

ФАКТОР ИГРЫ ПРИ СОЗДАНИИ ЭПАТАЖНОГО ИМИДЖА В КУЛЬТУРЕ XX ВЕКА (НА ОСНОВЕ ТВОРЧЕСТВА МАРСЕЛЯ ДЮШАНА, САЛЬВАДОРА ДАЛИ, КЛАУСА НОМИ, ТАЙНИ ТИМА И ДЭВИДА БОУИ)

Кислицкий П.К.

г. Екатеринбург, МАОУ СОШ №63, 9 класс

Научные руководители: Витомская Л.О., МАОУ СОШ №63, Екатеринбург;

Хазиев Г.П., ИСПН УрФУ

Данная статья является реферативным изложением основной работы. Полный текст научной работы, приложения, иллюстрации и иные дополнительные материалы доступны на сайте III Международного конкурса научно-исследовательских и творческих работ учащихся «Старт в науке» по ссылке: <https://www.school-science.ru/0317/12/29089>.

Актуальность. Понятия «эпатаж» и «имидж» на слуху у любого человека, который погружен в современную медиа-культуру (во многом справедливо называемой популярной культурой, поп-культурой) или по крайней мере смотрит развлекательные программы по телевидению или в Интернете. Три года назад я посмотрел видеоролик, в котором пел довольно странно одетый мужчина с женским голосом, внимание привлекла его эксцентричная личность и шокирующий образ, который выделялся неповторимым имиджем, и явно эпатировал. Им оказался Клаус Номи. Я решил разобраться в этом явлении – это и побудило меня заняться этим исследованием.

Помимо ставшего уже хорошо мне знакомым и понятным Клауса Номии, оказалось, что эпатажными личностями были и широко известный художник-сюрреалист Сальвадор Дали и один из пионеров современного концептуального искусства и поп-арта Марсель Дюшан, а также музыкант Тайни Тим и легендарный Дэвид Боуи. Как эпатаж объединяет столь разных артистов? Как конкретно эпатаж работает в их имидже?

Для поиска ответа на эти вопросы была сформулирована проблема: как взаимосвязаны теория игры и эпатаж? Существуют ли правила игры? В каком смысле эпатаж – игра?

Мне показалось, что «эпатажный имидж» – это не пустой трюк, не карнавальная маска и не короткий путь к быстрой славе, а особый способ для настоящего артиста и художника создать свои правила для игры. Поэтому мною была сформулирована следующая гипотеза: эпатажный имидж – это режиссура образа на основе собственного творческого процесса, создающая свои правила игры.

Объект исследования: эпатажный имидж в контексте жизни и творчества представителей искусства XX века, а именно: Марселя Дюшана, Сальвадора Дали, Клауса Номии, Тайни Тима и Дэвида Боуи.

Предмет исследования: игровая природа эпатажа.

Цель исследования: через теорию игры рассмотреть эпатаж в экспериментальном творчестве Марселя Дюшана, Сальвадора Дали, Клауса Номии, Тайни Тима и Дэвида Боуи.

Задачи соответствуют поэтапно основным разделам исследования:

1. Определить феномен эпатажа и имиджа.
2. Познакомиться с теорией игры.
3. Проанализировать творческие образы выбранных эпатажных личностей.
4. Вывести общее понятие «эпатажного имиджа» как особого игрового феномена.

Методы исследования:

1. Описательный (работа с наглядным материалом – фотографиями, видеозаписями – подробное описание исследуемых источников).
2. Аналитический (разбор основных особенностей эпатажа и игры, выделение основных характерных черт, исключение всего лишнего, не относящегося к предмету исследования).
3. Исторический (развитие феномена эпатажа как игры в исторической перспективе; обращение к истокам имиджа и эпатажа, к реалиям прошлого века).
4. Метод определения (выведение своего определения на основе исследованного материала).

Структура работы. Исследование состоит из введения, трех глав, заключения, библиографического списка и приложения. Первая глава посвящена теоретическому обоснованию эпатажного имиджа как игры и рассмотрению их в качестве феноменов современной культуры. Вторая глава содержит анализ имиджей пяти выдающихся творческих личностей. Третья глава обобщает итоги анализа и подводит итоги исследованию. Основные выводы делаются в заключении.

Теоретическое обоснование «эпатажного имиджа» в культуре XX века как предмета игры

Эпатаж и имидж

Понятие «имидж» не стоит переводить с английского «image» дословно как «образ», «изображение» потому что такое толкование мало что проясняет в плане смысла, но лишь переводит термин на русский язык.

«Гуру имиджеологии» Панасюк подчеркивает психологический аспект имиджа [15], который намеренно формируется для того, чтобы определенным образом влиять на потребителей (и зрителей?); а имиджеологию выстраивает наравне в политехнологией и идеологией. Перелыгина раскрывает еще и социокультурную природу создаваемого образа: «понятие «имидж» включает не только естественные свойства личности, но и специально выработанные, созданные, сформированные» [16]. Так, имидж оказывается результатом сложной и продуманной работы над своим образом, внешним видом и манере поведения, которые воспринимает и оценивает широкая публика. В имидже обязательно учитывается, как образ будет принят другими людьми – и это его характерная черта. Именно это, на мой взгляд, делает имидж таким важным явлением популярной культуры, т.е. культуры, которая обращена к широким массам людей.

Крайности в имидже называются эпатажем. Специальный терминологический словарь по современному искусству определяет эпатаж (фр. *épatage*) как умышленную провокационную выходку или вызывающее, шокирующее поведение, противоречащее принятым в обществе правовым, нравственным, социальным и другим нормам, демонстрируемые с целью привлечения внимания [4].

Теория эпатажа как игры

Что понимается под игрой в социокультурных науках? Для изучения вопросов обратимся к теоретическому наследию. Классической работой является книга нидерландского философа Йохана Хейзинга «*Homo ludens*». Хейзинга определяет игру как «действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, в обозримом порядке, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы и необходимости».¹ Й. Хейзинга расширя-

ет понятие игры до универсальной формы человеческого бытия, действия, культуры. Любой элемент культуры – это игра. Но он лично ничего не говорит об эпатаже и провакационных выходках. Эпатаж и игру связали уже современные авторы.

В своей работе «Эпатаж в XX веке: теория игры в анализе эпатажа» Елена Александровна Рогалева пишет, что теория игры помогает в исследовании общества и открывает высшие социальные функции, а сама игра переключает с повседневного на неповседневное. Рогалева Е.А. сообщает, что «широкие возможности для анализа эпатажа открывает концепция игры» [17] нидерландского философа Йохана Хейзинга, который считает, что:

- Игра – это отрешение от обыденности.
- Игра создает собственный порядок.
- Течение и смысл игры заключены в ней самой.
- Игре свойственна некая тайна.

Сидикова Я.Е. в работе «Эпатаж и скандал: единство и особенности» подчеркивает, что эпатаж основывается на желании нарушить общепринятые правила с целью привлечения к себе внимания, для автора провакационной выходки важно быть замеченным и получить оценку от людей. Можно сказать, что эпатаж работает на «острую реакцию общества» [18].

Из вышеописанного можно сделать вывод, что эпатажу нужен зритель, который примет правила игры эпатажного творца, приняв его за некую культовую личность, предводителя.

Афанасьев К.С. в своей статье «Культовая фигура» как герой в современной массовой культуре» говорит о том, что яркая фигура является основополагающей в формировании «серий социокультурных идентификаций молодого человека, предпринимаемых с целью самовыражения и отдаления ... от банального и устоявшегося» [1]. Подобный культ встречается не только в современном эпатажном творчестве, он проявлялся и задолго до этого. Хорошей аналогией послужит пример Лукова В.А. из его работы «От «культы писателя» к «культовому писателю», в которой он замечает, что в разные периоды общества существовали культы различных писателей, например культ Шекспира, культ Достоевского, идеи и мировоззрения которых во времена их творчества казались чем-то диким и новаторским, но они стали эталонами и выражали дух своего времени.

Получается, что для игры эпатажного имиджа нужен не только сам артист, но и люди из общества, которые примут его мировосприятие как естественное, то есть,

¹Цит. по: Тавризян Г.М. Хейзинга // Новая философская энциклопедия: Электронная библиотека Института философии РАН [электронный ресурс].- URL: <http://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH011d9cd765bc528a95a95b1d> (дата обращения: 27.04.2017).

как уже было сказано выше, примет правила игры.

Анализ игровых образов ярких представителей эпатажа

Повторяемость как существенное свойство игры в творчестве Марселя Дюшана

В 20-е годы вместе с известным фотографом Ман Рэем Дюшан создает ряд фотографий в образе женщины Розы Селяви. «Это первый случай персонажности в современном искусстве, ... т.е. это не банальное переодевание, это выступление от имени другого» [11].

Образ аристократичной леди начала XX-го века (меховой воротник, украшения на руках, элегантные головные уборы, аккуратный макияж, утонченные и выразительные жесты рук).

Сам факт переодевания нормального мужчины в женщину, вживание в новый образ и существование в нем.

Один из первых случаев, когда сам художник становится предметом своего же творчества.

Все перечисленные черты выбивают Дюшана из общепринятых норм. Однако, его временный имидж выделяется не своей гротексностью и пародийностью (этого-то как раз и не чувствуется!), сколько внутренней органичностью и правдоподобностью этой роли, которая, без сомнения, глубоко продумана (даже вопреки принципу дадаизма) и гармонична. В отличие от реальной жизни, игра – это отрешение от обыденности. Марсель Дюшан всегда играет, а, играя, выходит за рамки повседневной жизни в некую «временную сферу деятельности» (термин Хейзинги).

Права «на собственное безумие» Сальвадора Дали

Для Сальвадора Дали был характерен стабильный образ, с которым он прошел весь свой творческий период жизни:

Постоянное безэмоциональное и невозмутимое выражение лица, с неестественной гримасой.

Выпученные глаза символизируют образ яйца (один из самых частых и любимых предметов живописи Дали).

Усы причудливо завиты вверх (подчеркивают его мужественность; напоминают усики насекомых, муравьев или кузнечиков, которых вызывали у художника фобию, а он, в свою очередь, боролся с нею).

Аккуратный элегантный костюм (противопоставление некой дикости лица Дали; некий «якорь», держащий его в мире быто-

вом и не отпускающий в мир сюрреализма и безумия целиком).

Над своим имиджем Дали работал осторожно, как бы всегда находясь на грани реальности и ирреальности. Смелым экспериментам поддавались в основном его усы – предмет его особой гордости. Таким образом, сюрреальность всегда была прямо перед носом великого художника – и на самом видном месте лица для каждого встречного. Таким образом, «эпатаж для Дали стал игровой формой жизни, способом поведения и самовыражения, где сон и явь, бред и действительность перемешаны и неразличимы» [17].

Отрешение от обыденной жизни и тайна творчества Клауса Номи

Клаус Номи специально подчеркивал свое сходство с куклой или марионеткой. Чтобы усилить иномирность своего образа, он накладывал толстый слой актёрского грима: его абсолютно белое лицо контрастировало с тёмными губами и бровями. Созданная им артистическая маска являлась прямой отсылкой к восточной культуре, в частности к японскому театру Кабуки. Костюм, напротив, был сделан в сугубо европейском футуристическом стиле, восходящем к кубистическому театру 1920-х годов.

Образ печального мима (абсолютно белое лицо с черными губами).

Прическа, напоминающая шпили готической башни (визуально увеличивает длину лица).

Точные геометрические формы костюма (треугольники), что подчеркивает мужское начало, некую брутальность.

Костюм (контраст черного и белого цветов) создает визуальный эффект диспропорцию частей тела (широкие плечи, но очень тонкие и удлинённые руки).

Имидж Клауса Номи эпатирует контрастами форм (острые фигуры костюма и плавные линии тела и головы), цветов (черный и белый), а также «неестественным» соединением подчеркнута мужских признаков (выделенные плечи, агрессивность манеры исполнения) и женственных (утонченность образа печального мима, округлые формы и высокая часть диапазона), стыковкой и совмещением «классической» оперы и «новой музыки» рока. Создается впечатление, что перед нами не человек, а нечто искусственно созданное – кукла. Игра включает Клауса Номи, «лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд» [17], она становится сопровождением, приложением и частью жизни, украшая, меняя и дополняя её.

Жизнь «понарошку» Тайни Тима

В начале 60-х Тайни Тима можно было увидеть возле кампуса Гарвардского Университета, исполняющего свои песни и неизменно вызывающего восторг уличной публики. Кстати, его имидж довольно сильно отличался от «настоящего» Тайни Тима – один его поклонник как-то подметил, что длинноволосый, неряшливо одетый музыкант в дешевом костюме разговаривает как университетский профессор.

Постоянное наличие укулеле (на тот момент укулеле являлось очень редким и экзотичным инструментом)

Игра на укулеле левой рукой, при том, что сам он правша

Гротескный образ типичного мужчины-американца 30-х годов (клетчатое пальто, широкие брюки, начищенные ботинки)

Огромный выдающийся крючкообразный нос, подчеркивающий его мужские черты лица.

Широкая добродушная улыбка.

Эксперименты с именем, женственно-детское имя «Крошка Тим».

Прическа на манер леди 50-х годов (кудрявые волосы до плеч), что приводит к смешиванию половых признаков и смещение гендерных особенностей.

Тайни Тим органично проживет жизнь в образе «Крошки Тима», в котором контрастно соединяются утонченные черты (высокий голос «канарейки», фальцет, высокий и тихий регистр укулеле, добродушная мелодичная музыка) с угловатой фигурой мужчины в ничем не выдающемся, типичном костюме. «Игра – отрешение от обыденной реальности» [17], которая его не удовлетворяла.

Список литературы

1. Афанасьев К.С. «Культовая фигура» как герой в современной массовой культуре // Царскосельские чтения. Выпуск XIV. Том I. 2010. – С. 101–104.
2. Биография Дэвида Боуи / Дэвид Боуи [электронный ресурс]. URL: <http://david-bowie.ru/> (дата обращения: 10.01.2017).
3. Биография Сальвадора Дали / Жизнь и творчество Сальвадора Дали [электронный ресурс] – URL: <http://www.mir-dali.ru/biography.html> (дата обращения: 10.12.2016)
4. Власов В.Г. Авангардизм. Модернизм. Пост-модернизм: Терминологический словарь / В. Г. Власов, Н.Ю. Лукина. – СПб., 2005. – С. 309.
5. Вовчаренко И.К. Эпатаж как эстетическая характеристика авангарда // Вестник ВГУ. Серия: Филология. Журналистика. – 2010. – № 2.
6. Горохов А. Клаус Номи: кукла с волшебным голосом / Deutsche Welle [Электронный ресурс] – URL: <http://www.dw.com/ru/клаус-номи-кукла-с-волшебным-голосом/a-15494978> (дата обращения: 10.01.2017).
7. Дадаизм / История изобразительного искусства [электронный ресурс] – URL: <http://www.arthistory.ru/dadaism.htm> (дата обращения: 15.12.2016).
8. Дали, Сальвадор // Википедия [электронный ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=75902605> (дата обращения: 20.12.2016).
9. Дюшан, Марсель // Википедия [электронный ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=73734990> (дата обращения: 05.12.2016).
10. Камю А. Бунтующий человек / Пер. с франц. А. Руткевича. – М., 1999.
11. Кругликов В. Марсель Дюшан. Гамбит для мирового искусства / Adindex.ru [Электронный ресурс] – URL: <https://adindex.ru/publication/gallery/2013/05/17/99003.phtml> (дата обращения: 10.01.2017).
12. Кулик И. Марсель Дюшан – Сальвадор Дали. Апология музея [видеолекция] / Youtube.com [Электронный ресурс] – URL: <http://www.youtube.com/watch?v=1LMNbZVFy7o> (дата обращения: 15.12.2016).
13. Миняева К. Десять эпатажных выходов Сальвадора Дали // Российская газета [электронный ресурс] – URL: <http://www.rg.ru/2014/01/23/dali-site.html> (дата обращения: 10.12.2015).
14. Номи, Клаус // Википедия [электронный ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=74934908> (дата обращения: 05.12.2016).
15. Панасюк А.Ю. Формирование имиджа: Стратегия, психотехники, психотехнологии. – М.: Омега-Л, 2007. – 266 с.
16. Перельгина Е.Б. Психология имиджа. – М.: Аспект Пресс, 2002. – 223 с.
17. Рогалева Е.А. Эпатаж в XX веке: теория игры в анализе эпатажа // Сборник научных работ Самарского государственного университета, 2001.
18. Сидикова Я.Е. Эпатаж и скандал: единство и особенности // Современные проблемы науки и образования: Материалы III Международной научно-практической конференции / Научный редактор Ю.В. Мамченко, 2015. – С. 16–18.
19. Тайни Тим // Википедия [электронный ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=75650927> (дата обращения: 09.01.2017).
20. Тайни Тим // Кумир.ру [электронный ресурс]. – URL: <http://cumir.ru/tajni-tim> (дата обращения: 09.01.2017).
21. Хейзинга Й. Homo ludens. – М., 1992.
22. Эпатаж // Википедия [электронный ресурс]. – URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=74691222> (дата обращения: 23.12.2016).