

<https://doi.org/10.34680/vistheo-2022-4-1-145-157>



Визуализация гностической теологии в фильме «USS Каллистер»

Н. С. Ищенко 

Луганский государственный педагогический университет
Луганск, Луганская Народная Республика
ninaofter@yandex.ru

Для цитирования:

Ищенко Н. С. Визуализация гностической теологии в фильме «USS Каллистер» // Визуальная теология. 2022. Т. 4. № 1. С. 145–157. <https://doi.org/10.34680/vistheo-2022-4-1-145-157>

Аннотация. В условиях постхристианской западной цивилизации «пробуждение Бога», отмеченное исследователями в конце XX века, принимает специфические формы, включая возрождение нетрадиционных теологий и визуализацию их нетекстовыми средствами. Одним из способов визуализации теологии в современном мире является кино. В статье проанализирована гностическая теология в кинотексте фильма «USS Каллистер», где средствами кинематографа создана интерпретация гностических образов Демиурга и Софии, а также реализованы такие гностические идеи, как иерархия миров, гнушение плотью, похищение Демиургом душ из высших космических сфер, жизнь душ в материальном мире под властью злого Демиурга и спасение-разрушение мира Софией. В кинофильме также полемически опровергается гностическое представление о том, что Бог Ветхого Завета является злым Демиургом гностического космоса. В фильме визуализирована гностическая мифологема о двух Софиях, земной и небесной, воссоединение которых знаменует разрушение материального мира и посрамление Демиурга. В фильме также показан инвертированный сюжет о жертвоприношении Авраама, когда Демиург убивает ребёнка, сына своего «Авраама». Таким образом, в кинотексте отражена полемика христиан с гностиками, утверждавшими, что Бог Ветхого Завета – это злой Демиург: в фильме Демиург поступает противоположно Богу Ветхого Завета. Итак, проанализированный кинотекст используется для выражения гностической религиозной системы и выступает как предмет визуальной теологии, подлежащий критическому анализу с помощью герменевтического метода. В целом произведение представляет собой визуализацию гностической теологии для аудитории, мыслящей в категориях американской культуры XX века.

Ключевые слова: визуальная теология, кинотекст, визуализация, гностицизм, Демиург, София, Ветхий Завет, USS Каллистер.

Visualization of gnostic theology in the film “USS Callister”

Nina S. Ishchenko 

Lugansk State Pedagogical University
Lugansk, Lugansk People's Republic
ninaofter@yandex.ru

For citation:

Ishchenko N. S. Visualization of gnostic theology in the film “USS Callister”. *Journal of Visual Theology*. 2022. Vol. 4. 1. Pp. 145–157. <https://doi.org/10.34680/vistheo-2022-4-1-145-157>

Abstract. In the situation of post-Christian Western civilization, the awakening of God, stated by researchers at the end of the 20th century, takes specific forms, including the revival of non-traditional theologies and their visualization by non-textual means. One way to visualize theology in the modern world is through cinema. The article analyzes the Gnostic theology in the content of the film “USS Callister”, where the means of cinematography created an interpretation of such Gnostic images as the Demiurge and Sophia, and also implemented such Gnostic ideas as the hierarchy of worlds, abhorrence of the flesh, the abduction of souls from higher cosmic spheres, the life of souls in the material world under the power of the evil Demiurge and the salvation-destruction of the world by Sophia. The film also polemically refutes the Gnostic concept that God of the Old Testament is the evil Demiurge of the Gnostic cosmos. The film visualizes a Gnostic mythologeme about two Sophias, earthly and heavenly, whose reunion marks the destruction of the material world and the Demiurge's shame. The film also shows an inverted plot about the sacrifice of Abraham, when the Demiurge kills a child, the son of his “Abraham”. Thus, the film reflects Christian discussion with Gnostics who claimed that God of the Old Testament is an evil Demiurge: in the film, the Demiurge acts in contrast with God of the Old Testament. So, the analyzed film content is used to express the Gnostic religious system and to be a subject of visual theology, subject to critical analysis with the help of hermeneutic method. In general, the film is a visualization of Gnostic theology for an audience thinking in the categories of American culture of the twentieth century.

Keywords: visual theology, film text, visualization, Gnosticism, the Demiurge, Sophia, Old Testament, USS Callister.

В современном постхристианском мире существует запрос на духовную жизнь, многими осуществляется активный религиозный поиск. В этих условиях актуализируются различные религиозные системы, которые транслируют свои мировоззренческие схемы 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. С помощью кинематографа создаются такие интерпретации религиозных идей, которые могут быть восприняты современной аудиторией, не имеющей классической гуманитарной подготовки и не принадлежащей к какой-либо традиционной конфессии. Наряду с историческими религи-

озными системами в культурном пространстве распространяются и маргинальные доктрины, включая гностическую. В этой связи в актуальном дискурсивном поле религиозной жизни находится и полемика гностицизма с христианством о Боге-Творце, Его роли в создании мира и Его взаимоотношениях с человеком. Ниже мы с помощью герменевтического метода проанализируем кинотекстовую визуализацию указанного комплекса религиозных идей в британском фильме «USS Каллистер» (2017).

На необходимость создания нового языка, выражающего религиозные идеи для людей постхристианской цивилизации, указывают разные авторы. В традиционных христианских культурах религиозные идеи транслировались преимущественно с помощью текстов. В современном мире «положение литературоцентризма становится всё более критическим в ситуации перманентного соревнования литературы с кинематографом, радио, телевидением, видео, Интернетом, мультимедийными проектами»; аудиовизуальность и мультимедийность отодвигают традиционное чтение на периферию культуры, резко снижается массовый интерес к нему, теряются профессиональные навыки чтения [Гашева 2018, 67]. В такой социокультурной ситуации трансляция религиозных идей с помощью текстов также теряет свои позиции. Так, В. Ю. Даренский, отметив необходимость в переходный период создать особый секулярный язык для трансляции религиозного мировоззрения, рассматривает новую систему образной визуализации христианских религиозных идей на примере картины А. Иванова «Явление Христа народу» [Даренский 2021, 49]. В современном мире аудиовизуальности для передачи религиозных идей используются семантически нагруженные визуальные образы и системы образов, идейное содержание которых раскрывается в сюжете. Одним из механизмов передачи религиозных идей является кино, которое можно анализировать с позиции визуальной теологии.

Как указывает С. С. Аванесов, теология в общем смысле есть размышление над содержанием религиозной веры. Хотя религиозная вера предстаёт как имеющая трансцендентный источник, рефлексивное отношение к её содержанию возможно, и теологическая рефлексия также является предметом теологии. Кроме того, теология рассматривает различные практики репрезентации религиозной веры, в которых отражается содержание религиозного опыта. Как показывает тот же автор, наибольшее значение христианские практики оптического закрепления и передачи религиозного опыта приобретают в период визуального поворота в науке и искусстве, который является специфической характеристикой конца XX – начала XXI в. С. С. Аванесов отмечает, что в предметную сферу визуальной теологии как теории включены визуальные формы и приёмы выражения теологического знания. Теология в оптическом аспекте является визуальной семиотикой религиозного опыта, который закрепляется с помощью невербальных средств – «через форму, цвет, объём, композицию, образ, пространственное расположение, движение, жест и тому подобное» [Аванесов 2019, 15–19]. Большими возможностями в этом плане обладает кинематограф.

Современное кино представляет собой крайне сложную многомерную и поликодовую семантическую систему. В отличие от писателя, создателя литературного текста, выстраивающего повествование последовательно и не способного одновременно зафиксировать разные детали образа, кинорежиссёр может удержи-

вать перед воспринимающим сознанием массу вещей в одном большом блоке, который называется гештальтом [Лепихова 2014, 65]. Как показывает в своей диссертации И. А. Попова, «кинотекст художественного фильма поддается анализу на семантическом, метасемиотическом и метаметасемиотическом уровнях, а также концептуальному анализу. Взаимодействие семасиологической системы и различных семиотических систем кино приводит к образованию контекстуальных смыслов (важных для отдельно взятого эпизода / сцены), которые, соединяясь и взаимодействуя, образуют глобальный смысл фильма, его идейно-художественное содержание» [Попова 2012, 2]. Таким образом, идейно-художественное содержание фильма передается путём создания семантической системы гештальтов. Это могут быть как образы отдельных персонажей, так и единый образ художественной вселенной фильма, объединяющий героев, пространство их действия и хронотоп их поступков. Визуальный образ художественного пространства кинофильма может выступать как механизм трансляции идей, в том числе и религиозных.

Анализ семантики визуального содержания кинофильма возможен с помощью герменевтического метода. В герменевтике визуальный образ расценивается как аналог текстового повествования [Ходаков 2008, 7]. В культурной теории символический образ предстаёт как двухуровневая реальность, имеющая план содержания (архетипы коллективного бессознательного) и план выражения (повседневные образы). В религиозной герменевтике символический образ также является двухуровневым, но планом его содержания является трансцендентная реальность [Батаева 2013, 56–57]. Иначе говоря, визуальный образ в кино или целостный гештальт, отражающий устройство киновселенной, могут выступать как символы, выражающие архетипическую реальность коллективного бессознательного или религиозные идеи теологических систем.

Как показывает С. И. Тягунов, драматургия любого образа опирается на мифологию. В свойственной мифологии нарративной наглядности образ реализуется как смысл [Тягунов 2017, 151]. В то же время, как показал ещё А. Ф. Лосев, миф всегда объективен, и этот миф есть живая и действующая личность [Лосев 2001, 52]. Таким образом, в мифе смысл выражается в виде живой личности, а современный киноязык даёт режиссёру способы визуализировать эту личность, представить её зрителю как живой образ. Примечательно утверждение современного культуролога Н. А. Хренова, рассматривающего «актуализацию – в структурах киноязыка – символизма, мифа и архетипа как проявление рождающейся в обществе (на бессознательном уровне) жажды религиозной веры» [Хренов 2008, 292].

Итак, в системе визуальных образов современного кино образы являются символами, а развитие сюжета выступает как реализация мифа. В то же время нужно отметить, что подсознательная потребность общества в религиозной вере может удовлетворяться не только христианством, которое предоставляет ищущему человеку секулярного мира некоторый набор вариантов в спектре духовной традиционности. Христианство, однако, является не единственной теологической системой, привлекающей современных творческих людей. «Пробуждение Бога», отмеченное исследователями конца XX века, проявилось не только в возврате к традиционным религиям, но и в возрождении разнообразных сектантских учений как синкретического, так и традиционного характера. Так, в современном

мире существуют последователи катаров, средневековых гностиков и множества других ересей гностического толка, возродившихся на новом материале в наши дни. Рассмотрим визуальную реализацию гностической религиозной системы в кинофильме «USS Каллистер» (2017).

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

Главным героем фильма является поклонник франшизы «Звёздный флот» (явная отсылка к «Стартреку») гениальный программист Роберт Дейли. Он работает техническим директором компании «Беспределье», 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 своём 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 1960–1970-х годов. 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 звёздного флота из «Стартрека» – женщины в высоких сапогах и мини-юбках с высокими причёсками, мужчины в тёмных 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 узнаёт, 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 воспроизвёл в цифровом виде в своей гениальной программе «Беспределье». 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 про-

граммного кода, Дейли способен трансформировать любую телесную оболочку в моде. За непослушание он наказывает своих подчинённых, 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 вовлечённые в этот чужой мир, из которого они не могут выйти. Эти характеристики поведения Дейли заставляют нас вспомнить о гностических религиозных взглядах и чрезвычайно важной фигуре гностической мифологии – Демиурге.



Учение гностиков в средиземноморской ойкумене было эзотерическим. В гностических сектах было несколько ступеней посвящения. В исследовании гнозиса современным учёным приходится опираться на христианских полемистов; новый полный перевод свидетельств христианских авторов о гностиках сделан Е. В. Афонасиным [см.: Афонасин 2002, 6–68]. Христианские богословы описали своего противника достаточно хорошо. В середине XX века были открыты подлинные гностические тексты на коптском языке, которые датируются IV веком, но содержат гораздо более ранние свидетельства. Вот как описывает обнаружение этих рукописей советская исследовательница М. К. Трофимова:

Феллахи, рывшие землю в районе Наг-Хаммади у подножия крутой горы Гебель-Эль-Тариф, на левом берегу Нила, неподалеку от античного поселения Хенобоскион, нашли тайник. Район приблизительно соответствует тому месту, куда, согласно преданию, около 314 г. удалился св. Пахомий и где в IV в. располагались первые основанные им монастыри. В тайнике оказался сосуд, содержащий тринадцать (точнее, двенадцать и остатки ещё одного) кодексов-сборников. Была высказана мысль, что это собрание папирусов, или «гностическая библиотека»,

как стали называть его, принадлежало одной из сект, обосновавшихся в Наг-Хаммади, – возможно, сетиям либо валентинианам [Трофимова 1979, 3].

Ведущиеся с тех пор исследования текстов не прибавили ничего существенного к уже известной картине.

В своей философии гностики задаются принципиальным вопросом: как возможно зло в мире? Как добрый 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, порождаемое хуже, чем порождающее [Ситников 2001, 90–91]. От этого мира отпадает ещё один мир, который в свою очередь чуть хуже первого. От второго мира отпадает третий и так далее. Разные гностические направления насчитывают от тридцати до трёхсот шестидесяти пяти миров, каждый из которых немного хуже предыдущего.

В фильме приключения персонажей разворачиваются в разных сферах космоса, можно сказать – на разных уровнях приближения к божественному, согласно гностическому представлению о мироустройстве. Можно насчитать три сферы Вселенной фильма: это (1) реальный мир, в котором живёт Дейли-программист, (2) мир Беспределья, где общаются реальные игроки, и (3) 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 несотворённой материи, созидание Космоса происходит как охват Умом материи. Реализацией потенции Ума, или выявлением порядка, становится второй Бог, Второй Ум, или Демиург, чьё бытие изображается через концепцию «подражания» Первому Богу. Третье же начало обустроивает материю, соединяя её в тела, украшая, придавая ей некоторое подобие божественной субстанции [Толмачёва 2003, 15].

В фильме «USS Каллистер» мир Беспределья создан Робертом Дейли, гениальным программистом, который смог смоделировать реальный мир в своей компьютерной симуляции. Его гениальность постоянно подчёркивается, что показывает, какую роль Дейли исполняет в сюжете – он Ум, Демиург, создавший материальный 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 ещё

одним атрибутом божественности. По словам Уолтона, обращённым к Нанет, «Дейли слепил тебя как пирожок». Эта фраза прямо отсылает к Ветхому Завету, где Бог «слепил» Адама из праха земного (Быт 2:7).

Ряд древнейших теологических систем гностицизма содержит представление о том, что Творец нашего мира, изображённый в самом начале Ветхого Завета и выдающий себя за благого Бога-Отца, на деле является злым Демиургом, низшим богом, не обладающим знанием о подлинном Боге-Абсолюте [Евлампиев 2020, 143]. Таких же взглядов придерживались члены христианской секты маркионитов [Тертуллиан 2010]. Созданные Демиургом как его слуги, люди всё же не полностью принадлежат низшему миру, поскольку Демиург 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, лишать их естественных функций или добавлять 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 от власти Демиурга.

В гностической теологии Демиург, выдавая себя за благого бога, через свою «религию закона» – иудаизм – подчиняет себе людей, делает их полностью послушными своей воле и тем самым заставляет исполнять свои злые повеления [Евлампиев 2020, 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, поёт 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 умён 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, причём 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.

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

Значительную роль в гностической мифологии играет София. У гностиков, в частности, у Валентина и Птолея, 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 неё. Негативные эмоции падшей Софии (ужас, печаль и т. д.) порождают материю и душу, а сама она производит на свет Демиурга, который создаёт 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 своё падение, остаётся 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 создаёт Демиурга, который, в свою очередь, становится творцом материального мира [Аверинцев 1991, 136–137]. Воссоединение падшей Софии с её 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, воплощён в фильме в образе Нанет. Она – программистка, как и Дейли, то есть причастна Нусу-Уму и так же 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 остаётся в офисе, а её двойник оказывается заперт в моде. В отличие от всех остальных персонажей, «земной» Нанет удаётся связаться со своей «небесной» ипостасью, и благодаря этому она реализует план побега из мода, который оборачивается разрушением мода, концом этого маленького мира и гибелью его Демиурга. Идея разрушения как нового возрождения также реализована в фильме. Так, Каллистер под руководством Нанет летит в чёрную дыру, герои согласны погибнуть, чтобы вырваться из-под власти Демиурга, однако в чёрной дыре происходит не гибель, а трансформация: персонажи выходят на новый уровень космической иерархии, в открытую симуляцию «Беспределье», 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 звёздного флота Нанет Коул в кинотексте визуализируется София – важнейший персонаж гностической теологии.

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

В Ветхом Завете Господь повелел людям «Плодитесь и размножайтесь!» (Быт 1:28). В христианской антропологии люди изначально созданы с половыми признаками, что являлось большим соблазном для различных сект первых веков христианства и остаётся предметом споров 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 Демииургом, 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 Демииургом, который таким образом поиздевался над людьми. В фильме «USS Каллистер» у персонажей мода нет гениталий. Мир Звёздного 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; обнаружив отсутствие у себя гениталий, Нанет-София начинает решительно действовать, чтобы разрушить мод. Таким образом, в фильме инвертирован библейский сюжет и показано, что злой Демииург поступает противоположно Богу Ветхого Завета, который повелевает людям плодиться и размножаться и не гнушается телесного.

Особенно ярко инверсия библейского сюжета явлена в истории с жертвоприношением Авраама. Согласно Ветхому Завету, праотец Авраам был первым человеком, который стал общаться с Господом, и от него произошёл избранный народ. Бог потребовал от него принести в жертву своего сына Исаака, и Авраам начал жертвоприношение, но ангел Божий остановил его руку (Быт 22:1–24). Ребёнок 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 вдвоём. Таким образом, Уолтон оказывается первым человеком, который общается с богом этого мира, то есть «Авраамом» мода. Чтобы заставить Уолтона подчиняться, Дейли скопировал в мод его сына Томми и выбросил ребёнка 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 создаёт визуальными и драматургическими средствами представление о несоответствии гностической и ветхозаветной теологии в этом важном пункте.

Подведём 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, в чём можно видеть критику гностического представления о тождестве злого Демииурга и Бога Ветхого Завета. Визуализация гностической теологии представлена в форме образов франшизы «Стартрек», в эстетике научной фантастики 1960–1970-х годов.

Итак, кинотекст «USS Каллистер» используется для выражения теологических идей и поэтому может выступать как предмет визуальной теологии, подлежащий анализу с помощью герменевтического метода. В целом произведение представ-

ляет собой качественную образную и сюжетную визуализацию гностической теологии для аудитории, мыслящей в категориях американской культуры XX века, а также отражает теологическую полемику гностиков и христиан о Ветхом Завете, не потерявшую свою актуальность и в постхристианской западной цивилизации.

Библиография

- Аванесов 2019 – Аванесов С. С. О визуальной теологии // Визуальная теология. 2019. № 1. С. 13–43.
- Аверинцев 1991 – Аверинцев С. С. Ахамот // Мифы народов мира: Энциклопедия. Том 1. Москва, 1991. С. 136–137.
- Афонасин 2002 – Школа Валентина. Фрагменты и свидетельства / Пер., предисл., комм. Е. В. Афонасина. Санкт-Петербург, 2002. С. 6–68.
- Батаева 2013 – Батаева Е. В. Символология и герменевтика медиа-образа // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2013. № 5. С. 55–66.
- Гашева 2018 – Гашева Н. Н. Коммуникативные стратегии кинотекста в условиях современного кризиса литературоцентризма // Вестник культуры и искусств. 2018. № 4 (56). С. 66–72.
- Даренский 2021 – Даренский В. Ю. «Явление Христа народу» А. Иванова как предмет теологической герменевтики // Визуальная теология. 2021. № 2 (5). С. 25–52.
- Евлампович 2020 – Евлампович И. И. «Преступление и наказание»: мистический роман о рождении Спасителя в мире злого Демиурга // Соловьёвские исследования. 2020. № 3 (67). С. 140–156.
- Лепихова 2014 – Лепихова И. В. Герменевтика кинореальности // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2014. № 5. С. 64–85.
- Лосев 2001 – Лосев А. Ф. Диалектика мифа. Москва, 2001.
- Попова 2012 – Попова И. А. Динамика вербальной и невербальной составляющих киноповествования как объект филологической герменевтики (на материале художественных фильмов Ф. Ф. Coppola). Автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата филологических наук. Москва, 2012.
- Ситников 2001 – Ситников А. В. Философия Плотина и традиция христианкой патристики. Санкт-Петербург, 2001.
- Тертуллиан 2010 – Тертуллиан Квинт Септимий Флоренс. Против Маркиона в пяти книгах / Пер. с лат., вступ. ст., комм. А. Ю. Братухина. Санкт-Петербург, 2010.
- Толмачёва 2003 – Толмачёва Т. В. Концепции гностицизма как философская парадигма, объединяющая философско-религиозные учения I–IV вв. Автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата философских наук. Мурманск, 2003.
- Трофимова 1979 – Трофимова М. К. Историко-философские вопросы гностицизма. Москва, 1979.
- Тягунов 2017 – Тягунов С. И. Герменевтика образа: имагинативная логика смысла // Новая наука: Проблемы и перспективы. 2017. Т. 2. № 2. С. 150–154.
- Ходаков 2008 – Ходаков М. А. Методологические проблемы герменевтики образа. Автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата искусствоведения. Москва, 2008.
- Хренов 2008 – Хренов Н. А. Образы Великого разрыва. Кино в контексте культурных смыслов. Москва, 2008.

References

- Afonasin 2002 – School of Valentine. Fragments and Testimonies. Transl. into Russian by E. V. Afonasin. St. Petersburg, 2002. Pp. 6–68. In Russian.
- Avanesov 2019 – Avanesov S. S. On Visual Theology. *Journal of Visual Theology*. 2019. 1. Pp. 13–43. In Russian.
- Averintsev 1980 – Averintsev S. S. Achamōth. *Myths of the Peoples of the World: Encyclopedia*. Vol. 1. Moscow, 1980. Pp. 136–137. In Russian.
- Bataeva 2013 – Bataeva E. V. Symbolology and Hermeneutics of the Media Image. *Moscow University Bulletin. Series 7: Philosophy*. 2013. 5. Pp. 55–66. In Russian.
- Darensky 2021 – Darensky V. Yu. “The Appearance of Christ before the People” by A. Ivanov as a Subject of Theological Hermeneutics. *Journal of Visual Theology*. 2021. 2 (5). Pp. 25–52. In Russian.
- Evlampiev 2020 – Evlampiev I. I. “Crime and Punishment”: Mystical Novel about the Birth of the Savior in the World of the Evil Demiurge. *Solovyov Studies*. 2020. 3 (67). Pp. 140–156. In Russian.
- Gasheva 2018 – Gasheva N. N. Communication Strategies of Cinematic Text in Contemporary Crisis of Literature Centered Approach. *Culture and Arts Herald*. 2018. 4 (56). Pp. 66–72. In Russian.
- Khodakov 2008 – Khodakov M. A. Methodological Problems of the Hermeneutics of the Image. Abstract of PhD Thesis (Art History). Moscow, 2008. In Russian.
- Khrenov 2008 – Khrenov N. A. Images of the Great Rupture. Cinema in the Context of Cultural Meanings. Moscow, 2008. In Russian.
- Lepikhova 2014 – Lepikhova I. V. Hermeneutics of Movie Reality. *Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being*. 2014. 5. Pp. 64–85. In Russian.
- Losev 2001 – Losev A. F. The Dialectics of Myth. Moscow, 2001. In Russian.
- Popova 2012 – Popova I. A. Dynamics of the Verbal and Non-Verbal Components of Film Narration as an Object of Philological Hermeneutics (based on the feature films of F. F. Coppola). Abstract of PhD Thesis (Philology). Moscow, 2012. In Russian.
- Sitnikov 2001 – Sitnikov A. V. Philosophy of Plotinus and the Tradition of Christian Patristics. St. Petersburg, 2001. In Russian.
- Tertullian 2010 – Tertullian Quintus Septimius Florence. The Five Books Against Marcion. Transl. into Russian by A. Yu. Bratukhina. St. Petersburg, 2010.
- Tolmacheva 2003 – Tolmacheva T. V. Concepts of Gnosticism as a Philosophical Paradigm that unites Philosophical and Religious Teachings of the 1st – 4th Centuries. Abstract of PhD Thesis (Philosophy). Murmansk, 2003. In Russian.
- Trofimova 1979 – Trofimova M. K. Historical and Philosophical Questions of Gnosticism. Moscow, 1979. In Russian.
- Tyagunov 2017 – Tyagunov S. I. Image Hermeneutics: Imaginative Logic of Meaning. *New Science: Problems and Perspectives*. 2017. Vol. 2. 2. Pp. 150–154. In Russian.

Информация об авторе

Нина Сергеевна Ищенко

кандидат философских наук, доцент кафедры философии
Луганский государственный педагогический университет
Луганская Народная Республика, 91011, Луганск, ул. Оборонная, 2
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8616-7087>
e-mail: ninaofter@yandex.ru

Information about the author

Nina S. Ishchenko

Cand. Sci. (Philosophy), Associate Professor of Philosophy Department

Lugansk State Pedagogical University

2, Oboronnaya ul., Lugansk, 91011, Lugansk People's Republic

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8616-7087>

e-mail: ninaofter@yandex.ru

Материал поступил в редакцию / Received 13.03.2022

Принят к публикации / Accepted 28.04.2022