

Нина Ищенко

## Ветхий Адам без нового Адама: мир без Христа в мультфильме «Девятый»

Полнометражный мультфильм «Девятый» режиссёра Шейна Экера вышел в мировой кинопрокат девятого сентября 2009 года. В России по решению продюсера Бекмамбетова выпустили адаптированную версию мультфильма с изменённым за счёт переписанных диалогов и добавленных закадровых монологов сюжетом, что значительно трансформировало сюжет. Рассмотрим русскоязычную версию мультфильма. Покажем, в чём состоит специфика кинематографического гипертекста и какие элементы культурного контекста задействованы в жанре постапокалипсиса, а также рассмотрим мультфильм «Девятый» как гипертекст, отсылающий к библейской проблематике и вовлекающий зрителя в сюжет.

Действие мультфильма происходит в постапокалиптическом будущем. Человечество уничтожено в войне машин, всё известное нам население Земли составляют девять одушевлённых кукол, которых зовут по номерам. Главный герой Девятый просыпается в некоей лаборатории, спасается от смерти, знакомится с другими куклами и попадает в их небольшую общину. Вместе они стремятся узнать, почему произошла катастрофа, почему они спаслись, как победить машин, как выжить в этом мире.

Эстетика мультфильма является постмодернистской, то есть произведение строится как гипертекст. Гипертекст представляет собой сложно-организованный нелинейный текст. В двадцать первом веке нелинейность из разряда литературных экспериментов переходит в основное требование новой эпохи. В настоящее время считается, что линейный способ передачи событий не отражает процессов порождения текста и развёртывания мысли. Востребованы тексты, повествующие о событиях с разных точек зрения, разбивающие действие на несколько параллельных сюжетов, помещающие узловые моменты сюжета в разные топысы смыслового пространства. Гипертекст включает разные тексты как культурной памяти, так и настоящего времени, связывая разные пространства и вовлекая читателя в сюжет.

Кинематографический гипертекст ограничен в возможностях составлять бесконечные вариации и подключать новые тексты к единому коммуникационному пространству, поскольку фильм

представляет собой художественное целое, имеет начало и конец. В то же время в кинематографе есть свои способы создания гипертекста: быстрый ритм повествования, переносы во времени и/или пространстве, всегда нелинейный сюжет на уровне драматургии, вариативность его развития. Включение фильма в гипертекст возможно на двух уровнях: как реализация заимствованного сюжета и как создание нелинейного текста в рамках конкретного киноповествования путём формирования сериальных структур, вариативности сюжета или объединения обоих методов. Заимствование сюжета и методов позволяет кинематографическому гипертексту взаимодействовать как с культурной памятью, так и с современным контекстом. Рассмотрим заимствованный сюжет и способы создания нелинейного текста в мультфильме «Девятый».

Действие разворачивается в постапокалиптическом мире. В фильмах постапокалипсиса реализуется религиозный сюжет конца света, который вызван собственными грехами человечества. Постапокалипсис воспринимается не как полный конец истории и человечества, а как конец развитых форм, цивилизации, культуры, духовный кризис. Фильмы этого жанра выступают как форма критики негативных тенденций современности.

Фильмы постапокалиптики середины двадцатого века сконцентрированы на философии холодной войны, связанной с опытом мировых войн и страхом перед Третьей мировой. Они рассказывают зрителям о том, как опасно жить в мире, где есть оружие массового уничтожения. К концу двадцатого века — в начале двадцать первого века в философии постапокалиптики появляются размышления о будущем человечества после наступления глобального катаклизма, инопланетного вторжения, заражения опасным вирусом, что же может погубить человечество и как его спасти (загрязнение окружающей среды, глобальное потепление).

Религиозная проблематика постапокалиптических фильмов делает чрезвычайно актуальным образ нового Адама как первого человека на Земле. В кино возможны две основные концепции реализации образа Адама:

1. религиозная, исходящая из изначальной греховности человека;
2. мифологическая, исходящая из изначальной невинности человека.

В современном кинематографе образ «грешного» Адама чаще всего воплощается в апокалиптических фильмах, а образ «невинного» Адама — в постапокалиптических. В апокалиптических фильмах человечество карается за его грехи, а в постапокалиптических размышления героев направлены на осознание того, почему именно они выжили и как они должны возродить человечество.

В американской культуре чрезвычайно значим образ Адама как первого человека на новой Земле. В то же время в мировой культуре известен образ Адама, вмещающего всё человечество и весь мир. В каббалистической традиции, которая очень сильна в еврейском культурном пространстве с эпохи Возрождения, транслируются архаические представления о человеке, из которого создана Вселенная, как в случае индийского Пуруши.

Библейской моделью антропоморфного космоса в образе человека является Адам Кадмон. Он выступает как архетип, синтез всего существующего человечества, первообраз материального и духовного мира. Каббалисты склонны считать, что первоначально Бог сотворил именно Адама Кадмона, который представлял собой сгусток энергии, сочетающей материальное и идеальное, обладая способностью к познанию и сотворению вещей из материи с помощью разума. Размеры Адама Кадмона впечатляют: «от края неба до края неба», — по сути, это сама Вселенная. Имя «Адам» не является именем собственным: в переводе с арамейского языка «адам» означает «человек», родственные слова — «земля», «почва».

Интересно, что образ Адама Кадмона присутствует в культуре постмодерна, в самом известном произведении, созданном по канонам нелинейного повествования. Это книга «Хазарский словарь» Милорада Павича, где все сны человечества объединены в огромное живое существо, охватывающее весь мир, — в Адама Кадмона. Воссоздание тела Адама Кадмона — цель ловцов снов, преследуемая ими в течение тысячелетий. Первочеловек Адам Кадмон имеет связь с Богом, и воссоздание его тела приближает человека к Богу, поэтому цель ловцов снов так важна для человечества.

В православной христологии значимое место занимает учение о Христе как о новом Адаме. Впервые об этом написал святой апостол Павел, называя Господа нашего Иисуса Христа «последним Адамом». Ириней Лионский развил эту тему; в своих трудах он показывает, что жизнь Христа является ответом на жизнь Адама. То, что должен был сделать Адам и не сделал, то совершил

Христос как совершенный человек. Подробнее эта тема была раскрыта в трудах Григория Богослова. Адам выступает как прародитель человека, однако в то же время он — единая личность, отдельный человек, физический предок всех людей, отец человечества. Адам согрешил и впустил в мир смерть, за что был изгнан из рая, и всё его потомство вынуждено существовать в мире смерти, которую может победить только Христос.

Рассмотрим, как в мультфильме «Девятый» реализуется заимствованный сюжет конца света и появления нового Адама, а также религиозная и мифологическая вариации этого образа.

Темой, объединяющей все линии сюжета, является поиск знания. Одни персонажи стремятся узнать, что случилось с людьми, другие хотят понять, кто они такие, откуда появились, почему машины продолжают охоту за ними, как им выжить в этом жестоком мире. В ходе развития сюжета становится понятно, что все эти вопросы взаимосвязаны и обретение ответа поможет решить сразу все загадки. Обретение знания в фильме происходит на двух уровнях: на уровне сюжета персонажи узнают ответы на свои вопросы, а на уровне метатекста читатель узнаёт в истории трипичных кукол библейский сюжет о конце света и новом Адаме.

Материал фильма организован по вариативному типу создания нелинейного повествования: развивается несколько сюжетов, которые объединяются в нескольких ключевых топосах художественного мира и взаимно проявляются друг друга в финале.

Познание в фильме идёт разными путями. Зритель видит две сюжетные линии — историю людей и историю кукол. В экранном настоящем, в истории кукол, показывают вещи и знаки, принадлежавшие людям, игравшие роль в предыстории событий: это техника из лаборатории, где пропнулся Девятый, рисунки и чертежи в бумагах учёного, изображения на машине, которая напала на общину, и так далее. Многое проясняется в библиотеке, где куклы хранят старые книги и газеты и благодаря чему расшифровывают знак на машине.

В библиотеке персонажи узнают, что начало войне людей с машинами положил ученый Оппенгеймер, изобретатель чудо-оружия, мыслящей машины, способной принимать решения. Для поддержания своего существования машине требуются души людей. Недоработанную машину использовал в своих целях злобный канцлер, бросивший чудо-оружие на врагов страны. В этом сюжете осуждаются имперские амбиции Третьего рейха, поскольку канцлер явно списан с Гитлера, канцлера Германии в 1933–1945 годах. В то же время фамилия учёного — Оппенгеймер — отсылает к американской ядерной программе,

которой руководил Роберт Оппенгеймер, создатель атомной бомбы, применённой Соединёнными Штатами Америки в 1945 году, и участник антивоенного движения. Реальный Оппенгеймер становится символом учёного, выпустившего на свет силы зла, с которыми невозможно бороться, и посвятившего свою жизнь исправлению этой ошибки.

Таким образом, узнавание зрителем этих двух фигур — Гитлера и Оппенгеймера — позволяет считать посыл фильма, где на уровне образов и сюжета осуждаются насилие и война, использование техники в военных целях, заигрывание с силами природы, стремление разгадать загадки мироздания для использования их на войне. Окажется, что это те грехи, за которые старый мир покаран апокалипсисом. Именно эти явления привели к разрушению мира и продолжают разрушать то, что осталось.

В то же время в предвоенной истории людей есть ещё один смысловой слой, который недоступен куклам, хотя им и удаётся восстановить последовательность событий. В истории кукол поиск решения тактических задач постоянно сопряжён с поиском ответа на вопрос, кто мы, откуда мы взяли, что об этом знал Второй, убитый машиной, что нужно знать об этом всем остальным. Куклам постепенно становится ясно, что все куклы появились на свет в лаборатории Оппенгеймера. Учёный создал этих кукол, вложив в каждую из них часть своей души и памяти. Вернувшись в лабораторию, куклы разгадывают загадку машины и побеждают её.

В этом сюжете Оппенгеймер выступает во второй ипостаси. Это не только человек, построивший машину смерти, но и родоначальник нового человечества, прародитель нового общества, и мужчин, и женщин кукольной общины. Таким образом, Оппенгеймер выступает как человек, впусивший в мир смерть в виде смертоносной машины, начавшей войну с людьми, и как праотец нового человечества. Это две характерные черты Адама, прародителя людей. Куклы действуют внутри

библейского сюжета, который им недоступен, но доступен зрителю, принадлежащему христианской культуре.

Таким образом, созданный в 2009 году мультфильм относится к традиции антивоенных фильмов двадцатого века и не отражает современные тенденции в постапокалиптике. Фильм показывает грешное человечество, наказанное за стремление к войнам и создание мощного сверхоружия. В то же время в фильме показано новое невинное человечество, возрождающее жизнь на Земле, то есть задействованы обе концепции изображения Адама, и религиозная, и мифологическая.

Таким образом, познание в сюжете развивается на двух уровнях, вовлекая зрителя в кинотекст. Когда куклы узнают о своём происхождении, им удаётся победить машину, спастись от смерти. Фильм заканчивается чувством умиротворения, которое испытывают все выжившие персонажи, поскольку им удалось спасти своих друзей, пожранных машиной. Однако зритель, опознавший библейский сюжет, не может удовлетвориться тем уходом призраков куда-то на небеса, который успокаивает их оставшихся в живых сотоварищей. В библейском сюжете первому Адаму противостоял новый Адам — Христос, который действительно спас мир от смерти. В Христе живы все верящие в него, они воскреснут телесно и соединятся с теми, кого знали в жизни. В мультфильме новый Адам не появляется, реального преодоления смерти не происходит. На зрителя узнавание сюжета оказывает другое действие, порождая не умиротворение, а чувство неудовлетворённости от мира, в котором нет Христа.

Итак, мультфильм «Девятый» построен как гипертекст, вовлекающий зрителя в сюжет. Мультфильм вызывает разные эмоции на уровне сюжета и на уровне зрителя: персонажи решают текущие задачи, спасаются от смерти и испытывают умиротворение; зритель же в финале испытывает неудовлетворённость от половинчатого решения проблемы смерти, которую на самом деле персонажи не смогли победить.