

EDN: GFLVPO

УДК 791.43:159.953–042.3:004.8

## Memory and Oblivion as Products of Digital Technologies in Cinema of the Late 20<sup>th</sup> – Early 21<sup>st</sup> Century

Ekaterina A. Sertakova\* and Natalia M. Leshchinskaia

*Siberian Federal University*

*Krasnoyarsk, Russian Federation*

Received 10.10.2024, received in revised form 10.12.2024, accepted 18.01.2025

**Abstract.** The development of digital technologies expands human capabilities, in particular, allowing people to significantly improve the quality of life, making it more convenient and comfortable. But often such interventions touch the sharp edges of ethical frameworks, especially when it comes to the boundaries of privacy and the permissibility of interfering in the transformation of the individual. In this regard, one of the topical issues is the dialectical relationship between memory and oblivion and the use of artificial intelligence capabilities to preserve, strengthen memory, as well as to activate the process of oblivion, the complete destruction of memories.

The issue of memory management is multifaceted, its study falls into the field of research interests of various scholars from neurobiologists and psychologists to art historians and cultural scientists. This article is devoted to the consideration of visualization of the dialectics of memory and oblivion as a product of digital technologies in the art of cinematography. The films considered as representations are Paul Verhoeven's "Total Recall" (1990) and Michel Gondry's "Eternal Sunshine of the Spotless Mind" (2004). As a result of the research conducted within the framework of the semiotic approach, the peculiarities of the authors' understanding of the issue of constructing memory and managing oblivion with the help of artificial intelligence were revealed. Artistic works touch upon the question of the humanity of using the possibilities of digital technologies, the justification of interference in the inner world of the individual: whether getting rid of memories that seem undesirable will be a relief, or will entail severe consequences that lead to the transformation of the personality and do not give the desired peace in oblivion.

**Keywords:** memory, oblivion, cinema, computer, memory manipulation apparatus, semiotic analysis.

Research area: Theory and History of Culture and Art.

Citation: Sertakova E. A., Leshchinskaia N. M. Memory and Oblivion as Products of Digital Technologies in Cinema of the Late 20<sup>th</sup> – Early 21<sup>st</sup> Century. In: *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.*, 2025, 18(3), 481–491. EDN: GFLVPO



© Siberian Federal University. All rights reserved

\* Corresponding author E-mail address: esertakova@sfu-kras.ru

ORCID: 0000-0002-7153-9770 (Sertakova); 0000-0002-1694-9080 (Leshchinskaia)

## Память и забвение как продукты цифровых технологий в кинематографе конца XX – начала XXI столетия

Е.А. Сертакова, Н.М. Лещинская

Сибирский федеральный университет  
Российская Федерация, Красноярск

**Аннотация.** Развитие цифровых технологий расширяет возможности человека, в частности, позволяя ему значительно улучшать качество жизни, делать её более удобной и комфортной. Но зачастую такие вмешательства затрагивают острые грани этических рамок, особенно когда речь идет о границах частной жизни и допустимости вмешательства в трансформацию личности. В связи с этим одним из актуальных вопросов становится диалектическое соотношение памяти и забвения и использование возможностей искусственного интеллекта для сохранения, укрепления памяти, а также для активизации процесса забвения, полного уничтожения воспоминаний. Вопрос об управлении воспоминаниями многогранен, его изучение попадает в поле исследовательских интересов различных ученых от нейробиологов и психологов до искусствоведов и культурологов. Данная статья посвящена рассмотрению визуализации диалектики памяти и забвения как продукта цифровых технологий в искусстве кинематографа. В качестве репрезентантов были рассмотрены фильмы: «Вспомнить все» (1990) Пола Верховена и «Вечное сияние чистого разума» (2004) Мишеля Гондри. В результате исследования, проведенного в рамках семиотического подхода, были выявлены особенности понимания авторами изученных кинопроизведений вопроса о конструировании памяти и управлении забвением с помощью искусственного интеллекта. Художественные произведения затрагивают вопрос о гуманности применения возможностей цифровых технологий, оправданности вмешательства во внутренний мир личности: станет ли облегчением избавление от воспоминаний, кажущихся нежелательными, или же повлечет тяжелые последствия, ведущие к трансформации личности и не дающие искомого покоя в забвении.

**Ключевые слова:** память, забвение, кинематограф, компьютер, аппарат по манипуляции над воспоминаниями, семиотический анализ.

Научная специальность: 5.10.1. Теория и история культуры, искусства.

Цитирование: Сертакова Е. А., Лещинская Н. М. Память и забвение как продукты цифровых технологий в кинематографе конца XX – начала XXI столетия. *Журн. Сиб. федер. ун-та. Гуманитарные науки*, 2025, 18(3), 481–491. EDN: GFLVPO

### Введение

Тема памяти и забвения в кинокультуре занимает существенное положение. Вышедший из театра и фотографии (как слепка реальности) кинематограф изначально стал развиваться в двух ключевых направлениях – как слепок действительности (хроника, документ) и как бегство от нее в фантазию ху-

дожественного вымысла (фантастика, сказка, художественно переосмысленный мир и т.д.). Казалось бы, именно документальное кино должно было стать единственным и неоспоримым носителем памяти, однако и в художественном фильме работа с данной темой проявилась весьма активно. Художественное кино стало обращаться к памяти и забвению

как ключевым темам развития сюжета, использовать сценарные и технические приемы для визуализации воспоминаний, буквально воспроизводить процесс работы памяти.

Подавляющее большинство художественных фильмов, раскрывающих тему памяти и забвения, сосредоточены на привычных нам естественных процессах или проблемах – утраты фрагментов памяти, приобретения полной амнезии впоследствии травматичных событий, наследственных или приобретенных заболеваний или же формирование новых воспоминаний вследствие активно развитой фантазии или душевной болезни героя. Воспоминания показаны как важный процесс возвращения к прошлому, через осмысление которого человек пытается разобраться в себе или своих отношениях с кем-то, попробовать вновь пережить те сильные эмоции, которые он испытал в определенный момент времени.

Помимо этого, стали появляться картины, в которых рассматривается возможность манипуляции над памятью, ее стирание и переписывание в отредактированной или абсолютно новой версии. Подобные темы стали входить в кино благодаря активизации научных исследований человеческого мозга и изучения искусственного интеллекта. Публикации результатов данных изысканий повлияли на создание сценариев с вариантами внедрения цифровых технологий в сознание человека. Поскольку человеческий мозг напоминает компьютер, то информация в нем – файлы, которые можно форматировать и удалять, освобождая память от «ненужного мусора».

Данная статья посвящена исследованию памяти и забвения в качестве продуктов цифровых технологий в художественном кинематографе, а также изучению взгляда деятелей кинокультуры (сценаристов, операторов, режиссеров) на последствия подобных манипуляций, которые в дальнейшем транслируются широкой зрительской аудитории.

Выбор художественного кино в качестве материала исследования связан с тем, что авторы, как и многие исследователи на-

правления *Memory Studies* (Erlл, Nünning, 2008), полагают, что кинематограф как массовое зрелище обладает заразительностью и способен отражать, формировать и менять нормы, ценности в обществе, представления об определенных направлениях развития будущего, вызывать культурные трансформации (Koptseva M., 2024).

В исследовании внимание сосредоточено на известных кинокартинах американских и европейских режиссеров второй половины XX – начала XXI века, когда компьютеры стали частью повседневности, а размышления о месте и роли умной машины активизировались, порождая огромное количество вариантов более тесного пересечения цифровых технологий и человека.

### Методология

Данное исследование строится на семиотическом анализе ряда художественных фильмов, отражающих тему цифрового манипулирования и редактирования воспоминаний. Семиотический анализ применяется в качестве традиционного метода для исследования знакового содержания киноработ и его интерпретации. Он подробно представлен в работе К. Метца «Язык кино: семиотика кино» (Metz, 1990) и трудах Р. Барта, например, в его статье «Третий смысл» (Bart, 1985), а также неоднократно применен на практике киноанализа. Например, в работе Ю.В. Донсковой и О.А. Махно (Donskova, Makhno, 2019) представлен анализ анимационного фильма А.К. Петрова «Моя любовь», А.К. Бакуркина и Е.А. Сертакова исследуют знаки в чилийской анимации (Bakurkina, Sertakova, 2024), В.Г. Стручкова и Л.И. Румянцева рассматривают интермедальность в фильме Л. Борисовой «Надо мною солнце не садится» (Struchkova, Rummyantseva, 2022). Большое значение семиотическому анализу произведений визуального искусства придается в работах А.В. Калашниковой (Kalashnikova, 2023), С.Л. Ковалевского (Kovalevsky, 2024), М.А. Бородиной (Borodina, 2024), С.И. Юферовой (Yuferova, 2024), А.А. Ситниковой (Sitnikova, 2024), А.А. Жигаевой (Zhigaeva, 2024), Т.К. Ер-

макова (Ermakov, 2024), Н.Н. Пименовой (Pimenova, 2024).

### Обзор исследовательской литературы

Память и забвение – две категории, которые привлекают внимание современных исследователей. Авторы изучают как философские аспекты данных категорий, так и ценностные, психологические, социальные. Данная пара рассматривается как противоположности, но в то же время обнаруживается их непосредственная взаимосвязь и дополняющая друг друга неразрывность. Так, например, Е.Н. Костина, изучая диалектическую взаимосвязь памяти и забвения, обнаруживает созидательную составляющую в забвении, рассматривает его не как антипод памяти, а как ее «обратную сторону», и раскрывает значение данных феноменов для формирования и сохранения идентичности (Kostina, 2011). Как научный инструментальный концепты «память» и «забвение» изучает Г.В. Рокина (Rokina, 2020). Цифровую память рассматривает К.А. Дегтяренко (Degtyarenko, 2024). Различные аспекты влияния технических средств на культуру, в частности культуру памяти, изучают С.О. Зотов (Zotov, 2024), А.А. Шпак (Shpak, 2024), Н.П. Копцева, Ю.С. Замираева и др. (Koptseva et al., 2024).

Концепты «память» и «забвение» исследуются в музейных практиках (Smolina, 2023; Beletskaya, 2024; Lapteva, 2024), а также через призму различных видов искусства. Например, литературы (Lugarić Vukas, 2023) и фотографии (Sertakova, 2024).

Кино – один из самых востребованных видов искусства. Кино как феномен визуальной коммуникации транслирует определенные смыслы широкой аудитории и в связи с этим содержит в себе богатейший исследовательский потенциал. Будучи частью культуры, оно является воплощением актуальных для общества и отдельной личности вопросов и вариантов ответов на них, представленных в самой востребованной современным человеком форме – аудиовизуальной. В частности, в пространстве кинопроизведений искусства затрагивается проблематика, касающаяся

диалектических отношений памяти и забвения. В данном контексте кинопроизведения анализируют К. Баран (Baran, 2013), Д.С. Бредихин и И.В. Нарский (Bredikhin, Narskiy, 2023). В своей работе авторы рассматривают диаметрально противоположное восприятие зрителем фильма «Покаяние» Т. Абдуладзе – и как пример культуры памяти, и как пример культуры беспамятства. К.А. де Матос Триндаде изучает соприкосновения темы манипулирования памятью в кинематографе с научными проектами (Trindade, 2021).

Целью настоящего исследования является анализ визуализации памяти и забвения как продуктов цифровых технологий в пространстве кинопроизведений.

### Основная часть

Тема цифрового манипулирования воспоминаниями впервые возникает в литературе на фоне активного совершенствования машинного интеллекта и научных исследований мозга. Большое значение на отражение данной темы в кинематографе сыграли произведения американского писателя-фантаста Филипа К. Дика, для которого тема памяти очень важна. Именно его рассказ «Мы можем вспомнить это для вас оптом» (1966) послужил основой для фильма Пола Верховена «Вспомнить все» (1990) – одного из первых, в котором раскрывалась данная тема. А рассказ «Особое мнение» (1956) вдохновил Стивена Спилберга на создание одноименного фильма в 2002 году. Тема имплантированной памяти, пусть и не основная в сюжете, была отражена в фильме «Бегущий по лезвию» (1982) Ридли Скотта по мотивам романа писателя «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» (1968).

Возможности цифровых манипуляций над памятью отражены в кинофильмах «Джонни Мнемоник» (1995) Роберта Лонго, «Ванильное небо» (2001) Кэмерона Кроу, «Час расплаты» (2003) Джона Ву, «Окончательный монтаж» (2004) Омара Наима, «Вечное сияние чистого разума» (2004) Мишеля Гондри, «Вспомнить все» (2012) Лена Уайзмана, «Обливион» (2013)

Джозефа Косински и т.д. А также являются важным элементом повествования в сериальных проектах «Мир Дикого Запада» (2016–2022), «Черное зеркало» (2011–...) и т.д.

В данных кинопроизведениях герои по собственному желанию, но чаще не осознавая этого, подвергаются цифровой редакции памяти: что-то вырезается полностью, а что-то переписывается, меняя человека. Процедуры проводятся с помощью больших стационарных аппаратов для манипулирования памятью либо микроскопических чипов и имплантов, внедренных в мозг героев, которые способны воздействовать на память различными способами. Прежде всего, машины и технологии связаны с большими корпорациями, которые стремятся либо обогатиться на желании человека переписать память, либо контролировать человека через воспоминания и забывчивость в своих прагматичных целях.

Для анализа выбраны кинопроизведения «Вспомнить все» (1990) и «Вечное сияние чистого разума» (2004), получившие достойное признание профессионального кинообщества и широкой зрительской аудитории, ставшие «классикой» фильмов о машинной манипуляции над памятью.

«**Вспомнить все**» (англ. Total Recall) Пола Верховена, фильм, вышедший в 1990 году на экраны, показывает размышление о будущем человечества, жизнь которого рассредоточится по всему космосу. Это один из первых фильмов, в котором цифровая манипуляция памятью определяет развитие сюжета и предлагает к размышлению вопрос о том, как память связана с личностью и ее выбором, является ли память следствием реально пережитого опыта либо лишь сконструированной историей, которую могут внедрить в мозг с помощью современных технологий.

Главный герой – Дуглас Куэйд (Арнольд Шварценеггер), живущий в 2084 году, видит повторяющиеся сны о Марсе, на котором он никогда не был, и рядом с собой прекрасную девушку, с которой он не знаком. Навязчивость ночных видений ведет его в компанию «Recall» (Воспоминание),

где обещают записать в память искусственные воспоминания о чудесном отпуске, который в силу дороговизны, опасности и прочих причин невозможен. Дуглас решается на подобный опыт, так как супруга категорически против реального путешествия, а ему очень хочется думать, что двухнедельные приключения на Марсе действительно с ним случились. Он выбирает пакет воспоминаний подороже – в нем он спецгент, который должен победить всех врагов, спасти планету от катастрофы и обрести любовь девушки, параметры которой он сам выбирает, прежде чем действие снотворного подействует и ему начнут внедрять воспоминания.

Процедура трансплантации памяти, однако, идет не по плану, так как перед введением героя в состояние сна сотрудница компании случайно задевает стертую область памяти, запуская частичную ее активацию. Герой понимает, что он спецгент, а не рабочий стройплощадки. Его друг и супруга нападают на него, после чего перед ним открывается правда – часть его жизни была стерта из памяти и заменена ложными воспоминаниями, в которых были сконструированы 8 лет. На самом деле прошло лишь шесть недель. Он был на Марсе и боролся за его освобождение. Его настоящее имя – Карл Хаузер.

В дальнейшем он отправляется на Марс, где с ним происходят обещанные в «Recall» события. Однако несколько раз случаются ситуации, заставляющие усомниться в том реальность перед нами или лишь ее проекция, внедренная в сознание. Например, к Хаузеру приезжает супруга с врачом, сообщая, что он еще в Агентстве и они не могут его вывести из ложных воспоминаний, что чревато лоботомией. Но Хаузер замечает пот, текущий по виску доктора и вычисляет обман. Затем оказывается в руках врагов, где ему показывают видео, в котором он сам себе сообщает о добровольном стирании памяти, так как должен втереться в доверие к лидеру повстанцев и уничтожить его. Хаузер из прошлого говорит, что он в настоящем пребывает в ложных иллюзиях. После этого ему

опять пытаются стереть память, вернув правильного «плохого» Хаузера. Спротивляясь, Хаузер вырывается из аппарата, к нему возвращается стертая память о тайне, которую хранит администратор Марса – Кохааген. Тайна об устройстве планеты, об инопланетянах, которые построили реактор, чтобы насытить ее кислородом, и о заговоре корпорации, которая утаивает эту информацию, чтобы в прямом смысле слова делать деньги из воздуха.

Тема памяти в фильме является ключевой. Это зафиксировано в названии, указывающем на то, что главная миссия героя заключается не в спасении планеты, а в воспоминании того, что относится к его реальной жизни. Именно поэтому здесь так много пересечений реальности и вымысла. Имя Хаузер является прямой отсылкой к истории Каспара Хаузера – реального человека, чья загадочная жизнь послужила основой для экранизации В. Херцогом. О Хаузере так никогда и не узнали, кто он, откуда, кто его убил и за что. Год, в котором разворачивается действие, является отсылкой к роману «1984» Дж. Оруэлла, в котором тотальная слежка и промывание мозгов являются нормой выдуманного тоталитарного общества, однако созданного автором по образцу реальных сталинского СССР и нацистской Германии.

Сюжет имеет закольцованную композицию, где сон воплощается в жизнь, и герой дважды оказывается пристегнутым

к аппарату по манипуляции памятью (рис 1а, б). В первый раз он предвкушает исполнение мечты внедрения желаемых воспоминаний, второй – испытывает дикую боль по их стиранию. Однако в повествовании неудовлетворенность первой сцены после пробуждения и радость вздоха облегчения в финале контрастируют с ними, ставя очевидный вопрос – что именно мы видим? Что именно переживает герой?

Неоднозначность повествования разрешается финальной сценой, в которой Хаузер и Мелина, освободив планету и спасая маргиналов и мутантов от гибели, говорят:

– Невероятно, похоже на сон! Что случилось?

– У меня мелькнула ужасная мысль. Что, если это и правда сон?

– Тогда поцелуй меня быстрее, пока не проснулся.

В момент финального поцелуя героев солнце вспыхивает и на несколько секунд появляется белый экран, сменяемый в дальнейшем титрами. Подобная расфокусировка встречалась и ранее, когда Куэйд погрузился в сон перед процедурой.

Фильм Пола Верховена невероятно динамичен, остросюжетен и фантастичен. В нем много нелогичных действий, ситуаций, опровергающих законы науки. Возможно, именно это склоняет многих в сторону версии увиденного как воспоминания/сна героя в машине по манипуляции памятью (рис. 2), которая в конечном итоге при-



а



б

Рис. 1. а, б. Кадры из кинофильма «Вспомнить все» Пола Верховена. Первая процедура по внедрению воспоминаний и вторая процедура по стиранию памяти

Fig. 1. а, б. Stills from the movie “Remember Everything” by Paul Verhoeven. The first is a procedure for embedding memories and the second is a procedure for erasing memories



Рис. 2. Кадр из кинофильма «Вспомнить все» Пола Верховена.  
Аппарат цифровых манипуляций над памятью героя

Fig. 2. A frame from the movie "Remember everything" by Paul Verhoeven.  
The device of digital manipulation of the hero's memory

водит его к лоботомии, стирает все сознание до чистого листа.

**«Вечное сияние чистого разума»** (англ. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*) Мишеля Гондри, фильм, вышедший на экраны в 2004 году, во многом опирается на научные исследования памяти американского нейробиолога Карима Надера, разработавшего теорию реконсолидации воспоминаний. Данная теория гласит, что долгосрочные воспоминания, даже если они сознательно воспроизводятся в голове, непоследовательны и неодинаковы. Каждый раз мы вспоминаем один и тот же опыт по-разному. Это и есть реконсолидация. Предположения Надера были подтверждены в ряде экспериментов, где с помощью МРТ исследовалась мозговая активность добровольцев. Поэтому фильм выглядит более правдоподобным и точным в характеристике памяти как таковой, устройства мозга как лабиринта и т.д.

Действие фильма происходит в начале 2000-х годов. Об этом свидетельствуют модели компьютеров, аналоговые телефоны, одежда и прочие маркеры времени, а также личное дело Мэри Свево, датированное 2002 годом. Главный герой Джоэл Барिश (Джим Керри) просыпается в крайне сквер-

ном и опустошенном состоянии, он понимает что в его жизни ничего не происходило вот уже почти два года – его личный дневник пуст и он не может вспомнить ни одного яркого события в своей жизни. Так как это канун Дня Святого Валентина, одиноким и подавленным он решает прогулять работу и почему-то отправиться в Монток, в котором он встречает странную женщину Клементину, в которую сразу влюбляется, и в его жизнь приходит радость.

Открывающие титры начинаются с 18-ой минуты фильма, где мы видим плачущего в машине Джоэла. Выясняется, что Клементина ушла от него, а после он и вовсе узнает, что она стерла все воспоминания о нем в специализированной компании «Lacuna Inc.» (в переводе: пробел, яма, пропасть, омут) (рис. 3).

На эмоциях Джоэл отправляется в компанию, и узнав, что Клементина назвала их отношения ошибкой, решается стереть воспоминания о ней из своей памяти. Согласие пациента на манипуляцию записывается на аудиокассету. После этого запускается рабочий процесс стирания воспоминаний. Он состоит из нескольких этапов: 1) необходимо собрать все вещи, связанные с его отношениями с Клементиной, и принести

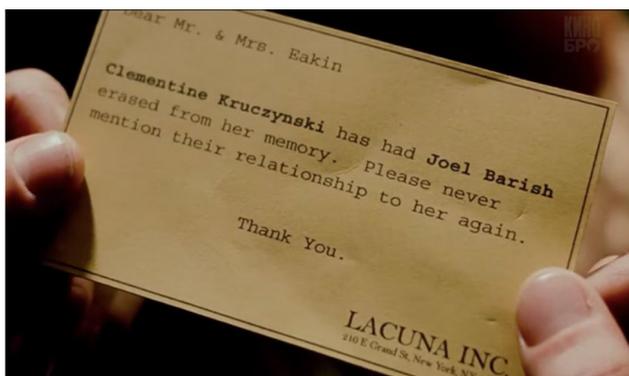


Рис. 3. Кадр из кинофильма «Вечное сияние чистого разума» Мишеля Гондри  
 Fig. 3. A frame from the movie "Eternal Sunshine of the Spotless Mind" by Michel Gondry

в офис; 2) во время нахождения клиента под специальным аппаратом каждая вещь показывается ему для «картирования разума», что непосредственно связано с методами оцифровки мозга в нейронауках; 3) пациенту дается специальный препарат, который необходимо принять дома, он погрузит его в глубокий сон, а на утро создаст эффект похмелья; 4) с помощью портативного компьютера и специального шлема ночью сотрудники компании стирают его память, отслеживая, чтобы не одно воспоминание не ускользнуло (рис 4а, б).

Память стирается постепенно: от самых последних воспоминаний, где видны проблемы в отношениях героев, усталость и злость друг на друга, до самых ранних, где они только познакомились и были в эй-

фории от переполнявших их чувств. В середине процесса Джоэл понимает, что эти воспоминания слишком дороги для него, он все еще любит Клементину, он не хочет продолжать данную процедуру. Он осознает происходящее и даже слышит сквозь сон разговоры сотрудников «Lacuna Inc.», однако проснуться он не в состоянии, так как находится под препаратом.

Структура повествования становится более запутанной, обрывочной, похожей на нелинейные вспышки воспоминаний в голове. Прошлое героя, настоящее и будущее смешиваются в его ментальном путешествии. Пытаясь сопротивляться забвению, он начинает помещать Клем в воспоминания, в которых ее еще не было, и, следовательно, они не были картирова-



а



б

Рис. 4 а, б. Кадры из кинофильма «Вечное сияние чистого разума» Мишеля Гондри.  
 «Картирование памяти» и цифровая «чистка воспоминаний»

Fig. 4 а, б. Stills from the movie "Eternal Sunshine of the Spotless Mind" by Michel Gondry.  
 «Memory mapping» and digital «memory cleansing»

ны, добираясь до самых старых, детских, забытых травматичных воспоминаний, связанных с унижением. С одной стороны, в этом путешествии становится известным источник размовки героев, ведь Джоэл ничего не рассказывал о себе, своем прошлом и посвящал эти тайны только своему дневнику, с другой – в этом путешествии мы обнаруживаем намек на «детскую амнезию» – отсутствие воспоминаний у ребенка до 3,5–4 лет в силу неразвитости ответственной за память части мозга.

В данном фильме мы вновь сталкиваемся с цикличностью сюжета: персонажи вновь влюбляются (Джоэл и Клем, секретарь компании Мэри и доктор-разработчик процесса стирания памяти), смутно узнают некоторые фразы, начало и конец будто повторяют друг друга. Ближе к развязке сюжета секретарь «Lacuna Inc.» Мэри Свево начинает играть существенную роль в фильме. Если изначально она считает процедуры благородным спасением людей от несчастья, боготворит доктора и цитирует Ницше: «Благословенны забывающие, ибо они не помнят собственных ошибок». То в дальнейшем, поняв, что ее память также зачистили, но это не принесло ей счастья, и она снова безнадежно влюбляется в доктора, Мэри рассылает пациентам письма и аудиокассеты с записями их откровений, чтобы они имели возможность восстановить хоть и грустные, но дорогие сердцу воспоминания.

В итоге память побеждает забвение. Значительная роль в этом принадлежит эмоциям, которые наполняли те или иные фрагменты значимостью. Поэтому стирая память в мозге, технология Лакуны терпела неудачу и не могла полностью безболезненно и без последствий избавить от прошлого пациентов. Она фактически стала угрожать целостности их личности и будущему пациентов, которые, не ведая, но чувствуя что что-то потеряли, не могли идти дальше.

Как отмечает исследователь М.К.Ф. Ферраз: «В попытке спрятать воспоминания о Климентине Джоэл оказывается в книжном магазине, где на наших глазах все стирается – корешки книг, полки, все

кругом становится белым. Помимо очевидной ассоциации между белым и стиранием памяти процесс забывания кажется угрожает как персонажу, так и культурной памяти, традиционно заключенной в книгах» (Ferraz, 2008: 31). И, действительно, вместе с воспоминаниями о Клементине исчезает куда больше в памяти Джоэла, затрагивая важные эпизоды его детства. Стирается память о его любимом мультфильме и песня, которую он знал наизусть. Если впервые встретив Клементину, он поет эту песню, только слышав ее имя, то во вторую встречу она поет ему, потому что он не знает такой песни и никогда не видел мультфильм. Воспоминания о доме, где он провел детство, и первых ошибках сильно искажаются, ведь именно в ранних воспоминаниях он пытался спрятать свою возлюбленную от полного забвения.

В данном фильме, помимо вопроса о том, что лучше – блаженное беспомыслие или болезненные воспоминания утраты дорогого сердцу, поднимается важная тема кражи воспоминаний. Один из ассистентов «Lacuna Inc.» – Патрик, влюбляется в Клементину во время процедуры стирания памяти и фактически крадет личность Джоэла в начале их отношений. Через записи дневника героя он узнает о том, что ей нравится, называет ее особым именем Мандаринка, даже не понимая с чем оно было связано, и дарит ей подарок Джоэла, который ей, несомненно, понравится. Его неэтичное поведение ставит закономерный вопрос – насколько можно доверять компаниям, которые в процессе своей специфической работы узнают о тебе практически все? Не заберут ли и не начнут ли они использовать твоё прошлое в своих личных целях?

### **Заключение**

Художественные фильмы, посвященные теме памяти и забвения как продуктам цифровых технологий, опираются на сюжеты научно-фантастической и антиутопичной литературы, а также на реальные научные исследования нейropsychологов. Выбор подобной темы практически всегда ото-

бражается в повествовательной структуре фильма – отражает запутанность, непоследовательность воспоминаний в нелинейном сюжете. Фильмы построены по принципу интеллектуальной игры, где грань между вымыслом и реальностью очень тонка и едва различима, но именно это показывает, как человек по-разному может вспоминать прошлое, домысливая что-то новое от себя или приписывая воспоминанию что-то новое, услышанное или увиденное извне. Есть разница в том, как человек помнит определенные моменты, и тем, как они на самом деле происходили.

В выбранных для анализа кинофильмах манипуляции над памятью и забвением осуществляются с помощью цифровых технологий, проявленных в компьютере и аппарате, напоминающем МРТ. Осуществляют процедуры компании, которые уверяют, что это «безболезненный и нехирургический процесс стирания памяти либо имплантация реалистичных воспоминаний». На деле же процедура оборачивается подобием черепно-мозговой травмы, при которой обязательно страдает не только конкретная часть памяти, но и часть лич-

ности героев. Из-за потери памяти или раскрытия ее сфабрикованности герои вступают в конфликт сами с собой. Без прошлого они не понимают и сомневаются, кем они являются на самом деле.

В фильмах изначально декларируются благие намерения применения цифровых технологий – избавление людей от болезненных переживаний утраты близкого (человека или питомца), грусти из-за разрушенной мечты, памяти токсичных отношений, приобретение радостных воспоминаний путешествий или побед, которые в реальной жизни сложно осуществимы либо вовсе невозможны. Но при этом отмечаются и опасности, которые могут возникнуть, если дать машине копаться во внутреннем мире человека. В первую очередь кинематографические работы, посвященные теме цифровой манипуляции над памятью и забвением, затрагивают острые этические вопросы, а за увлекательным фантастическим сюжетом стоят реальные проблемы: технологическое нарушение частной жизни, контроль памяти, кража воспоминаний и манипуляция очень личной информацией.

### Список литературы / References

- Bakurkina A. K., Sertakova E. A. *Sovremennaya animatsiya Chili: pereosmysleniye travmy proshlogo cherez iskusstvo*. In: *Aziya, Amerika i Afrika: istoriya i sovremennost'*, 2024, 3(3), 30–48. EDN PNJCMO.
- Baran K. Past effaced. Past recovered. Dreams and memory control in recent dystopian cinema. In: *University of Bucharest Review. Literary and Cultural Studies Series*, 2013, 2, 119–127.
- Bart R. Tretiy smysl. In: *Stroyeniye fil'ma, Nekotoryye problemy analiza proizvedeniy ekrana: sbornik statey*. Sost. K. Razlogov. Moscow. Raduga, 1985, 175–187.
- Beletskaya U. A. Muzey kak predmet kul'turologicheskikh issledovaniy. In: *Severnyye Arkhivy i Ekspeditsii*, 2024, 8(4), 84–89. EDN JGHOAY.
- Borodina M. A Khudozhestvennyy obraz sibirskoy identichnosti V. I. Surikova kak vizual'nyy pattern v izobrazitel'nom iskusstve Krasnoyarska. In: *Sibirskiy iskusstvovedcheskiy zhurnal*, 2023, 2(2), 36–45. EDN BCJSRQ.
- Bredikhin D. S., Narskiy I. V. Khudozhestvennyy fil'm kak mesto pamyatii bespamyatstva? Retseptsiya fil'ma T. Abuladze «Pokayaniye» v SSSR i Rossiyskoy Federatsii. In: *Magistra Vitae: elektronnyy zhurnal po istoricheskim naukam i arkhologii*, 2023, 2, 86–94. EDN XXPAFP.
- Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook*. Edited by Astrid Erll, Ansgar Nünning. Walter de Gruyter: Berlin, New York, 2008, 441.
- Degtyarenko K. A. Sovremennyye issledovaniya digital memory. In: *Tsifrovizatsiya*, 2024, 5(4), 20–26. EDN GKHKMV.
- Donskova YU. V., Makhno O. A. Ikonograficheskiy intertekst v animatsionnom fil'me A. K. Petrova «Moya lyubov'». In: *Praksema. Problemy vizual'noy semiotiki*, 2019, 3(21), 216–224.

- Ermakov T. K. Elementy retrofuturizma v iskusstve demostseny. In: *Tsifrovizatsiya*, 2024, 5(4), 27–36. EDN HGTLBG.
- Ferraz M. C. F. Cultura somática e tecnologias: Cérebro, genes e subjetividade. In: *Nada*, 2008, 12, 24–45.
- Kalashnikova A. B. Otrazheniye sotsial'noy real'nosti v fotografii «Mat'-migrantka» Dorotei Lang vremen Velikoy depressii. In: *Sibirskiy iskusstvedcheskiy zhurnal*. In: *Siberian art history journal*, 2023, 2(2), 20–23. EDN CBVSMV.
- Koptseva M. S. Ponyatiye «kul'turnaya transformatsiya» v sovremennoy teorii i istorii kul'tury. In: *Severnyye Arkhivy i Ekspeditsii*, 2024, 8(4), 47–56. EDN XRLIJS.
- Koptseva N. P. et al. *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta: podkhody, metody, problemy*. Krasnoyarsk, Krasnoyarsk regional public organization “Commonwealth of Enlighteners of Krasnoyarsk”, 2024. 344. EDN GHNIWW.
- Kostina Ye. N. Pamyat', zabveniye, identichnost': dialektika fenomenov. In: *Uchenyye zapiski Kazanskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnyye nauki*, 2011, 153(1), 60–65. EDN NTSZTF.
- Kovalevsky S. L. Mnozhestva Viktora Sachivko. In: *Sibirskiy iskusstvedcheskiy zhurnal*, 2024, 3(3), 47–58. DOI 10.31804/2782–4926–2024–3–3–47–58. EDN HRMKRE.
- Lapteva M. A. Formirovaniye muzeya kak obshchestvennogo instituta. In: *Sibirskiy antropologicheskii zhurnal*, 2024, 8(4), 72–76. EDN CFNHGK.
- Lugarić Vukas D. Memory and Oblivion in Contemporary Russian Prose (Polina Barskova, Evgeny Vodolazkin, Maria Stepanova). In: *Russian Literature*, 2023, 140, 1–31. EDN IQHMJN.
- Metz Ch. *Film Language: a semiotics of the cinema*. University of Chicago Press, 1990. 286.
- Pimenova N. N. Kinodokumenty Afriki: Zhan Rush i yego metod «cinema vérité». In: *Aziya, Amerika i Afrika: istoriya i sovremennost'*, 2024, 3(3), 6–29. EDN EVCMMML.
- Rokina G. V. Kontsepty «pamyat'» i «zabveniye» v nauchnom instrumentarii uchenogo. In: *Zapad – Vostok*. In: *West – East*, 2020, 13, 9–10. EDN WEVQLH.
- Sertakova E. A. Pamyat' ob ushedshey epokhe v fotoletopisi Krasnoyarskogo kraya. In: *Severnyye Arkhivy i Ekspeditsii*, 2024, 8(4), 64–73. EDN ANKIHE.
- Shpak A. A. Mezhdistsiplinarnyy podkhod v ispol'zovanii II metodov sotsiologii i iskusstvedeniya. In: *Sotsiologiya iskusstvennogo intellekta*, 2024, 5(4), 66–72. EDN UNHTEJ.
- Sitnikova A. A. Tvorchestvo yuzhnoafrikanskogo khudozhnika Uil'yama Kentridzha v issledovatel'skoy literature i analiz animatsionnogo fil'ma «Feliks v izgnanii». In: *Aziya, Amerika i Afrika: istoriya i sovremennost'*, 2024, 3(1), 6–17. DOI 10.31804/2782–540X-2024–3–1–6–17. EDN JEJEED.
- Smolina M. G. Khudozhestvennyy muzey imeni V. I. Surikova kak prostranstvo dlya art-kritiki. In: *Sibirskiy iskusstvedcheskiy zhurnal*, 2023, 2(4), 59–68. DOI 10.31804/2782–4926–2023–2–4–59–68. EDN JMOELL.
- Struchkova V. G., Rumyantseva L. I. Intermedial'nost' v fil'me L. Borisovoy «Nado mnoyu solntse ne saditsya». In: *Zametki uchenogo*, 2022, 6, 97–103. EDN KUJWHN.
- Trindade C. A. Towards a manipulation of memory by science?: a contextualized analysis of the films *Final Cut* and *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. In: *Technium Social Sciences Journal*, 2021, 19, 654–667.
- Yuferova S. I. Kinematograf kak prostranstvo voploshcheniya bessoznatel'nogo v tvorchestve Satosi Kona. In: *Sibirskiy iskusstvedcheskiy zhurnal*, 2024, 3(4), 52–63. DOI 10.31804/2782–4926–2024–3–4–52–63. EDN AXEJHT.
- Zhigaeva A. A. Kul'turnyye dominanty: tekstual'noye i vizual'noye. In: *Sibirskiy antropologicheskii zhurnal*, 2024, 8(4), 49–57. EDN XVESXI.
- Zotov S. O. Tekhnika kak predmet issledovaniy v filosofii kul'tury. In: *Sibirskiy antropologicheskii zhurnal*, 2024, 8(4), 42–48. EDN WYYOEJ.