

А. Ю. Демшина

### **Игры с архетипами в современном искусстве: интерпретации образа Арлекина в творчестве Тима Бертона<sup>1</sup>**

Киноискусство второй половины XX в. не единожды обращается к образу Арлекина, как к воплощению духа творчества, как к божемному непонятому образу творца искусства, насмешника и лжеца. Тим Бертон мастерски играет с существующими трактовками данного образа, создает свое развитие архетипа, в основе которого – двойное кодирование. Он последовательно пытается понять смысл творчества и роль творческого человека в обществе.

Ключевые слова: архетип, интерпретация, Тим Бертон, киноискусство, двойное кодирование, романтизм, образ Арлекина

Anna Y. Demshina

### **Games with archetypes in contemporary art: interpretation of Harlequin image in works of Tim Burton**

Second half of the 20<sup>th</sup> century cinematography has repeatedly drawn to the image of Harlequin, as the embodiment of the spirit of creativity, as a bohemian art misunderstood image of the creator, a liar and mocker. Tim Burton masterfully plays with existing interpretations of the image creates its development archetype. The method of Tim Burton is double coding. He consistently tries to make sense of creativity and the creative role of man in society.

Keywords: archetype, interpretation, Tim Burton, cinema, double coding, romanticism, image of Harlequin

Страсть к интерпретации и трансформации уже созданных артефактов, моделей и идей – одна из тенденций современной культуры. Рефлексия, ставшая самоценным художественным объектом, воспринимается как имеющая самостоятельную ценность и как потенциально податливая к новым интерпретациям. Скольжение между смысловыми оболочками, переименование и переигрывание культурных архетипических схем стали своеобразным новым стандартом. Архетипические образы активно переосмысляются элитарным и массовым искусством. Часто подобные «интерпретации интерпретации» оборачиваются симулякрами, фантиками, за которыми пустота. В то же время есть уникальные примеры, когда обращение к интерпретации архетипических схем привносит в них новые актуальные смыслы.

Тим Бертон – режиссер, мастерски играющий с архетипами, блестяще воплотил на практике постмодернистский принцип двойного кодирования художественного произведения. С одной стороны, его творчество можно отнести к авторскому киноискусству, режиссер обладает уникальным, узнаваемым языком, с другой – его фильмы любимы массовой аудиторией. Двойное кодирование (Ч. Дженкс) подразумевает переплетение, перебивку в тексте кодов элитарного и массового дискурсов, двуадресность произведения (Л. Фидлер), открытость (У. Эко) для различных аудиторий. Многослойность

постмодернистской игры с кодами различных типов, направленная на взаимодействие с массовой и элитарной публикой, утверждает множественность, ризоматичность смыслов как норму. У Тима Бертон подобный радикальный эклектизм обретает флер викторианского романтизма. Отсылки к романтизму, символизму, перемешанные с современными культурными стандартами, делают образы, создаваемые режиссером, узнаваемыми и самостоятельными.

В творчестве Т. Бертон мотив творца искусства, изолированного от общества по тем или иным причинам, обладающего какой-либо маской, прослеживается на протяжении десятилетий его карьеры. Во многих персонажах его фильмов узнаются черты Арлекина. Образ Арлекина достаточно сильно востребован современным искусством. Родившийся в рамках комедии *commedia dell'arte* Арлекин достаточно быстро претерпел значительные изменения. Из образа второго плана он становится одним из главных героев, из деревенского простака превращается в ловкого интригана. Важным стал и костюм Арлекина, предложенный актером Д. Бьянколелли (1618–1688) – трико в ромбах, пришедший на смену деревенскому платью и заячьему хвосту. В XX в. образ Арлекина перестает восприниматься как исключительно театральный. Арлекин становится одним из символов творчества, судьбы творческого человека. Театр, мода, актуальные арт-практики, киноискусство, цифровое

искусство, комиксы, компьютерные игры – сложно перечислить все сферы, которые обращаются к этому архетипу. Ряд авторов сохраняет иконографию образа, другие трансформируют образ достаточно сильно. Последнее время в центре внимания Арлекин-триксер, предстающий как маска, символ лжи, преступления, обмана. Такая интерпретация этого архетипического образа была актуальна в эпоху романтизма и в символизме рубежа XIX–XX в.

Последние десятилетия мрачная атмосфера двуемира, мистичность романтизма – чрезвычайно актуальная тема в искусстве. Поэтому понятно, почему современные авторы часто обращаются именно к такой версии Арлекина. Еще романтики XIX в. призывали не «обрабатывать», не «доводить до ума» природную и общественную действительность или личность отдельного человека, но интуитивно проникать в невидимый высший мир, беспредельный и не упорядоченный с помощью Ratio. Романтики утверждают, что «воображение связывает человека с Божеством. Как пишет Ф. Шлегель, „разум – только вторичное явление сознания, он не способен творить новое, он может только обрабатывать уже существующее“<sup>2</sup>. Тим Бертон практически повторяет мысль Шлегеля: «Я ценю определенную долю символизма, абстракции, простор для домысливания. Для меня гораздо предпочтительнее устанавливать с чем-то связь на уровне подсознания, чем рассуждать об этом»<sup>3</sup>. Тим Бертон создал целую галерею образов, в которых содержатся либо прямые отсылки, либо следы образа Арлекина. Архетипические характеристики Арлекина, сложившиеся за века его существования, обретают у Т. Бертона новую окраску. М. Солсбери, на протяжении многих лет интервьюировавший режиссера, пишет: «Персонажи Бертона – нередко аутсайдеры, непонятые и ложно воспринимаемые, неудачники, страдающие в той или иной мере от раздвоенности, даже в своем весьма специфическом окружении остающиеся где-то на обочине. Их терпят, но по большей части предоставляют самим себе. Во многих отношениях он и сам воплощает это противоречие»<sup>4</sup>. Эпитеты «странный» и «мрачный» всегда сопровождали Бертона. Хотя сам Т. Бертон не согласен с тем, что создаваемые им миры в фильмах мрачны, он в принципе видит термин «мрачность» совершенно иначе, нежели большинство его критиков и зрителей. Тема героя-одиночки, связанного судьбой с творчеством, но отвергнутого большинством обывателей, красной нитью проходит через всю фильмографию режиссера.

Типичным Арлекином можно назвать Джокера из кинофильма «Бэтмен», в то же время

черты Арлекина есть во многих других образах, созданных Тимом Бертоном. Персонаж-трикстер, носящий следы образа Арлекина, появляется в качестве антагониста в фильме Т. Бертона «Битлджус» (1988). В центре образа – не воспроизводство иконографии Арлекина, а суть его характера, размышление об актерской сути и роли маски в образе. М. М. Бахтин писал: «Маскарад, в народной традиции являющийся „полным освобождением от жизненной серьезности“, в искусстве начала XX в. меняет свое символическое наполнение». Если в народном гротеске «маска связана с радостью смен и перевоплощений, с веселой относительностью, с веселым же отрицанием тождества и однозначности, с отрицанием тупого совпадения с самим собой», то в романтическом гротеске она, будучи оторвана от единства народно-карнавального мироощущения, «почти полностью утрачивает свой возрождающий и обновляющий момент и приобретает мрачный оттенок. За маской часто оказывается страшная пустота, „Ничто“»<sup>5</sup>. С подобной трактовкой образа Арлекина Т. Бертона роднит его собственное восприятие маски. Его герои выглядят театрально, маска – часто неотъемлемая часть их образа. В то же время режиссер видит важность маски в игре актера как инструмента перевоплощения в персонаж. Т. Бертон говорит в своем интервью о Майкле Китоне, исполнителе роли Битлджуса: «Я убедился, что грим, напротив, освобождает актеров. Они могут спрятаться за маской и показать свою другую сторону, что просто замечательно. Майклу, в частности, это позволило сыграть персонажа, который не является человеческим существом, а когда исполняешь роль такого героя под китчевой маской, чувствуешь себя гораздо свободнее. Тебе не нужно больше беспокоиться, что ты Майкл Китон, ты можешь позволить себе быть этим персонажем. Здесь заключена какая-то магия: после этого фильма мне всякий раз нравится, когда актер имеет возможность скрыться под маской, потому что тогда можно увидеть его с другой стороны. Это всегда завораживает и открывает какие-то новые грани таланта актера, будь то Джонни Депп в „Эдварде Руки-ножницы“ или Джек Николсон в роли Джокера. Словно во время Хэллоуина: люди наряжаются, и это позволяет им вроде как впасть в неистовство, стать кем-то другим. Это-то мне в кинопроцессе всегда и нравилось – трансформация людей»<sup>6</sup>.

Само слово «Битлджус» представляет собой игру слов, с одной стороны – это английская транскрипция названия одной из самых крупнейших из известных астрономам звезд – Бетельгейзе (Betelgeuse), с другой – все не так

романтически: имя героя созвучно Beetlejuice («Жучиный сок») – интерпретация образа трикстера. Данный герой – ироничный игрок, творящий вокруг себя демонический карнавал, служит проводником между различными мирами: «миром живых» и «миром мертвых», «миром бытия» и «миром небытия», миром естественных размеров предметов и микромиром макета, созданного главным героем. Он оживляет предметы, агрессивно трансформирует реальность вокруг себя, как Арлекин творчески переворачивает мир. Битлджус созвучен образу Арлекина и по сути, и по наличию грима-маски, яркого костюма и эксцентричности поведения.

Идея Т. Бертона насчет глобальности значения маски в актерской профессии находит развитие в 1989 г., в рамках фильма «Бэтмен» (о герое комиксов производства «DC Comics»). Главную роль в проекте играет Майкл Китон, его герой – Бэтмен – совершенная противоположность сыгранному им годом ранее адскому комику Битлджусу. В сюжете главным антагонистом является персонаж по прозвищу Джокер, в исполнении Джека Николсона. Джокер<sup>7</sup> и Харли Куинн<sup>8</sup> первоначально являются персонажами серии комиксов и мультипликационных сериалов, главным героем которых является Бэтмен – вымышленный супергерой, впервые появившийся в комиксах еще в 1939 г. Персонаж Джокера появился в комиксах впервые в 1940 г., это был выпуск: *Batman № 1 Spring Issue 1940*. Настоящее имя персонажа неизвестно, он имеет несколько прозвищ помимо основного, и одно из них – Арлекин Ненависти. Создатели образа Джокера в «DC Comics» – Билл Фингер (1914–1974), Боб Кейн (1915–1998), и Джерри Робинсон (1922–2011), американские новеллисты-художники. Джокер – гений, его интеллект очень высок, но его судьба – идти наперекор мирному обществу, потому он является главным злодеем проекта. За семь десятков лет существования в массовом искусстве (в комиксах, мультипликации, кинофильмах) внешний облик Джокера варьировался. Сменялась авторская группа или выходил на экраны новый мультипликационный сериал, или появлялся на экранах новый кинофильм и режиссеры, и ведущие художники проекта пересматривали образ Джокера, переделывали его по своему усмотрению. Это Арлекин – злодей, антигерой, гений перешедший на сторону тьмы. Облик его театрален, лицо напоминают смеющуюся маску. Черная маска дзанни Арлекина на сцене театра дель арте в ее первоначальном виде была уродливой гримасой, покрытой шерстью, на лбу у маски был рог, рот всегда был растянут в улыбке, подобное сочетание. На лице Джокера мы видим

подобное уродство вперемешку с весельем. Костюм так же имеет отсылки к вариациям образа Арлекина: у Джокера яркий зеленый цвет волос и одежды, пестрота в чередовании цветов в костюме. Такая трактовка образа созвучна романтическим поискам. Как справедливо отмечает Л. Романчук, «коль относительно понятия добра-зла, то этически неопределимыми становятся и сами субъекты, заключающие в себе набор не поддающихся ценностной оценке качеств (так, внеэтичны герои Байрона, Шелли, Лермонтова); шутливая вольтеровская фраза из „Задига“: „Нет такого зла, которое не приносило бы добра и такого добра, которое не приносило бы зла“ стала философским лозунгом нового течения, вызвав перемещение симпатий в сторону отрицательных (по старым канонам) персонажей и положив начало теоретически осознанному „демонизму“»<sup>9</sup>. Джокер – такой демонический двойник, альтерэго главного героя. Гениальность Джокера так же является продолжением романтической трактовки гения как создания живущего вне законов общества, отсылающей к ницшеанской трактовке сверхчеловека. Ницше пишет: «Кто должен быть творцом в добре и зле, поистине, тот должен быть сперва разрушителем, разбивающим ценности»<sup>10</sup>, т. е. нигилистом, обесценивающим прежние ценности, чтобы свободно и самостоятельно утвердить на их месте новые.

Актер Джек Николсон совершенно не соответствовал визуальному прототипу героя из комиксов, и это не помешало ему создать блестящий образ демонического антигероя. Черты визуального образа из комикса сохранились, так же как сохранилась и асимметричная улыбка на лице-маске. Он одет вызывающе и пестро. И если облик Джокера в фильме 1989 г. значительно ярче, чем облик этого же персонажа в фильме 2008 г., то все равно внешность героя из киноленты 2008 г. по сравнению с прочими персонажами неонуар фильма выглядит яркой.

Т. Бертона, по его словам, заинтересовала работа над данным чрезвычайно дорогостоящим проектом во многом потому, что это была увлекательная история о битве двух уродов: «Весь фильм можно представить как дуэль двух уродов, сражение между двумя душевно искалеченными людьми. Именно это мне здесь нравится. Всегда понимал, насколько странную историю мы снимаем, но никогда не беспокоился по этому поводу. Джокер получился такой значительной личностью потому, что обладает полной свободой. Любой персонаж, стоящий вне рамок общества и считающийся уродом и изгоем, может все, что ему заблагорассудится. <...> Безумие, некоторым ужасным образом, –

наивысшая свобода, доступная человеку, поскольку он тогда не ограничен рамками общества»<sup>11</sup>. Образ Джокера, созданный Т. Бертоном, так же стал иконографическим образцом для дальнейших интерпретаций.

Архетипические черты романтического Арлекина прослеживаются и в образах, созданных в фильмах Т. Бертона актером Д. Деппом: Эдвард Руки-ножницы из «Эдварда Руки-ножницы», Вилли-Вонка из «Чарли и шоколадная фабрика», Шляпник из «Алисы в стране чудес». Эти образы восходят чертами не к агрессивному демоническому Арлекину, но к лирическому Арлекину, творцу, изгнаннику, маргиналу. Фильм «Эдвард Руки-ножницы», как и «Бэтмен», интересен тем, что в нем романтическая эстетика сочетается с элементами фантастики и киберпанка. Это можно назвать одной из тенденций современного искусства. Начиная с 1970-х гг. трансформация романтических конструктов в сочетании с футуризмом стала своеобразной традицией.

Интерпретация архетипических образов идет по нескольким направлениям: придание героям футуристических черт и волшебных способностей, биографии, связанной с техногенными факторами, обращение к психоанализу, превращение архетипа в симулякр. Герои комиксов чаще всего относятся к последнему типу. Характерный пример – фильм «Отряд самоубийц», вышедший в 2016 г. От образа Арлекина-Джокера оставлена только внешняя оболочка, причинно следственные связи и обоснования оставлены за скобками киноленты. В отличие от Т. Бертона, который делает образ Джокера объемнее, подобные интерпретации упрощают иконографические схемы и рассчитаны в основном на поклонников комикса. Поклонники знают все тонкости образа, поэтому понимают намеки с полуслова. Т. Бертону удается заинтересовать и фанатов новыми гранями узнаваемого персонажа, и быть интересным той аудитории, которая не знакома с комиксом.

Как и в романтической традиции, Арлекины Т. Бертона визуально отличаются от окружающих. У Бертона, мастера стилизации, визуальные черты героев всегда преизбыточны, абсурдны: начиная от яркого Битлджуса и заканчивая странным Шляпником. Образ Эдварда Руки-ножницы является сложным конструктом, сочетающим черты сотворенного существа и гения-изгнанника. Перед нами оборотная сторона Франкенштейна: недосотворенный киборг, который испытывает страдания по причине своей непохожести на других. Экстравагантный по прихоти создателя киборг Эдвард – творческая личность, являющаяся изгоем в обществе. Он обладает специфической театральной внеш-

ностью, подчеркивающей его близость к образу Арлекина.

О фильме «Чарли и шоколадная фабрика» Т. Бертон говорит: «По тематике книга не столь уж далека от того, что я обнаружил в Бэтмене, Эдварде Руки-ножницы или Эде Вуде. Везде речь идет о личности, не вписывающейся в общество»<sup>12</sup>. Герой Д. Деппа – Вилли Вонка – опять же творческая личность, он гений по части производства шоколада. Его облик напоминает об Арлекине и отличается от прочих героев кинокартины. Бледное лицо похожее на маску, обилие грима, его костюм яркий и вызывающе экстравагантен. Вилли Вонка – своеобразный Арлекин-денди.

Шляпник из кинофильма «Алиса в стране чудес» (2010), роль которого также сыграл Д. Депп, соответствует тем же критериям – экстравагантный, гениальный мастер, когда-то производивший шляпы, но пострадавший в войне и потерявший не только свой дом, но и свой рассудок. Такое осмысление персонажа создано сугубо в творческом тандеме Т. Бертона и Д. Деппа, оно не повторяется в прочих экранизациях и не встречается в литературном источнике. Психоаналитические следы есть и в истории Вилли Вонка. Неслучайно воспоминания детства героя, его встреча с отцом занимают в фильме достаточно важное место.

Киноискусство второй половины XX в. не единожды обращается к образу Арлекина как к воплощению духа творчества, как к богемному непонятому образу творца искусства, насмешника и лжеца. Тим Бертон мастерски играет с существующими трактовками данного образа, создает свое развитие архетипа. Узнаваемая уникальная эстетика режиссера сама уже стала новым штампом, тиражируемым другими авторами. В основе метода Тима Бертона – двойное кодирование. Режиссер одновременно обращается и к элитарной, и к массовой аудиториям, мастерски играет штампами массового искусства и вместе с тем выстраивает сложную узнаваемую собственную картину мира. В ситуации Т. Бертона игра штампами и культурными кодами выглядит ярко и интересно, так как режиссер использует постмодернистские по сути приемы для решения непостмодернистских вопросов. Вместо скольжения между смыслами ради самого процесса скольжения, он последовательно пытается понять смысл творчества и роль творческого человека в обществе. Режиссер говорит в интервью: «В чем подлинность? В чем норма? Мне кажется, причина моей любви к сказке как к форме повествования – в моей интерпретации формы, разумеется, – то, что я беру из сказок, фольклора, мифов – это экстремальные образы,

чрезвычайно преувеличенные, но имеющие под собой определенную основу»<sup>13</sup>. Экстремальные творческие образы, появляющиеся в работах режиссера, обладают сходными чертами. Все они гении в том или ином ключе, художники непонятые миром. На вопрос, почему же герои, отвергнутые миром, все равно сохраняют свою творческую нацеленность, Т. Бертон отвечает: «Наверно, такое случается со многими творческими личностями. Они сохраняют энтузиазм независимо от того, поддерживает их кто-то или нет»<sup>14</sup>.

В работах Тима Бертона можно увидеть все популярные сегодня интерпретации архетипа, модной можно назвать и эстетику режиссера, которая сочетает традиции викторианства, нуар и киберпанка. В то же время Бертон достаточно сложно и своеобразно обходится с визуальными штампами, обогащая и развивая имеющиеся стереотипы.

Всех героев-Арлекинов Т. Бертона объединяет одна черта – они все непонятые творческие личности, выделяющиеся и характером, и визуальным обликом. Битлджус напоминает классического Арлекина-Дзанни. Он ироничный, хитрый, но глуповатый герой, находящийся на службе, эдакий феерично демонический менеджер от того света. Джокер – типичный Арлекин-агрессор, злой гений. Образ Джокера в фильме «Бэтмен» – это и развитие иконографии героя комикса, ставшей классической для определенной субкультуры. В то же время это сложный герой, отсылающий к размышлениям о месте и роли гения. Элементы архетипических черт Арлекина-лирика, Арлекина-непонятого гения есть в образах Т. Бертона, созданных актером Д. Деппом. Таковы и Эдвард Руки-ножницы из одноименного фильма, и Вилли Вонка из экранизации «Чарли и шоколадная фабрика», и Безумный Шляпник из кинофильма «Алиса в стране

чудес». Все эти персонажи находят утешение и свободу в искусстве. Сам подход Т. Бертона к построению образа объединяет романтическую традицию и постмодернистскую любовь к игре. Свобода цитирования в случае Т. Бертона оборачивается не симулятивными картинками вырванными из книги, но поиском ответов на вопрос о роли творческой личности. Тим Бертон изящно разбирает метанаррации на микроистории, ловко манипулируя элитарным и массовым дискурсами.

### Примечания

<sup>1</sup> Исследование выполнено при финансовой поддержке РФНФ, проект № 15–33–01018 «Коммуникативные стратегии и культурные практики в период социокультурных трансформаций».

<sup>2</sup> Цит. по: Жирмунский В. М. Немецкий романтизм и современная мистика. СПб.: Аксиома: Новатор, 1996. С. 173.

<sup>3</sup> Солсбери М. Тим Бертон: интервью. СПб.: Азбука-классика, 2008. С. 156.

<sup>4</sup> Там же. С. 20.

<sup>5</sup> Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. 2-е изд. М., 1990. С. 48.

<sup>6</sup> Солсбери М. Указ. соч. С. 102.

<sup>7</sup> Joker // DC Comics. URL: <http://dccomics.com> (дата обращения: 06.02.2017).

<sup>8</sup> Harley Quinn // DC Comics. URL: <http://dccomics.com> (дата обращения: 06.02.2017).

<sup>9</sup> Романчук Л. Генезис демонического героя в романтизме. URL: <http://warrax.net> (дата обращения: 06.02.2017).

<sup>10</sup> Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки // Ницше Ф. Стихотворения; Философская проза. СПб.: Худож. лит., 1993. С. 113.

<sup>11</sup> Солсбери М. Указ. соч. С. 135–136.

<sup>12</sup> Там же. С. 339.

<sup>13</sup> Там же. С. 156.

<sup>14</sup> Там же. С. 340.