

**МУЗЕЙ И ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ МИР
(ПО МАТЕРИАЛАМ МАССОВОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ XXI в.)**

**MUSEUM AND POST-APOCALYPTIC WORLD
(BASED ON MATERIALS OF MASS VISUAL PRODUCTS OF THE XXI CENTURY)**

А.А. Кильдюшева

A.A. Kildyusheva

В статье рассмотрен вопрос о роли музея в мире, пережившем глобальную катастрофу, на примере художественных кинофильмов XXI в., снятых в жанре постапокалиптики.

The article deals with the role of the museum in the world that survived the global catastrophe, with the example of XXI century feature films shot in the genre of post-apocalyptic.

Ключевые слова: музей, постапокалиптический мир, культура, массовая визуальная продукция, XXI век, философия.

Keywords: museum, post-apocalyptic world, culture, mass visual products, XXI century, philosophy.

Новая философская энциклопедия дает такое определение культуры – это «система исторически развивающихся надбиологических программ человеческой жизнедеятельности (деятельности, поведения и общения), обеспечивающих воспроизводство и изменение социальной жизни во всех ее основных проявлениях» [1, с. 341]. Культура не тождественна обществу, а является лишь особым аспектом социальной жизни. Культура – это «генетический код общества» [1, с. 342]. А музей – это способ демонстрации культуры в обществе¹.

Так что же произойдет с культурой (и музеями) в постапокалиптическом мире?

Футуристический пласт в области литературы, музыки, изобразительного творчества, театрального искусства, компьютерных игр, мультипликационных фильмов, комиксов, телевизионных сериалов или продукции киноиндустрии, созданный в жанре антиутопии, киберпанка, научной фантастики или фэнтези, широко востребован массовой аудиторией, т. к. позволяет живо представить

мир после глобальной катастрофы, судьбу человечества в предполагаемом будущем.

В данном случае остановимся только на материалах массовой визуальной продукции конца 2000-х – 10-х гг. XXI в., т. е. на зарубежных и отечественных постапокалиптических кинофильмах.

Сюжет кинематографических произведений строится на показе событий в мире, уже пережившем глобальную катастрофу, причинами которой могли быть: мировая ядерная война, климатические катаклизмы, техногенная авария, пандемия, падение космических тел, вторжение инопланетян, действия против человечества искусственного разума и др.²

Итак, в кинофильмах в жанре постапокалиптики будущее человечества представлено следующим образом: кардинальные изменения на Земле произошли, общество, каким оно было до катастрофы, исчезло, вместе с ним исчезла и культура. Человек как носитель культуры практически истреблен, вымер или мутировал. Все достижения прошлого забыты и превращены в руины, сохранять и транслировать больше нечего – не восстановить сгоревших книг, картин и других культурных ценностей. Выжившие люди обеспокоены только тем, чтобы как-то выжить в этом мире, обеспечивая свои базовые потребности. Мир изменился, о прошлом никто не помнит. Вокруг небезопасно – мутанты, зомби, вампиры, дикие животные, роботы, банды, деградировавшие элементы, преступники. Окружающая среда – серый, безжизненный пейзаж, мертвая природа, заброшенные, разрушенные города, остатки погибшей цивилизации, груды мусора и отходов, трупы, пустыни, зараженный воздух и вода, безжалостный ультрафиолет. «Лучший друг» человека – это оружие. Будущее, которое стало настоящим, для выживших, мрачно, депрессивно и беспросветно.

Как видно, «современные произведения постапокалиптического жанра апеллируют к страху «темного будущего» [4, с. 53].

Однако вариант спасения все же есть. Чаще всего сюжет фильмов построен на действиях одного главного героя (носителя ценного знания) и его помощника, которые, несмотря на смертельные трудности, на своем пути странствуют

в особое место на Земле, которое, по их мнению, сохранило островок прошлой жизни, в том числе и культуру, и видится как источник возрождения человеческой цивилизации. Главный герой реализует ключевую идею поиска духовного как единственного способа спасения. И таким особым местом иногда выступает храм/музей в прямом, и переносном смысле³.

В некоторых фильмах сюжет построен на том, что среди выживших запрещены любые проявления чувств, эмоций, в том числе и тех, что могли возникнуть при знакомстве с культурным наследием, которое транслировалось через музей, поэтому культура прошлого стала под запретом, все, что сохранилось после катастрофы, дополнительно уничтожалось или изолировалось. Тогда миссией главного героя становилась борьба с действующим тоталитарным режимом, военными порядками и обеспечение доступа к культурным ценностям выживших людей.

Таким образом, сюжет кинофильмов построен на антитезе «прошлое – настоящее» в футуристическом универсуме. Музей и постапокалиптический мир прямо противоположно связаны: в случае глобальной катастрофы либо музей станет светочем и источником спасения и возрождения человечества, зоной относительной стабильности, либо же музей, и культура в целом, исчезнут и будут разрушены до основания в рамках идеи уничтожения испорченного прошлого.

Примечания:

¹ Музей в нашем понимании – это способ предъявления природного, материального, нематериального наследия посредством целенаправленных действий человека по его сохранению, изучению и трансляции будущим поколениям для репрезентации социокультурного образа эпохи, опосредованного временем, пространством и мировоззрением. Данное определение было получено с помощью применения метода двухуровневой триадической дешифровки базовой категории. Метод является инструментом категориально-системной методологии и теории динамических информационных систем [2; 3].

² Кинематографический мир постапокалипсиса: «Терминатор» (серия фильмов) (1984, 1991, 2003, 2009, 2015), «Письма мертвого человека» (1986), «12 обезьян» (1995), «Водный мир» (1995), «Почтальон» (1997), «Матрица» (серия фильмов) (1999, 2003), «28 дней спустя» (2002), «Послезавтра» (2004), «Дитя человеческое» (2006), «Я – легенда» (2007), «Вавилон нашей эры» (2008), «День, когда

Земля остановилась» (2008), «Дорога» (2009), «Книга Илая» (2009), «Потерянное будущее» (2010), «2016: конец ночи» (2011), «Судный день» (2011), «Голодные игры» (серия фильмов) (2012 – 2015), «Судья Дредд» (2012), «Война миров Z» (2013), «Колония» (2013), «Обливион» (2013), «После нашей эры» (2013), «Сквозь снег» (2013), «Элизиум – рай не на Земле» (2013), «Дивергент» (серия фильмов) (2014 – 2016), «Последние выжившие» (2014), «Страховщик» (2014), «Безумный Макс: дорога ярости» (2015), «Вымирание» (2015), «Z – значит Захария» (2015), «Виртуальная революция» (2016), «Война дронов» (2016), «Новая эра Z» (2016), «Постапокалипсис» (2016), «Пятая волна» (2016), «Бегущий по лезвию: 2049» (2017), «Танцы насмерть» (2017), «Титан» (2018), «Первому игроку приготовиться» (2018) и многие другие.

³ Как, например, в фильме К. Лопушанского «Посетитель музея» (1989).

Список литературы:

1. Новая философская энциклопедия: в 4 т. / рук. В.С. Степин, Г.Ю. Семигин. М., 2010. Т. 2. 634 с.

2. *Разумов В.И.* Категориально-системная методология в подготовке ученых. 2-е изд. Омск, 2008. 277 с.

3. *Разумов В.И., Сизиков В.П.* Основы теории динамических информационных систем. Омск, 2005. 214 с.

4. *Чеснова Е.Н., Мансурова Ш.И., Снытина А.А.* Философия миров постапокалипсиса в современной культуре // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. 2017. № 2 (22). С. 46–54.

Сведения об авторе:

Кильдюшева Алина Анатольевна – магистрант 1-го года обучения факультета теологии, философии и мировых культур, канд. культурологии, заведующая музеем археологии и этнографии ФГБОУ ВО «ОмГУ им. Ф.М. Достоевского», e-mail: kildusheva@mail.ru.