

КУЛЬТУРНАЯ ПАМЯТЬ / CULTURAL MEMORY

ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO

| Новое барокко. О фильме «Большое приключение Пи-Ви» |

ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO

Россия, Санкт-Петербург.
 Санкт-Петербургское отделение Российского института культурологии.
 Старший научный сотрудник, доктор искусствоведения.

Russia, St. Petersburg.
 St. Petersburg branch of the Russian Institute of Cultural Research. PhD, senior researcher.

raconracon@mail.ru



НОВОЕ БАРОККО. О ФИЛЬМЕ «БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПИ-ВИ»

Последовательное выявление условности киноязыка сближает фильмы Тима Бертона с искусством модернизма. Но Бертон работает в рамках жанрового кино, и предметом изображения у него становятся конвенции популярного искусства. «Большое приключение Пи-Ви» (1985), первый игровой фильм Бертона, представляет собой своеобразную энциклопедию жанрового кинематографа. «Горизонтальное» измерение фильма, соответствующее сюжету о путешествии, постоянно прерывается «вертикальным» членением, и его части воспринимаются уже не как эпизоды повествования, а как элементы синхронистической парадигмы в духе литературы барокко.

Ключевые слова: Тим Бертон, кинематографические жанры, популярное искусство, барокко

The New Baroque: About Tim Burton's film "Pee-Wee's Big Adventure"

The exposure of the cinema as a conditional idiom creates an affinity between Tim Burton's films and modernist art. However, Burton operates within the network of popular cinema and explores its conventions. "Pee-Wee's Big Adventure" (1985), his first live-action film, is a kind of encyclopedia of cinematographic genres. The film's "horizontal" or narrative dimension is combined with "vertical" dimensions, which function together as elements of a synchronous paradigm — in a style that is strangely reminiscent of Baroque literature.

Key words: Tim Burton, cinema genres, pop culture, Baroque

Тим Бертон дебютировал в кино мультипликационными фильмами, и герой его первого игрового фильма «Большое приключение Пи-Ви» (Pee-Wee's Big Adventure, 1985) Пи-Ви Херман (сценический псевдоним комика Пола Рубенса) как две капли воды похож на мультипликационного персонажа. Город Энитаун, где живет Пи-Ви, это тоже игрушечный городок, хотя и населенный живыми людьми. И даже когда наш герой покидает пределы своего камерного мирка и выходит в большой мир Америки, где он пытается отыскать свой украденный велосипед, его путь пролегает среди декораций и жанровых клише и сопровождается дешевыми спецэффектами.

Как сказал Борхес, «историй всего четыре» и одна из них о поиске — золотого руна, Священного Грааля или Жар-птицы¹. «Большое приключение Пи-Ви» представляет собой вариацию как раз на эту тему. Велосипед выступает здесь в качестве Грааля массовой культуры, а его поиски — это поиски смысла жизни, собственной идентичности, утраченной полноты бытия. Закономерным образом они приводят очарованного странника Пи-Ви на голливудскую студию, где он находит своего двух-



колесного друга и потом мчится на нем, уходя от погони, — а мимо проносятся съемочные площадки и павильонные декорации.

Но в отличие от героя «Шоу Трумана» (режиссер Питер Вейр, 1997) Пи-Ви вовсе не открывает для себя истинную реальность за пределами кинематографической конструкции — реальность, где эта конструкция, собственно говоря, создается. В мире Бёртона трансценденция невозможна, экранная или сценическая фикция лишена обратной стороны, вернее между двумя ее сторонами нет принципиальной разницы — их можно

¹ Хорхе-Луис Борхес. Четыре цикла // Хорхе-Луис Борхес. Коллекция / Пер. с исп. — СПб.: Северо-Запад, 1992. — С. 425–427.



КУЛЬТУРНАЯ ПАМЯТЬ / CULTURAL MEMORY

ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO

| Новое барокко. О фильме «Большое приключение Пи-Ви» |



легко поменять местами. Этот мир фиктивен целиком. Существует лишь границы между разными жанрами. Преодолевая их, мы опять же не выходим в некое «внежанровое» или «субжанровое» пространство самой жизни, а оказываемся в другом, соседнем жанре. Что при этом обнаруживается — так это искусственность каждого из жанров и всех их в совокупности. Впоследствии Бертон разовьет эту тему в «Битлджусе», где загробный мир построен из картона и папье-маше.

«Большое приключение Пи-Ви» решено в ретроспективной эстетике: костюм и прическа Пи-Ви, дизайн его велосипеда, да и большая часть жанровых клише, пародируемых Бертоном, — все позаимствовано из 1950-х годов. И понятно, почему: временная дистанция позволяет выявить условность этой эстетики, ее, грубо говоря, «нереалистический» характер. Мы смотрим старый фильм и видим, что вместо бескрайней дали в глубине кадра колышется плоский задник, что доисторические монстры — это куклы, подвешенные за веревочки, что ландшафт Марса ограничен несколькими десятками квадратных метров павильона, да и персонажи ведут себя, мягко выражаясь, ненатурально. А ведь когда-то все это выглядело более чем реалистически. Как справедливо отмечали структуралисты, реализм понятие условное, и мера реалистичности в разные времена — разная.

На первый взгляд это обстоятельство кажется роковым для многих фильмов: проходит немного времени, и мы уже не верим в достоверность того, что они нам показывают и рассказывают. Мы начинаем замечать то, что замечать не положено. Соответственно, реакция наша тоже изменяется. Сомнамбула Чезаре из «Кабинета доктора Калигари» (любимый фильм Бертона) или вампир из «Носферату, симфонии ужасов», от одного вида которых стыла кровь в жилах первых зрителей, вызывают у нас смех. Обычно такая реакция считается убийственной для фильма. Тим Бертон так не считает. Он-то находит ее весьма плодотворной. Вся эстетика его фильмов построена на постыдном обнаружении и обыгрывании условности экранной реальности. Можно сказать, что таким образом Бертон как бы предвосхищает «неадекватную» и деструктивную реакцию зрителя, делая ее вполне адекватной и конструктивной.

Лучше всего этот тезис иллюстрируется тем, как Бертон использует так называемые неувязки или ляпы киноповествования, которые из досадного промаха, результата недосмотра со стороны создателей или чрезмерной внимательности со стороны зрителя превращаются в сознательный прием. Герой выходит из дому с портфелем, а на работу приходит без портфеля —

обязательно найдется вездливый критик, который заметит это и не преминет ткнуть пальцем. У Бертона Пи-Ви спускается из спальни в гостиную по специальному приспособлению типа колодца, соединяющего два этажа. Он спрыгивает в этот колодец, одетый в пижаму и домашние тапочки, а в следующий миг появляется внизу уже в костюме и штиблетах.

Бертон относится к числу художников, которые создают искусство не о жизни (что бы ни понималось под этим словом), а об искусстве, подражают самим методам подражания. Последняя идея принадлежит критику Клементу Гринбергу и представляет собой формулу модернистского искусства². Парадоксальность ситуации в том, что Бертон работает в рамках жанрового кино, и предметом изображения в его фильмах становятся приемы и конвенции популярного искусства. Это лишней раз показывает, насколько запутанными стали отношения между популярным и элитарным в конце XX века. Любимый жанр Бертона — «готический», представленный фильмами немецкого экспрессионизма или хоррорами студии Юниверсал. В нем — или о нем — сняты такие фильмы Бертона как «Битлджус» (1988), «Эдвард Руки-ножницы» (1990) и «Сонная лошадка» (1999).

В «Пи-Ви» тоже есть отсылки к этому жанру (сцена в «магазинчике чудес»), но в качестве основы берется самый американский из всех кинематографических жанров — «роад-муви», преимущество которого в его потенциально мультижанровом характере. Герой движется в пространстве, и по пути с ним случаются разные приключения. Это позволяет интегрировать в фильм цитаты из разных жанров.

Сначала Пи-Ви встречает беглого преступника — бунтовщика без причины (криминальный жанр в его специфической «протестной» разновидности); потом его подбирает дальнотбойщица, которая оказывается привидением (хоррор); в придорожном кафе он знакомится с официанткой, мечтающей уехать в Париж (мелодрама), причем эпизод разворачивается на фоне декораций музея доисторических монстров в духе «Парка Юрского периода» (фантастика); одетый в костюм ковбоя, он участвует в родео (вестерн), после чего сталкивается с бандой байкеров (триллер). А если прибавить сюда его сны, сцену с разбором улики по делу об украденном велосипеде, погоню среди павильонов киностудии, а также финальный эпизод, где Пи-Ви смотрит фильм о себе самом, превращенном в героя а-ля

² См.: Клемент Гринберг. Авангард и кич. Пер. с англ. А. Калинина // Художественный журнал. — 2005. — № 60 (<http://xz.gif.ru/numbers/60/avangard-i-kitch>).



КУЛЬТУРНАЯ ПАМЯТЬ / CULTURAL MEMORY

ФОМЕНКО Андрей Николаевич / Andrey FOMENKO

| Новое барокко. О фильме «Большое приключение Пи-Ви» |



Джеймс Бонд, то получится практически исчерпывающая энциклопедия жанрового кино от детектива до эксцентрической комедии. Тем самым «горизонтальное» измерение фильма, соответствующее сюжету о путешествии, постоянно прерывается «вертикальным» членением, рассказ режется на части, и эти части воспринимаются уже не как эпизоды повествования, свя-

занные диахронической последовательностью, а как элементы другой, синхронистической парадигмы вроде словарных статей, музейных экспонатов или (вспомним ключевой эпизод с посещением магазина) — товаров на полке.

Эта особенность вкупе с использованием жанровых клише очень напоминает поэтику барочного романа, как его описывает литературовед Александр Михайлов³. В текстах, подобных «Симплициссимусу» Якоба Гриммельсгаузена, повествование тоже присоединяет друг к другу элементы, в совокупности образующие целый свод знания о мире — и при этом слово тоже берется в его «готовом виде», то есть как набор традиционных риторических фигур. Так что «Большое приключение Пи-Ви» вполне можно описать как современный вариант барочной чувственности. Современность же его выражается в том, что вместо образа мира как библиотеки или энциклопедии он предлагает нам образ мира как «магазинчика чудес».

³ См.: Александр Михайлов. Избранное. Завершение риторической эпохи. — СПб.: изд-во СПбГУ, 2007.

