдевался над людьми.

В фильме «USS Каллистер» у персонажей мода нет гениталий. Мир Звездного флота – целомудренный мир, здесь никто не совокупляется и не испражняется. В фильме показано, насколько это тягостно и унижительно для героев. Именно этот момент они воспринимают как издевательство, и, обнаружив отсутствие у себя гениталий, Нанет-София начинает решительно действовать, чтобы разрушить мод. Таким образом, в фильме инвертирован библейский сюжет, и показано, что злой Демиург поступает противоположно Богу Ветхого Завета, который повелевает людям плодиться и размножаться и не гнушается телесного.

Особенно ярко инверсия библейского сюжета показана в истории с жертвоприношением Авраама. Согласно Ветхому Завету, праотец Авраам был первым человеком, который стал общаться с Господом, первым из избранного народа. Бог по-

требовал от него принести в жертву своего сына Исаака, и Авраам начал жертвоприношение, но ангел остановил его руку, и Бог сказал ему, что таких жертв он не приемлет. Ребенок остался жив и стал одним из патриархов, прародителей избранного народа.

В фильме «USS Каллистер» первый помощник Уолтон был первым человеком, которого Дейли скопировал в мод. Много лет они с Дейли были на корабле вдвоем. Таким образом, Уолтон оказывается первым человеком, который общается с богом этого мира, то есть Авраамом моды. Чтобы заставить Уолтона подчиниться, Дейли скопировал в мод его сына Томми и выбросил ребенка в открытый космос. Жертвоприношение Исаака совершилось, Авраам не смог ему помешать и лишился сына. Рассмотренная инверсия библейского сюжета показывает нам принципиальное отличие Демииурга от Бога Ветхого Завета, то есть создает визуальными и драматургическими средствами представление о несоответствии гностической и ветхозаветной теологии в этом важном пункте.

Таким образом, хотя фильм выражает гностическую мифологию, в вопросе полемики с христианами создатели становятся на сторону христиан. Для гностиков привязанность человека к телесному миру (наличие у людей гениталий) грязнит и унижает человека. Также для гностиков деторождение является ловушкой Демииурга для привлечения людей в материальный мир. Демииург, который запрещает телесную любовь и деторождение, противоречит гностическим представлениям.

Таким образом, здесь имеет место семиотическая мимикрия. Это явление проанализировано В.Ю. Лебедевым и А.М. Прилуцким (Лебедев, Прилуцкий 2018). Семиотическая мимикрия заключается в том, что семиотические значимые элементы одной семиотической системы приобретают черты элементов другой семиотической системы без семантической идентичности их значений. В нашем случае элементы христианской семиотической системы, а именно любовь Бога к людям, создание Богом телесности и деторождения как дара для людей, приобретают черты гностической семиотической системы, где инверсия этих даров формирует характерологические признаки злого Демииурга.

Заключение

Подведем итоги. В фильме «USS Каллистер» средствами кинематографа визуализированы важные персонажи гностической теологии: Демииург и София. Кроме того, в фильме присутствуют такие базовые для гностической теологии идеи, как иерархия миров, упорядоченных по степени удаления от божества, и гнушение плотью. В произведении также инвертированы два библейских сюжета – благословение человека потомством и

жертвоприношение Авраама, и таким образом дается критика гностического представления о тождестве злого Демииурга и Бога Ветхого Завета. Гностическая мифология воплощается в эстетике франшизы «Стартрек», повлиявшей на научную фантастику 1960–1970-х гг.

Итак, анализ кинотекста «USS Каллистер» структурно-семантическим методом показывает, что в фильме воплощены главные образы гностической теологии и смоделирована гностическая вселенная с ее самыми важными персонажами – Демииургом, тюремщиком мира, и Софией, спасительницей/разрушительницей мира. В фильме также выражены такие гностические идеи, как иерархия миров по степени удаления от совершенства и ограничения свободы человека, гнушение плотью, рабство у Демииурга в земном мире, разрушение земного мира – несовершенной части космоса. В кинотексте также отражена полемика с христианством по вопросу о Боге-Творце мира, Боге Ветхого Завета, а именно: инвертировано повеление Бога «Плодитесь и размножайтесь» и история жертвоприношения ребенка, сына Авраама. В этих случаях гностический Демииург поступает противоположно Богу Ветхого Завета, что подчеркивает разницу между ними с помощью семантической мимикрии.

Таким образом, фильм «USS Каллистер» в знаковой форме на уровне визуализации образов и их драматургии выражает гностическую религиозную мифологию, востребованную в современных постхристианских обществах.

Источники фактического материала

USS Каллистер (2017) Черное зеркало. 4 сезон. 1 серия. URL: <http://chernoezerkalo.ru/seasons/season-4/episode-1> (дата обращения: 10.03.2022).

Библиографический список

- Christensen, C.S. (2018), Christian and biblical symbols in modern movies exemplified by "Babette's Feast" (1987), "The Return" (2003) and "The Island" (2006), *Studia Humanitatis*, no. 1, pp. 1–21.
- Аверинцев С.С. Ахамот // Мифы народов мира: Энциклопедия. Москва, 1980. Т. 1. С. 527–533.
- Афонасин Е.В. Гносис Валентина и его последователей. Античные свидетельства // Школа Валентина. Фрагменты и свидетельства / пер., предисл. и коммент. Е.В. Афонасина. Санкт-Петербург: Алетей, 2002. С. 6–68.
- Афонасин Е.В. «Лернейская гидра» и проблема происхождения гностицизма // *Schole. Философское антиковедение и классическая традиция*. 2011. Т. 5. № 1. С. 83–95.
- Бойко М.Е. Структурный анализ киноперсонажей // Вестник ВГИК. 2016. № 2(28). С. 23–32.

Данилов А.В. Антропологическая матрица гностицизма как контекст формирования раннехристианской антропологии // Скрижали. 2021. Т. 21. С. 91–120.

Евлампов И.И. «Преступление и наказание»: мистический роман о рождении Спасителя в мире злого Демурга // Соловьевские исследования. 2020. № 3(67). С. 140–156. DOI: <http://doi.org/10.17588/2076-9210.2020.3.140-156>.

Ермишина К.В. Фильмы постмодерна в призме гностицизма: пример «Матрицы» и «Облачного атласа» // Религиоведческие исследования. 2018. № 2(18). С. 182–203. DOI: <http://doi.org/10.23761/rrs2018-18.182-203>.

Лебедев В.Ю., Прилуцкий А.М. Семиотическая мимикрия и функционирование религиозных знаковых систем: постановка проблемы // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2018. № 1. С. 139–147.

Лосев А. Ф. Диалектика мифа / Сост., подг. текста, общ. ред. А.А. Тахо-Годи, В.П. Троицкого. Москва: Мысль, 2001.

Ситников А.В. Философия Плотина и традиция христианкой патристики. Санкт-Петербург: Алетейя, 2001.

Скородумов Д.А. Гностицизм в видеоиграх // Неприкосновенный запас. Дебаты о политике и культуре. 2021. № 5(139). С. 266–274.

Тертуллиан Квинт Септимий Флоренс. Против Маркиона в пяти книгах / пер. с лат., вступ. ст. и коммент. А.Ю. Братухина. Санкт-Петербург: Издво Олега Абышко; Университетская книга, 2010.

Трофимова М.К. Историко-философские вопросы гностицизма. Москва: Наука, 1979.

Тягунов С.И. Герменевтика образа: имагинативная логика смысла // Новая наука: Проблемы и перспективы. 2017. Т. 2. № 2. С. 150–154.

Цуканов Е.А. Старый гностицизм на новый лад: лики модернизации мизантропических учений древности // Наука. Искусство. Культура. 2019. № 1(21). С. 106–111.

References

Christensen, C.S. (2018), Christian and biblical symbols in modern movies exemplified by "Babette's Feast" (1987), "The Return" (2003) and "The Island" (2006), *Studia Humanitatis*, no. 1, pp. 1–21.

Afonasin, E.V. (2002), Gnosis of Valentinus and his followers. Antique evidence, *School of Valentinus. Fragments and testimonies*, translation, foreword. and comment. E.V. Afonasin, Aletheia, Saint Petersburg, Russia.

Afonasin, E.V. (2011), "Lernaean Hydra" and the problem of the origin of Gnosticism, *Schole, Philo-*

sophical antiquity and the classical tradition, vol. 5, no. 1, pp. 83–95.

Averintsev, S.S. (1980), Achamoth, *Myths of the peoples of the world: Encyclopedia*, vol. 1, pp. 527–533.

Boyko, M.E. (2016), Structural analysis of movie characters, *Vestnik VGIK*, no. 2(28), pp. 23–32.

Danilov, A.V. (2021), The anthropological matrix of Gnosticism as a context for the formation of early Christian anthropology, *The Tablets*, vol. 21, pp. 91–120.

Ermishina, K.V. (2018), Postmodern films in the prism of Gnosticism: an example of The Matrix and Cloud Atlas, *Religious Studies*, no. 2(18), pp. 182–203, DOI: <http://doi.org/10.23761/rrs2018-18.182-203>.

Evlampiev, I.I. (2020), "Crime and Punishment": a mystical novel about the birth of the Savior in the world of the evil Demiurge, *Solovyov Research*, no. 3(67), pp. 140–156, DOI: <http://doi.org/10.17588/2076-9210.2020.3.140-156>.

Lebedev, V.Iu. and Prilutsky, A.M. (2018), Semi-otic Mimicry and the Functioning of Religious Sign Systems: Statement of the Problem, *Bulletin of the Tver State University. Series: Philosophy*, no. 1, pp. 139–147.

Losev, A.F. (2001), *Dialectics of myth*, A.A. Takho-Godi, V.P. Troitsky (ed.), Thought, Moscow, Russia.

Sitnikov, A.V. (2001), *Philosophy of Plotinus and the tradition of Christian patristics*, Aletheia, Saint Petersburg, Russia.

Skorodumov, D.A. (2021), Gnosticism in video games, *Emergency reserve. Debate about politics and culture*, no. 5(139), pp. 266–274.

Tertullian Quintus Septimius Florence. Against Marcion in five books, (2010), trans. from lat., entry. Art. and comment. A.Yu. Bratukhina, Oleg Abyshko Publishing House, University Book, Saint Petersburg, Russia.

Trofimova, M.K. (1979), *Historical and philosophical questions of Gnosticism*, Nauka, Moscow, Russia.

Tsukanov, E.A. (2019), Old Gnosticism in a New Way: Faces of Modernization of Misanthropic Teachings of Antiquity, *Science Art Culture*, no. 1(21), pp. 106–111.

Tyagunov, S.I. (2017), Hermeneutics of the image: the imaginative logic of meaning, *New Science: Problems and Perspectives*, vol. 2, no. 2, pp. 150–154.

Submitted: 18.04.2022

Revised: 01.06.2022

Accepted: 17.06.2022