

Ірына Надольская

**ВІДАРЫСЫ ФАЛЬКЛОРНЫХ СЮЖЭТАЎ У
РАСПРАЦОЎЦЫ ДЗІЦЯЧАГА КУЛЬТУРНАГА
ЛАНДШАФТУ**

Irina Nadolskaya

**IMAGES FROM FOLK STORIES IN THE CREATION OF
CHILDREN'S CULTURAL LANDSCAPE**

*У артыкуле раскрываецца тэма канцэпцыі і
методыкі стварэння дзіцячага культурнага
ландшафту на падставе візуальнай
інтэрпрэтацыі найбольш вядомых
фальклорных сюжэтаў Беларусі.*

*The article deals with the theme of the concept
and methodology of the creation of children's
cultural landscape based on the visual
interpretation of the most famous Belarusian
folk stories.*

Дзіцячыя культурныя ландшафты ў сучасных гарадах адыгрываюць значную ролю ў інтэлектуальным, творчым, фізічным і сацыяльным развіцці народа, а таксама ў нацыянальным самавызначэнні і патрыятычным выхаванні моладзі. Семантычная структура стварэння іх праектаў традыцыйна распрацоўваецца праз зварот да дзіцячай літаратуры, мультиплікацыйных і мастацкіх фільмаў. Ва ўмовах урбанізацыі і глабалізацыі нарастае тэндэнцыя стварэння дзіцячых ландшафтаў па матывах уласнага нацыянальнага фальклору, этнаграфіі і дэкаратыўна-прыкладнага мастацтва. Нягледзячы на тое, што гэта тэма мае вялікую актуальнасць для садова-паркавага мастацтва, яна даследавана даволі слаба. Мэта артыкула – прасачыць адметнасці стварэння дзіцячага ландшафту, інфарматыўную аснову якога ўтвараюць візуалізацыі фальклорных сюжэтаў.

Выхаванню і адукацыі моладзі ва ўсе часы надавалася вялікая ўвага, і важную ролю ў працэсе развіцця асобы адыгрываў кантакт з навакольным прыродным асяроддзем. У гісторыі педагогікі на гэты конт існавалі разнастайныя меркаванні і ідэі, аднак у паркабудуўніцтве доўгі час яны не атрымлівалі масавага развіцця. Кажучы дакладней, садова-паркавыя аб'екты праектаваліся для дзяцей, але нячаста і, як правіла, персаніфікавана. Найбольшай вядомасцю карыстаецца сад «Аляксандравай дачы», закладзены ў 1789 годзе М. А. Львовым. Ён быў створаны для Аляксандра I, любімага ўнука імператрыцы Кацярыны II і з'яўляўся прасторавым увасабленнем напісанай ёю казкі «Пра царэвіча Хлора». Гэта выдатны прыклад гульнівага і адначасова асветніцкага значэння садова-паркавай прасторы. Менавіта ў гэтай якасці дзіцячыя ландшафты выступаюць ў сучасных гарадах. Неабходна адзначыць, што традыцыя візуалізацыі літаратурных сюжэтаў у праектаванні адкрытай прасторы для дзяцей трывала ўмацавалася толькі ў XX-XXI стагоддзях. Першапачатковым крытэрыем арыентацыі садова-паркавага мастацтва на такую аўдыторыю з'яўлялася гульніва-асяроддзая. У гэтых адносінах масавая практыка стварэння адпаведных ландшафтаў у паркабудуўніцтве ўзнікла ў XIX стагоддзі. Змены грамадскай маралі і адносін у сям'і сталі штуршком у атажамленні дзяцінства з неад'емным правам на гульні.

У XX стагоддзі вопыт фарміравання дзіцячых ландшафтаў істотна пашырыўся, узніклі прасторавыя аб'екты з розным функцыянальным прызначэннем і, адпаведна, рознымі якаснымі характарыстыкамі асяроддзя, фізічнымі параметрамі. Але варта падкрэсліць, што гульніва-асяроддзая распрацоўвалася на ўзроўні праектнага скрыпта і прадугледжвала семантычную аснову. Ландшафтныя, скульптурныя, архітэктурныя элементы прасторавых кампазіцый уяўлялі сабой развіты інфармацыйны пласт. Велізарную ролю ў яго распрацоўцы меў зварот да дзіцячай літаратуры, пазней да мастацкіх і мультиплікацыйных фільмаў. Такі зварот мае вялікі адукацыйны і выхаваўчы патэнцыял, праз гульні здзяйсняецца развіццё пазнаваўчых інтарэсаў, творчага мыслення, фантазіі, спрыту і камунікатыўных навываў. У тым выпадку, калі падмуркам праекта служыць фальклорны сюжэт, фарміраванне прасторавых кампазіцый у адпаведнасці з ім набывае нацыянальны каларыт. Гэтыя праекты маюць выражаны культурны кантэкст у нацыянальным самавызначэнні і спрыяюць патрыятычнаму выхаванню.

У XXI стагоддзі папулярнасць фальклорнай тэматыкі ў аб'ектах садова-паркавага мастацтва, у тым ліку прызначаных для дзяцей, расце як кампенсацыя на з'явы глабалізацыі і ўрбанізму. Адметныя асаблівасці праектаў на фальклорнай аснове вызначаюцца іх функцыянальнай роляй – распрацаваны яны для адпачынку ці ў межах адукацыйнай праграмы. Акрамя гэтага, праектна-эксплуатацыйныя якасці дзіцячых ландшафтаў вызначае форма іх прыналежнасці, у адпаведнасці з чым можна вылучыць муніцыпальныя аб'екты і тэрыторыі, прыналежныя дзяржаўным альбо прыватным арганізацыям ці установам.

Найбольш прастай формай увасаблення фальклорнай тэматыкі ў ландшафце можна лічыць дзіцячыя пляцоўкі ў жылых кварталах і гарадскіх садах і парках. Падобныя зоны адпачынку маюць адносна невялікія памеры, таму звычайна казачныя вобразы з'яўляюцца матывам дэкору і не прапануюць разгорнутага сюжэту для гульніў. Прыклады выкарыстання такіх ідэй можна знайсці ў рэйтынгу лепшых гульнівых дзіцячых пляцовак Еўропы [2] і ў галерэі фотаздымкаў нямецкай кампаніі «Шпільарт», якая займаецца вытворчасцю гульнівага абсталявання і малых архітэктурных форм для дзіцячых ландшафтаў [3]. Больш развітай і, адпаведна, больш складанай прасторавай структурай фальклорных відарысаў з'яўляюцца непасрэдна тэматычныя паркі. Выразныя архітэктурныя і скульптурныя элементы кампазіцый арганічна спалучаюцца з буйной старажытнай флорай і непаўторнымі краявідамі. У адрозненне ад гарадскіх пляцовак, тут складаецца асабліва эмацыянальны фон, чароўнае пачуццё казкі. Маляўнічыя відарысы ўяўляюць сабой прасторавыя скрыпты для разнастайных гульніў, нібыта казачныя малюнкi ажылі і запрашаюць ў падарожжа і заклікаюць да

прыгодаў. Тэматыцы старажытных еўрапейскіх казак і іх персанажам прысвечаны сусветна вядомы парк «Эфгэлінг» у Нідэрландах.

Варта асобна вылучыць праекты, якія распрацаваны як сцэнарыі падарожжа ў мінулае альбо ў казачную рэальнасць з элементамі тэатралізацыі, паводле якой адбываецца інтэрактыўнае ўцягненне наведвальніка. У такіх праектах дзеці маюць магчымасць пазнаёміцца не толькі з нацыянальнымі фальклорнымі казкамі, але і з рамёствамі, побытам, традыцыйнай культурай. Самым буйным ў гэтай плыні паркам адпачынку аб'яцае стаць «Горад майстроў» у Маскве, задуманы як культурны і адукацыйны цэнтр адраджэння старажытных рускіх рамёстваў. Але ў якасці традыцыйнага ладу захавання этнаграфічнага і гістарычнага кантэксту рамесніцкай культуры выступае вобраз сядзібы з яе спецыфічнай прасторавай арганізацыяй. Ролю інтэрактыўнай культурнай пляцоўкі ў Беларусі адной з першых прыняла на сябе сядзіба ў Дудзічах Пухаваіцкага раёна. З 1994 года там дзейнічае Музейны комплекс старажытных народных рамёстваў і тэхналогій «Дудуткі» [4]. Адным з кірункаў развіцця падобных праектаў сталі «казачныя сядзібы», гаспадарамі якіх амаль заўсёды з'яўляюцца персанажы, створаныя на аснове фальклорных вобразаў, як антрапаморфных так і зааморфных. Змястоўны аналіз гэтага феномена і вылучэнне асноўных інтэрпрэтацыйных тэндэнцый упершыню правёў рускі даследчык В.А.Лёцін [1].

Напрыканцы можна адзначыць, што семантычная і прасторавая структура дзіцячых ландшафтаў адрозніваецца па сваёй складанасці ў залежнасці ад функцыянальнага прызначэння, прыналежнасці і эксплуатацыйных параметраў тэрыторыі, на якой рэалізуюцца праекты дадзенага напрамку. Фальклорныя матывы могуць ўжывацца ў якасці аздаблення альбо развівацца да ўзроўню канцэптualaльнага сцэнарыя, у тым ліку з інтэрактыўнымі элементамі. Інфармацыйнае поле фальклорных прасторавых відарысаў з'яўляецца падставай для дзіцячых гульняў і адначасова адукацыйнай прасторай. Праекты аб'ектаў садова-паркавага мастацтва падобнага кшталту садзейнічаюць патрыятычнаму выхаванню, стымулююць інтэлектуальную зацікаўленасць нацыянальнай культурай, спрыяюць творчаму развіццю асобы.

Спіс літаратуры:

1. Лётин, В. А. Усадебные и дворцовые пректы России конца XX – начала XXI в.: симулякр как «историко-культурный» объект или туристический продукт / В. А. Лётин // Замкі, палацы і сядзібы ў кантэксце еўрапейскай культуры : зб. навук.арт. / Мін-ва культуры Рэсп. Беларусь, Установа «Музей «Замкавы комплекс «Мір»; рэдкал.: В. М. Папко [і інш.]. – Мінск : Медысонт, 2013. – С. 104–112.
2. Блог «Arbero.ru» [Электонны рэсурс]. – Рэжым доступу: <http://arbero.ru/blog/dietskiie-ploshchadki-ievgoru.html>. – Дата доступу : 22.04.2016.
3. Афіцыйны сайт кампаніі «Шпільарт»[Электонны рэсурс]. – Рэжым доступу: <http://spielart-laucha.de/ru/glavnaja/>. – Дата доступу : 22.04.2016.
4. Афіцыйны сайтМузейнага комплекса старажытных народных рамёстваў і тэхналогій «Дудуткі»[Электонны рэсурс]. – Рэжым доступу: <http://www.dudutki.by/>. – Дата доступу : 22.04.2016.

Алена Мошчэнок

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТРАДИЦИОННОГО АРХЕТИПА ТРИКСТЕРА В ОБРАЗЕ КЛОУНА НА ПРИМЕРЕ НЕМОГО КИНО

Alena Moschenok

REPRESENTATION OF TRADITIONAL TRICKSTER ARCHETYPES IN CLOWN IMAGE ON THE EXAMPLE OF SILENT FILMS

В статье рассматривается генезис и специфика репрезентации традиционного для мифологического мировоззрения архетипа трикстера в образе клоуна на примере немого кино.

The article discusses the genesis and specificity of the representation of the traditional for mythological world the archetype of the trickster in the image of a clown on the example of silent films.

Деятельность и личность создателя произведения искусства всегда отражена в его художественной образности. Художественный образ – это живой процесс отражения и обобщения мира, формирования концепции в сознании автора и ее конкретное воплощение, свойственное особенностям вида, жанра, стиля искусства, принадлежащего определенной исторической эпохе. В различных видах искусства художественный образ имеет свою специфику, которая содержится в средствах выразительности, материале, форме данного искусства. Образ, зародившийся в архаическом мифопоэтическом мировоззрении и реализованный в одном виде искусства, зачастую находит воплощение и в других видах, стилях и жанрах искусства. Такой порядок в общем довольно характерен процессам репрезентации и интерпретации. В искусствоведении репрезентация предстает как некая идея показа, дающая возможность другого «прочтения» художественного произведения и его базовых образов [1, с. 7].