Научная статья

УДК 130.2

doi: 10.31079/1992-2868-2021-18-4-189-194

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНАЯ ПРОБЛЕМА (ОПЫТ ИНТЕРПРЕТАЦИИ ФИЛЬМА АННЫ МЕЛИКЯН «ФЕЯ»)

Александр Семёнович Брейтман^{1✉}, Анастасия Викторовна Брейтман²

¹Дальневосточный государственный университет путей сообщения, Хабаровск, Россия,
brejtman54@mail.ru✉

²Педагогический институт Тихоокеанского государственного университета, Хабаровск, Россия

Аннотация. В статье представлен авторский взгляд на проблему активного вторжения виртуального (или виртуальности) в бытие современного человека. Развитие виртуальных технологий в условиях интернет-цивилизации – очередной шаг к созданию искусственного интеллекта. Небывалый технологический прорыв и безграничные возможности интернета, в первую очередь, актуализируют этические проблемы, не до конца осознанные научным сообществом. В частности – вытеснение подлинного существования нашего современника виртуально-мифологической реальностью. В этом видится бегство от реальности со всеми вытекающими последствиями: инфантилизмом, невозможностью подлинной социализации, несформированностью ценностного (научного или религиозного) мировоззрения, немотивированной агрессией... и в итоге – невозможной деконструкцией личности. Обозначенная проблема рассматривается на материале фильма Анны Меликян «Фея», завоевавшего в 2020 г. все главные призы онлайн-фестиваля российского кино «Большой экран».

Ключевые слова: виртуальная реальность, геймеры, офлайн, онлайн, деструктивность, фильм, культура

Original article

VIRTUAL REALITY AS AN EXISTENTIAL PROBLEM (THE EXPERIENCE OF INTERPRETING ANNA MELIKYAN'S FILM "FAIRY")

Alexander S. Breitman^{1✉}, Anastasia V. Breitman²

¹Far Eastern State Transport University, Khabarovsk, Russia, brejtman54@mail.ru✉

²Pedagogical Institute, Pacific National University, Khabarovsk, Russia

Abstract. The article presents the author's view on the problem of the active invasion of the virtual (or virtuality) in the existence of modern man. The development of virtual technologies in the conditions of Internet civilization is another step towards the creation of artificial intelligence. An unprecedented technological breakthrough and the limitless possibilities of the Internet, first of all, actualize ethical problems that are not fully realized by the scientific community. In particular, virtual mythological reality supplants the true existence of our contemporary. This is seen as an escape from reality, with all the ensuing consequences: infantilism, the impossibility of genuine socialization, the lack of formation of a value (scientific or religious) worldview, unmotivated aggression and, as a result, an irreplaceable deconstruction of the personality. This problem is considered based on the material of Anna Melikyan's film "Fairy", which won all the main prizes of the online festival of Russian cinema "Big Screen" in 2020.

Keywords: virtual reality, gamers, offline, online, destructiveness, film, culture

В 2012 г. в рецензируемом отечественном журнале были опубликованы полемические заметки одного из авторов статьи [1], касающиеся проникновения виртуального (или виртуальности) в бытие современного человека. В частности, там шёл разговор об информационной культуре и растущем интересе к специфическому ее порождению – виртуальной реальности, и к самому субъекту (равно как и объекту) этой реальности – «человеку виртуальному, некоему гомункулусу, «зародившемуся» в реторте компьютерных лабиринтов. Сравнение малоизученного тогда феномена виртуальной реальности с реальностью мифологической не утратило своей актуальности и сегодня. Мифологическая реальность, как известно, – продукт мифологиче-

ского сознания, т.е., говоря о мифологической реальности, мы, по сути, имеем дело с продуктом воображения, воспринимаемым как реальность. Мифологическое сознание и порождаемая им мифологическая картина мира – в основе всех традиционных цивилизаций. Власть традиции – «...этого, – по выражению М. Кагана, – культурного заместителя утраченного человечеством генетического способа передачи поведенческих программ» [2: с. 131] – была абсолютной. Организуя жизнь каждого по требованию: «Поступай так, как поступали твои отцы и деды...», «Действуй так, как действовали предки», традиция «...становится победой культуры над временем» [2: с. 131]. Подчинение норме, канону, правилу, закрепляемым традицией, становится

культурной формой наследственной передачи информации, когда индивидуальное «Я», еще не отделившись от коллективного «Мы», не осознавало своей уникальности во времени и в пространстве. На той стадии общественного развития требовалось иное – жизненная необходимость слияния с другими, отождествление себя с ними, ибо только в такой коллективной, общественной форме бытия человек мог противостоять природе.

Таким образом, до тех пор, пока в филогенезе не сложился способ (механизм) рационального познания мира, «...пока Возрождение в Европе не открыло путь дальнейшего развития культуры, основанной на творческой, а значит, новаторской! – деятельности личности» [2: с. 131], человек продолжал относиться к продукту своих интуитивных озарений, основанных на могучем воображении, как к единственно возможной реальности. Нечто подобное мы наблюдаем и в случае виртуальной реальности, которая все более осуществляет экспансию в сознание пользователей различных модификаций ПК. В известном смысле виртуальная реальность – это мифологическая реальность человека XXI в., с тем только отличием, что прежде чем принять виртуальную реальность как основную, сознание человека XXI в. должно «сбросить» с себя тот багаж культуры, который со времён греко-римской античности, а затем, минуя Средневековье, европейского Ренессанса формировался как рациональный способ познания, породивший философское знание и науки во всём их многообразии и взаимодополнительности. Сегодня, когда «новое средневековье» – неотъемлемый атрибут массовой культуры, «скомпрометированные» методы научного познания активно вытесняются «универсальными» донаучными. И здесь виртуальность со всеми своими безграничными технологическими возможностями оказывается неисчерпаемым источником новой мифологии. Но если мифологическое сознание древнего человека – естественная и универсальная форма существования и познания мира в конкретную историческую эпоху, то замещение (подмена) подлинного существования нашего современника виртуально-мифологической реальностью – не что иное, как бегство от реальности со всеми вытекающими из этого последствиями: инфантилизмом, невозможностью подлинной социализации, несформированностью ценностного (научного или религиозного) мировоззрения, немотивированной агрессией... и в итоге – невосполнимой деконструкцией личности. Вышеприведенные соображения позволяют сделать вывод, что «человек виртуальный» – это более всего тот, кто виртуально-мифологическую реальность (в «виртуале») принимает в качестве основной, а то, что происходит «в реале», его интересует все меньше и меньше.

Опасности виртуальной зависимости и подмены, подстерегающие «человека виртуального», требуют многоаспектного исследования этого социально-технологического феномена.

Вместе с тем история культуры свидетельствует о том, что искусство как самосознание культуры оказывается подчас своего рода зондом, нащупывающим болевые точки бытия человека. А нащупав, нередко сигнализирует о них задолго до того, как это сделает наука. В контексте сказанного представляется интересным рассмотреть фильм Анны Меликян «**Фея**», завоевавший в 2020 г. все главные призы онлайн-фестиваля российского кино «Большой экран».

Новый фильм этого незаурядного режиссёра – серьёзное и смелое высказывание о современности, женский взгляд, женская интуиция нашего настоящего и будущего. Как и в лучших образцах современной женской прозы (Л. Улицкая, Д. Рубина, Г. Яхина и др.), А. Меликян ступает за границы рационального, вполне осознанно стремясь к постижению трансцендентного, ища в нём объяснения драматических современных коллизий и противоречий. А поскольку душа России, по утверждению религиозного философа Н. Бердяева, [3] *женская* и даже *бабья*, постольку интуиция режиссёра, глубокие и одновременно простодушные, серьёзно вторгаются в область национального мифа, архетипа, откровения... Бездушность регламентированного, дискретного мира Москвы – антимира, в котором мужчины не выходят из онлайн, а женщины тратят свою витальность в протестных акциях – достигает апогея. Мужское и женское здесь трагически разделено и, пожалуй, в этом, по мнению Меликян, если не обречённость, то реальная угроза бытию человека. Важные темы всех ее фильмов – психология любви, вопросы пола. Особенность «Феи» в том, что несостоявшаяся история любви получает продолжение в метафизической проекции. Нелепый роман чудачки Тани и компьютерного босса Войгина прорастает платоновским мифом о родственных душах, идущих рука об руку через череду земных воплощений. Поэтому установить связь миров в этом «троемирии» или «многомирии» главная задача зрителя.

Два героя фильма – антагонисты: глава игровой компьютерной студии, продвинутый гейммейкер Евгений Войгин (Константин Хабенский), самодовольно вещающий с телеэкрана о социальных преимуществах геймерства перед примитивностью уличного существования, что не мешает ему цинично использовать даже милицмейскую хронику убийства в целях максимально успешного продвижения своего виртуального продукта, и «сдвинутая» экоактивистка, участница скандальных акций протеста, борец за права животных и политзаключённых.

ченных, чистая душа Таня (Екатерина Агеева). Они не должны были встретиться, люди не только из разных команд, но разных миров: он – где никто никого не любит и где всё можно купить за деньги (во всяком случае, так было до их «роковой» встречи); и она – где царит любовь, наивная и даже глуповатая, что «не гордится, ... не мыслит зла, ... всему верит, ... все переносит...» [4]. Классическая пара – *святой/святая* и *грешница/грешник* – как реминисценция из «Преступления и наказания» об *убийце* Раскольнике и *гулящей* Сонечке и через них уже восходящая к евангельскому сюжету о *сыне божьем* Иисусе и *гулящей* Марии Магдалине. Как и в романе Достоевского, здесь нельзя искать прямых отсылок к библейскому тексту: героиня фильма – не *гулящая*, как евангельская Магдалина или Сонечка Достоевского (хотя поначалу и бьёт по глазам агрессивная, в кровавых разводах, публичная обнажённость начальных кадров, впоследствии оборачивающаяся беззащитной девичьей наготой протестующих против насилия и крови; «падшест» же героини ещё более обнаруживается в её то ли политическом, то ли артистическом псевдониме – Триер, отсылающем к знаменитой ленте Ларса фон Триера «Рассекая волны», где героиня, «возлюбив многих», спасает, тем самым, любимого мужа от неминуемой смерти. Именно в незнакомом шведском режиссёре Таня находит родственную душу. В разговоре с Войгиным она признаётся: «Когда мне плохо, я думаю: пошло все в ж..., поеду к Ларсу фон Триеру» /запись по фильму). Здесь сходство иное: Таня из фильма, как и Сонечка из романа, несмотря на все «свинцовые мерзости» бытия, с её наивностью и детской улыбкой – почти юродивая. Не случайно в один из кульминационных моментов фильма босс, изгоняя её из своей крутой студии, чем-то похожей на храм с пустыми, без фресок и образов, стенами, кричит вслед: «Ты сумасшедшая...».

Свёл их случай: Таня, спасаясь от омововских дубинок и задержания во время перекрывшей проезжую часть эоакции, ищет спасения в подвернувшейся застрявшей в пробке легковушке. Скорчившаяся на полу между передними и задними сидениями она в залитом бутафорской кровью купальнике вызывает в хозяйне крутой иномарки однозначную негативную реакцию: он смотрит на неё с брезгливым интересом как на некую свалившуюся невесту откуда экзотическую зверушку, угрожающую чистоте сверкающего глянец салона. И если бы не сидящая за спиной Войгина дочь-подросток, которая то ли намеренно, то ли в силу пережитого стресса после развода родителей молчит, отвергая любые вербальные и невербальные формы взаимодействия, он просто бы вышвырнул из машины непрошенную гостью. Замкнутая в себе девочка,

почти ребёнок, и странная взрослая интуитивно, без слов распознают друг в друге родственные души: ведь по сути обе они – дети. И очень скоро становится ясно, что эта *сумасшедшая* – единственная для крутого гейммейкера возможность установления контакта с начисто отвергающей его дочерью. *Как не использовать подвернувшийся случай?* И вот Таня уже – то ли его секретарша в служебной «командировке» по святым местам, то ли гувернантка его молчащей дочери? И здесь, с учётом того, что произойдёт дальше, напрашивается ещё одна неслучайная ассоциация: с юродивым сталкером из одноимённого фильма Тарковского, сопровождающего модного и циничного писателя в паре с учёным-прагматиком в *Зону*, сулящую исполнение заветных желаний. В контексте сказанного путешествие в поисках рублёвского иконостаса становится для Войгина путешествием (в традициях средневековой повести – *мытарством*) в поисках утраченной души. Проводником же в столь непривычном, и даже чуждом для босса деле, своего рода сталкером (как Сталкер у Тарковского) или ангелом-хранителем (как Сонечка у Достоевского), связующим звеном между им и молчащей дочерью и становится подобранная на улице экологическая активистка, к псевдониму которой – Триер – добавляется ещё один, придуманный Войгиным в духе его виртуальных персонажей, – *фея*.

Кто же эта Таня? Может быть, совсем и не сумасшедшая? А их встреча и вовсе – промысел божий?

В поисках ответа уточним: в связи с каким событием или явлением определяется основной конфликт фильма? Он складывается вокруг суперуспешного игрового сериала – «Коловрат». Эксплуатируя модный псевдопатриотический тренд, Войгин создаёт игровой виртуальный сериал о рязанском защитнике земли русской периода монгольского нашествия – Евпатии Коловрате. Для успешного продвижения очередных серий требуется эффективный пиар. Ради него – и снятая на видеокамеру благотворительная акция с участием семьи погибшего от рук скинхедов-националистов, и поиски храма с малоизвестным иконостасом Рублёва, и радение за сохранение культурного наследия... В циничном раскладе *компьютерного гения* есть лишь одно уязвимое место – любовь к собственной дочери, которая отказывается с ним разговаривать и чью любовь не купить, не заслужить ни крутыми гаджетами, ни другими благами. Вот в такой сложный психологический, с мистическим оттенком, узел, в котором извечное накрепко переплетается с остролюбодневным, актуальным, связывает Анна Меликян своих *из разных миров* персонажей.

Сталкерство Тани проявляется уже в самом начале поездки, ещё до обнаружения искомого

храма: обиженную грубым обращением отца Машу она учит, как решать проблемы при помощи космоса. Причиной ли тому неутраченная детская способность Маши к мгновенному подключению к игре в предлагаемых обстоятельствах или Таня на самом деле как-то связана с космосом, но на наших глазах осуществляется мгновенный скачок сознания держащихся за руки героинь в космическое пространство, за пределы «человеческого, слишком человеческого». С этого момента между «воспитанницей» и «гувернанткой» устанавливается связь, на которую, увы, даже и в малой мере не может претендовать технологически до зубов вооружённый отец.

Режиссёр сознательно выстраивает две внутренние линии повествования. *Компьютерный* разработчик и *фея* будто живут в параллельных мирах: жизнь успешного и богатого предпринимателя с Рублёвки с большим загородным домом и прислужкой разительно отличается от будней перебивающейся случайными заработками «понаехавшей» в столицу без связей и денег. Он – твёрдо стоящий на ногах «лучший в стране разработчик», и она – в чьём активе лишь мечты то ли стать актрисой, то ли вообще изменить мир к лучшему... На первый взгляд лишь по законам сериальной мелодрамы с её извечной историей Золушки их пути сходятся, и перед нами – очередной современный вариант сказочно-мифологического архетипа: красавица и чудовище, где *он*, конечно же, влюблённый в неё прекрасный принц под личиной циничного и развращённого бизнесмена, а *она* – та самая красавица, ангел-хранитель, а то и сама фея, что должна расколдовать его, превратив в художника, осознающего своё высокое предназначение. Но тут же, снижая ей же самой продекларированный пафос, режиссёр превращает обработанный в глянцевой 3D-стилистике «Коловрата» образ, созданный *Феей*, в почти пародийный гибрид языческой птицы Сирин и библейского херувима. Мир компьютерной игры (особенно в сравнении с миром древнерусской иконописи) высоко технологичен, но псевдоэстетичен и имморален. Здесь действует принцип подмены, ложной копии. Потому-то, являясь своего рода метафизической хранительницей Войгина, в обездушенном виртуальном пространстве Таня теряет свой подлинный облик, свое лицо.

Авторы фильма блестяще владеют мастерством монтажного выстраивания сюжета. Прибегая к контрастности монтажной «сборки», режиссер усиливает эффект разорванности, осколочности, обостряя все болевые точки общественной жизни, используя актуальное многообразие экранных форм и возможностей: экраны компьютера, смартфона, телевизора, видеокамеру супермаркета, игровой шлем, само пространство компьютерной игры, приставку, соцсети, любительские видеоролики,

телешоу, новости и т.д. Возникает эффект клиповости, иллюзорности. Призрачность подчеркивается не только визуально-монтажно, но и с помощью какофонии городских шумов, звуков, стрееоскопических эффектов, искажающих и разрывающих пространство.

Булгакову, задохнувшегося в Москве 1930-х гг., потребовалось инобытие, чтобы объяснить «жуть» настоящего. Думается, что тоже требовалось Гоголю и Достоевскому. Хронотопическая модель «Фей» по-булгаковски (вообще литературно) многослойна: современная Москва – инфернально-виртуальное пространство – пространство вечности, Космоса. В то же время кинополотно Меликян становится по-настоящему эпичным лишь тогда, когда в нём, как и в других её фильмах, начинает доминировать лирическая интонация. В лучших традициях русской литературы фильм, с одной стороны, раскрывает бездны падения (мертвого сна) души, с другой – являет проповедь всепобеждающей любви. Душа человеческая, душа творца – поле борьбы Бога и дьявола. Именно поэтому возникает цитатность из «Андрея Рублева» Тарковского. Ответы божеского и дьявольского играют на лице Войгина (К. Хабенский): иконические чистота, строгость появляются во время чтения послания апостола Павла (крупный план, иконический теплый золотисто-коричневый фон) и лукавое самодовольство искусителя – во время телеинтервью, где успешный гейммейкер цинично рассуждает о том, что человек, который живёт *офлайн*, в силу многочисленности потребностей и неподконтрольности опасен для государства, в то время как для *онлайн* нужен только стул и компьютер. На вопрос же ведущей о том, что будут делать с теми, кто будет продолжать жить *офлайн*, отвечает: «Убивать, вешать, сжигать...». В контексте дальнейших событий чёрный юмор *нового властителя дум* приобретает зловещий смысл.

Виртуальная реальность, сеть искусственного интеллекта глубоко проникает в жизнь и сознание, отключая нравственное чувство, эмоции, индивидуальность, связь с людьми. Дочь Войгина не разговаривает с отцом. Его же любовь к дочери выражается в каком-то животном страхе за неё. Когда герой срывается в поисках, бежит в панике по лестницам и коридорам, «картинка» приобретает формат компьютерной игры, движение героя механистично (так же механистично и заданно движется виртуальный Коловрат), он, как затравленный заяц или хищник (страх и агрессия – элементы одной и той же программы), судорожно движется по заданным траекториям, затем разражается ругательствами в адрес найденной дочери, обнимающей уличного пса. Он искренне удивляется, узнав причину её депрессии, – одноклассник, не отвечающий ей взаимностью. Ему кажется, что проблему легко решить. Но его «помощь» делает дочь еще несчастнее.

Создатель суперпопулярной компьютерной игры, талантливый бизнесмен, «ловец душ» (так и не сумевший найти путь к сердцу дочери), податель выгодных рабочих мест, самодур, жизнелюб и неврастеник одновременно, он крепко держит в своих сетях десятки тысяч (может быть, миллионы) душ молодых и старых, владея в совершенстве искусством манипуляции и полагая, что власть над умами его «компьютерных детей» безгранична. Поначалу ему удаётся так же прагматично нейтрализовать императивы сотрудников по поводу моральной ответственности компании за убийства, но на этом поле есть и другие игроки (например, ФСБ), не менее изощрённые манипуляторы, которые сами могут тебя использовать, а в случае надобности – и шантажировать. И пусть он не пусует перед представителем «конторы» и не выдает информацию о клиентах (тут действует неоднозначная система нравственных оценок), но это никого не спасает от надвигающейся катастрофы.

Казалось бы, связать причудливой интригой столь чуждые, не стыкующиеся разнородные жанры и явления: сказку и социальную драму, лирическую комедию и философскую притчу; православие как цементирующую основу национальных скреп (где подлинный патриотизм соседствует с многочисленными спекуляциями на тему) и русский фашизм (точнее, нацизм), естественный порыв к свободе и левацкий либерализм, рублёвские иконы и компьютерные игры в целостное киноповествование – то же самое, что строить из детского конструктора архитектурный шедевр. Тем не менее весь этот «режиссёрский произвол» – то ли сказочно-эпатажная love story, то ли детектив с модными (в тренде) виртуальными наворотами – на наших глазах разворачивается своего рода кинороман из жизни современной Москвы. «Рваный ритм» фильма начинает выравниваться, а взгляд камеры фокусируется и заостряется, когда создатель виртуальной реальности, впервые вырвавшись из объятий *Нового Вавилона* – города греха – за пределы Рублёвского шоссе, оказывается во Владимире. И уже там, разглядывая в храме средневековые фрески, он, конечно же, с подачи влюблённой в него простутки, мистически прозревающей многомерность человеческого бытия, неожиданно уверяется в том, что он, создатель виртуальных образов Евгений Войгин, – новое воплощение средневекового Мастера. Ведь и дата его рождения совпадает с днем смерти Андрея Рублева, и даже во внешности (здесь крупные планы Войгина даны в монтажном соединении с крупными планами Рублёва из гениальной кинофрески А. Тарковского) просматривается явное сходство. И дело уже не в том, что ни собор, куда по ошибке попали эти *наломники по святым местам*, ни Рублевское шоссе

не имеют никакого отношения к великому иконописцу. Соприкоснувшись (по служебной необходимости) с миром, чуждым реалиям новой жизни, он, прагматик и циник, не ведая и не желая того, проходит своего рода инициацию на духовность. И уже на кушетке регрессолога (где оказывается с подачи той же *Фей*), скитаясь в гипнотическом трансе, чем-то напоминающем прогулки по виртуальным мирам, по своим прежним воплощениям, в какой-то момент открывает в себе иную душу. Потом вдруг начинает понимать и читать прежде недоступный древнерусский текст, и даже в строжайшей тайне от всех пытается рисовать. Обретение иной души, а вернее, реанимация совести (по Канту – голос Бога в душе человека), уже не позволяет «лучшему разработчику компьютерных игр в стране» не замечать связи между подвигами его виртуального Коловрата и одноименной бандой фашиствующих отмороzków, снимающих на видео и выкладывающих в интернете совершаемые ими по ночам ритуальные убийства мигрантов, геев и бездомных. Ведь в определённом смысле эти отморозки есть обратная сторона его холодного расчёта и коммерческого успеха. Конечно, не виртуальная игра как таковая порождает преступление, но она позволяет облечь деструктивность и агрессивный национализм участников преступной группировки в мистические псевдопатриотические одежды борцов за чистоту нации. Как часто в выступлениях психологов и психотерапевтов можно услышать, что всякого рода экранно-виртуальные ужасы и злодеяния заключают в себе некий терапевтический эффект «выпускания пара», работающих на понижение зашкаливающей уже социальной агрессии. В этих рассуждениях есть правда, но не вся: как показывает опыт, фантазии некоторых компьютерных гениев способны не столько приручать хаос, сколько канализировать и героизировать, а в известном смысле легитимизировать присущую человеку деструктивность. И здесь мы уже имеем дело не только с преступлением против того или иного индивидуального человека, но против человеческого в человеке, иначе говоря, как было сформулировано на Нюрнбергском процессе, *преступлением против человечности*.

Как жить человеку дальше, если вдруг Бог «окликнул» его? Если вдруг оказывается, что голос этот противоречит всему, чем ты жил прежде, когда *успех любой ценой* (в белых одеждах благородной самореализации) был, по большому счёту, единственным, что определяло твоё отношение к миру?

Признание своей ответственности за то, что происходит за стенами твоей студии, учитывая христианские мотивы фильма Анны Меликян, – путь к покаянию. Но покаяние, как известно, – лишь первый шаг. Следующий – искупление – са-

мое трудное, для многих невозможное. И пока Войгин действует по привычному эгоистическому расчёту – нет ни покаяния, тем более искупления. Напротив, попытка «спасти», вытащив из фашистской группировки, одного из юных *чистильщиков*, фактически предопределяет смерть рядового «воина света» от рук главного «коловрата». Искупление наступает тогда, когда на пути к сборищу геймеров, вышагнувших из пространства виртуальной игры в подzemки московского метро, их *творец* вступает за избиваемого ими *нерусского* и сам становится жертвой. Такое искупление, когда герой гибнет – закономерно: ведь его убивают, по сути, воплощённые порождения его технологического гения. Спасение же (в контексте всего фильма) можно вполне оценить как чудо: его спасает приведённая в реанимационную палату и вновь там обретшая голос дочь, вызывая его из небытия комы: «Папа! Папа!!...», а главным образом Таня, оказавшись по ошибке (по ошибке ли?) в зале ис-

кусства Древней Руси Третьяковки и на коленях молящаяся перед образом рублёвского «Спаса нерукотворного». Именно Таня, чья любовь «долго терпит, милосердствует, ... не завидует, ... не превозносится, ... не ищет своего, ... надеется, всё переносит» [4], посылает к умирающему Войгину Машу как единственную, кого он любит, а сама, посчитав себя лишней, уходит.

То, что происходит потом, по сути, и есть чудо воскрешения из мёртвых. Войгин выживает. Ему дарована жизнь. Принадлежит ли теперь она ему, и что ему предстоит? Выйдя из больницы, он долго идёт по сверкающему рекламой мегаполису – блуднице Вавилонской – и в одном из подземных лабиринтов ночного клуба видит сидящую к нему спиной Таню. Потерявший свою игровую империю, но обретший дочь, он внимательно смотрит на работающую в роли мастера татуажа Таню:

- *Фея, пойдём пожрём...* (запись по фильму).

Список источников

1. Брейтман А.С. Виртуальная реальность как социокультурный феномен: pro at contra // Учёные записки КНАГТУ. 2012. № 3. С. 118–119.
2. Каган М.С. Введение в историю мировой культуры. Кн. 1. Санкт-Петербург : Петрополисс, 2000. 367 с.
3. Бердяев Н.А. Душа России : сборник статей. Москва : Центрполиграф, 2016. 255 с.
4. Библия. 1-е Кор. 13:4

References

1. Breitman A.S. Virtual'naya real'nost' kak sotsio-kul'turnyi fenomen: pro at contra [Virtual Reality as a Social and Cultural Phenomenon: Pro at Contra]. *Uchenye zapiski KNAGTU*, 2012. no. 3, P. 118–119 (in Russ.).
2. Kagan M.S. *Vvedenie v istoriyu mirovoi kul'tury. Kniga 1* [Introduction to the History of World Culture. Book 1]. Sankt-Peterburg: Petropoliss, 2000. 367 p. (in Russ.).
3. Berdyaev N.A. *Dusha Rossii. Sbornik statei* [The Soul of Russia. Collection of Articles]. Moscow: ZAO «Izdatel'stvo Tsentrpoligraf», 2016. 255 p. (in Russ.).
4. *Bible* 1 Cor. 13:4. (in Russ.).

Информация об авторах

А.С. Брейтман – доктор философских наук, профессор;
А.В. Брейтман – кандидат филологических наук, доцент.

Information about the authors

A.S. Breitman – Doctor of Science (Philosophy), Professor;
A.V. Breitman – Candidate of Science (Philology), Associate Professor.

Статья поступила в редакцию 23.07.2021; одобрена после рецензирования 13.08.2021; принята к публикации 03.09.2021.
The article was submitted 23.07.2021; approved after reviewing 13.08.2021; accepted for publication 03.09.2021.