

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 прекрыты России конца XX – начала XXI в.: симулякр как «историко-культурный» объект или туристический продукт / В. А. Лётин // Замкі, палацы і сядзібы ў кантэксте 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].

В корневом (традиционном) мировоззрении разных народов важное значение очень часто уделяется не эпическим героям-богатырям, а недотепа-трикстеру, своеобразному аналогу клоуна более поздних эпох. Образ клоуна – персонажа, исполняющего комичные, сатирические номера, построенные на приемах эксцентрики, буффонады, гротеска и пародии, в цирковом искусстве основан на комичном образе-маске, который закрепляется за исполнителем на весь период его сценической жизни. Понятие «маска клоуна» включает оригинальный грим, гиперболизированные черты характера, самобытный костюм, своеобразную манеру речи и поведения, индивидуальную логику мышления. Репрезентация образа клоуна в киноискусстве находит естественную реализацию в немой кинокомедии, основанной на традициях комедии дель арте, бурлеска, цирковых представлений и водевиля. Немое кино воплощает и отражает на экране сценические маски и традиционные амплуа трагедии, драмы, комедии, эстрады, а также цирка. Черты клоунских масок содержатся в киномасках комиков немого кино.

Первым известным комиком принято считать Андре Дида, который принёс в кино традиции народных артистов – бродячих акробатов, циркачей, клоунов и фокусников. Черты, присущие образу циркового клоуна, воплощает персонаж Дида – молодой неудачник Буаро, попадающий в самые нелепые ситуации и передрыги. Комик не создает постоянного сценического образа, с узнаваемыми, традиционными атрибутами одежды. Буаро, предстает на экране в образе любвеобильного охотника в соломенной шляпе; солдата в военной форме; любимца публики с набеленным лицом; kostюме мелкого служащего. Созданных героев Буаро объединяет действие, построенное на нелепых и смешных трюках. Гротескные, лишённые психологизма, призванные только смешить публику и наделенные одной характерной чертой – глупостью, персонажи Дида содержат элементы, соответствующие образу-маске циркового клоуна. Деятельность Андре Дида, оказывает большое влияние на формирование образа комика и развитие комедийного жанра в кинематографе. Одним из последователей Дида является актёр-комик Макс Линдер.

Творчество комедийного актера Макса Линдера характеризуется переходом от примитивного, физиологического комизма к поиску смешного в психологии и характере персонажа. Своего персонажа – молодого, изящного мужчину Макса, Линдер создаёт на основе традиций французской пантомимы, буффонады и гротеска. На киноэкране Макс предстает в элегантном костюме, цилиндре, ботинках на высоких каблуках, с тростью в руках и с ослепительной улыбкой на лице. Образ героя Макса – самонадеянного, грациозного представителя избранного общества, Линдер обогащает акробатическими номерами, условностью пантомимы, свойственной клоунскому антре. Макс убегает, падает, пачкается, попадает в нелепые ситуации. Вводя комические трюки в повседневную обстановку, комик вызывает смех у зрителя.

Отражение действительности через систему комичных образов, присущее клоунаде, свойственно творчеству Чарли Чаплина. Искусство Чаплина, основанное на эксцентрике, гротеске и буффонаде, исходило из традиций средневековой клоунады. Чарли Чаплин создаёт один из самых известных и узнаваемых образов в киноискусстве XX века – образ бродяги. Чаплиновский бродяга предстает на киноэкранах в облике маленького человека в широких штанах, узком сюртуке, больших башмаках, с котелком на голове, усиками на лице и тростью в руках. Образ бродяги сочетает традиционные приемы комического – падения, пинки, обливания водой, подножки, бесконечные удары и потасовки с находками Чаплина: приветствием котелком, ходьбой на развернутых ступнях, живостью тросточки [2, с. 33]. Особенности созданного образа бродяги является сочетание условного с реальным, шаржа и гротеска с будничным бытом, клоунады и фарса с подлинным драматизмом. Сохраняя основные внешние атрибуты своего образа-маски, Чаплин изменяет ее содержание. В созданном Чаплином образе достигается единство остроумной формы эксцентрической комедии и серьезного содержания. Впервые в немом кинематографе в образе бродяги используется прием стилизации не просто смешной, клоунской деформации человеческого облика, а создание конкретного, обобщающего образа.

Обобщающий образ комика немого кино выражали в смешной внешности, костюме и повадках своего героя, создавая при этом определенную комическую маску. У комедийного актера Гарольда Ллойда такой маской стало ее отсутствие. Персонаж Ллойда – обыкновенный, невысокого роста, активный молодой человек, выросший в большом городе. Герой, созданный Гарольдом Ллойдом, в отличие от комедийных персонажей, обладает находчивостью, предприимчивостью, изворотливостью, всегда выходит из трудного положения и добивается цели. Эксцентричное и комичное содержание образа Ллойда приобретает черты реальности. Как полагается каждому комику немого кино, Гарольд Ллойд находит для своего героя отличительную черту внешнего облика. Ею становятся очки в большой роговой оправе.

Полной противоположностью Гарольду Ллойдом стал Бастер Китон. Герой Китона – типичный меланхолик, задумчивый, иногда трагичный мужчина, попадающий в трудные ситуации и преодолевающий их. Особенностью экранного образа Китона является его знаменитая маска – лицо без эмоций. Его индифферентное лицо без тени улыбки, подчеркнуто серьезное, вызывало смех по принципу контраста. Чем смешнее ситуация, в которую попадает герой Китона, тем нелепее выглядит лицо актера. Способность героя Китона разыгрывать на экране самые нелепые и абсурдные ситуации, сохраняя при этом совершенно невозмутимое выражение лица, многогранно усиливала комический эффект образа персонажа. Комедийные трюки, основанная на пантомиме, гротеске, сатире и пародийности актерская игра Китона содержит в себе элементы свойственные образу циркового клоуна.

Следует отметить, что художественный образ клоуна в немом кино репрезентируется в образе-маске комиков. Изначально образ-маска комика кинематографа была исключительно отражением какой-либо

определенной характерной черты героя, чтобы вызывать смех у зрителя. Комедийный эффект маски строился на уровне клоунады, основанной на буффонаде, фарсе и эксцентрике.

Значительное влияние на образ-маску комика в немом кино оказывает созданный Чаплином образ бродяги. Последователи Чаплина, использовавшие немало стилизованных, утрированных клоунских масок, вынуждены были отказаться от них и ограничиться только подчеркиванием какой-либо одной запоминающейся черты облика своего героя. На экране предстал герой в образе клоунской фигуры в котелке, нелепом пиджаке, мешковатых штанах и больших башмаках, олицетворяющий собой чаплиновского бродягу.

Таким образом, художественный образ трикстера является архитипичной частью корневой нематериальной культуры человечества, которая репрезентируется в различных видах, жанрах и стилях более поздней художественной культуры, в том числе – в образе клоуна немом кинематографе, – с целью сохранения и развития гуманистической и эстетической основы искусства как формы творческого освоения мира.

Список литературы:

1. Зедльмайр, Г. Искусство и истина: О теории и методе истории искусства / Зедльмайр Ганс ; пер. с нем. С.С. Ванеяна. – М.: Искусствознание, 1999. – 368 с.
2. Кукаркин, А.В. Чарли Чаплин / А.В. Кукаркин. – М.: Искусство, 1988. – 285 с.

Надежда Коршунова

СТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ СТРИТ-АРТА: СПЕЦИФИКА И ЭТНОСОСТАВЛЯЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

В статье рассмотрено становление и этносоставляющие элементы стрит-арта в XX–XXI веках. Выявлена специфика формирования стрит-арта в разных странах мира (на примере Америки, Австралии, России, Беларуси, стран Азии и Европы).

Nadieżda Korshunova

FORMATION AND DEVELOPMENT OF STREET ART: THE SPECIFICS AND ETNO ELEMENTS

The article demonstrated a step by step establishment of street art in 20th and 21st century. The specifics of its formation was found in different parts of the world (as an example: America, Australia, Russia, Belarus, Asia and Europe).

Сегодня каждый человек ежедневно и повсеместно сталкивается с многочисленными граффити и стрит-арт работами, нанесенными на плоскости и поверхности городского ландшафта. Это результат деятельности уличных художников, анонимно размещающих в городском пространстве свои послания и знаки, законченные и самодостаточные. Несмотря на урбанистический характер этого явления, в нём периодически появляются этнические составляющие, связанные с корневой культурой, фольклором и инситуальным искусством стран, где родились художники, либо откуда происходят их семьи (в случаях с художниками-эмигрантами).

Многие из этих художников являются представителями стрит-арта, который берет свое развитие в Америке в 1960-х годах вместе с движением хип-хопа. В этот период повсеместно на поверхностях зданий в городах появляются надписи – «теги». В этот период Америка была охвачена беспорядками, в Нью-Йорке развивался кризис: в результате оттока населения в пригороды и миграции белого населения экономическая база города лишалась рабочей силы и была на грани банкротства.

На фоне этих событий молодые люди, например, LSDOM, поняли, что могут говорить с целым городом, оставляя рисунки там, где стираются границы между классами, районами, расами – на стенах городов, в метро и т.д. [1].

В 1960-е годы во Франции выпускники художественных университетов выходили на улицу, сообщая о замкнутости и элитарности искусства, которую хотелось разрушить посредством освоения новых пространств. В этот период в Европе появились известные основоположники стрит-арта – Жерар Злотикамиен и Эрнест Пиньон-Эрнест.

На протяжении 70-х и в начале 80-х годов XX века граффити прочно вошли в состав «четырёх элементов» хип-хопа, наряду с уличным брейк-дансом, рэпом, диджеингом. В этот период в США снимается ряд документальных фильмов о граффити: «Wildstyle» Чарли Ахерна и «Stylewars» Генри Челфанта и Тони Сильвера. В это же время в Европе владельцы небольших частных независимых галерей «FashionModa» и «FunGalleу» презентуют граффити на территории своих выставочных пространств. Интерес к граффити возрастал, и галерея PSI при Нью-йоркском Моттаорганизовывает выставку, которая открывает публике стрит-арт, как новое явление в мировом искусстве [2].

В Австралии в это время также активно развивается уличное искусство. Стрит-арт художники, вдохновлённые граффити работами американских коллег, создают свою автономию, где развивается национальное уличное искусство, без взаимодействия с внешним миром. Власти Австралийских городов лояльно относились к несанкционированным надписям на стенах, и долгое время крупные города были