

2. Kaspersky. What is a digital footprint? Kaspersky Lab. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-a-digital-footprint>. – Дата доступа: 18.03.2025.
3. Castells, M. The Rise of the Network Society / M. Castells. – 2nd ed. – Oxford : Wiley-Blackwell, 2010. – 656 p.
4. Palfrey, J. Understanding the First Generation of Digital Natives / J. Palfrey, U. Gasser. – New York : Basic Books, 2008. – 288 p.
5. NIST Special Publication 800-63B Digital Identity Guidelines. Authentication and Lifecycle Management // National Institute of Standards and Technology U.S. Department of Commerce // United States of America, 2017. – 79 p.
6. The Fourth Industrial Revolution / K. Schwab. – Geneva : World Economic Forum, 2016. – 192 p. – ISBN 978-1-944835-01-9.
7. SailPoint. What is Digital Identity? // SailPoint Identity Library. – URL: <https://www.sailpoint.com/identity-library/digital-identity>. – Дата доступа: 17.03.2025.
8. Zuboff, S. The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power / S. Zuboff. – New York : PublicAffairs, 2019. – 704 p. – ISBN 978-1-61039-569-4.

Пралич А.С., студент 306 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Леонова Т.А.,
кандидат искусствоведения

ОБРАЗ ШУТА В КИНЕМАТОГРАФЕ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА

В нем есть мозги, чтоб корчить дурака;

А это дело требует смекалки ... ◇

Есть мудрый смысл в дурачестве таком,

А умный часто ходит дураком.

*Уильям Шекспир, комедия «Двенадцатая ночь, или Что угодно», Речь
Виолы, акт 3, сцена 1*

Шут является одним из самых неоднозначных образов в истории искусства. В его основе лежит архетип шута, который, в свою очередь, уходит корнями в мифологическую концепцию трикстера – плута и прохвоста, непредсказуемого и хаотичного героя, положительного и отрицательного в одно и то же время [1].

Ключевые характеристики архетипа шута хорошо узнаваемы благодаря тому, что на протяжении истории они были многократно растиражированы искусством: шут – это глупец и дурак, шут – комедиант, шут – обличитель, но в то же время он мыслитель и мудрец. Легкость вычленения формулы архетипа не делает образ шута в искусстве пресным. Во многом это обусловлено амбивалентностью «архетипического гена» шута, комическая ипостась которого «<...> онтологически связана с демонической, поскольку трикстер имеет двойственную природу» [3, с. 691].

В зависимости от контекста – сюжета произведения, эпохи, стиля, вида искусства, образ шута раскрывается по-разному: от следования канону до деконструкции. Мы обратимся к воплощению образа шута в нескольких различных фильмах второй половины XX века, в которых шут выступает и как комический герой, и как трагический антигерой.

Первый фильм является классикой советского кинематографа – это музыкальная комедия режиссера Яна Фрида «12 ночь» (1955), одна из первых советских экранизаций Вильяма Шекспира. Шута Фесте сыграл актер Бруно Фрейндлих. Образ создан в полном соответствии историческому канону: с разноцветным костюмом «ми-парти» (фр. -лат. *mi-parti*, «разделенный

пополам)), «трехрогой» шапочкой с колокольчиками и ослиными ушами, с шутовской палочкой с лицом шута. В фильме показан «умный шут» [2, с. 9]. Он является своего рода наблюдателем и вмешивается в действие фильма в переломные моменты, обнажая неудобную героям правду в острых и непринужденных шутках.

В фильме Пенни Маршалла «Большой» (1988) с Томом Хэнксом в главной роли происходит трансформация образа шута. Он предстает в виде предсказателя судьбы Золтара – автомата с более чем семидесятилетней историей. Благодаря этому аттракциону герой Тома Хэнкса дважды меняет свой возраст, просто бросив монетку в кукольный автомат. Можно отметить, что образ шута здесь усложняется, даже несмотря на то, что он не раскрывается в полной мере. Золтар-шут высвечивает проблему подросткового возраста, когда ребенок хочет стать «большим».

Следующий фильм – «Бэтмен» Тима Бертона (1989) показывает новый тип шута – «антигероя», который обнажает кризисные явления эпохи, в своем роде транслируя социальную правду [2, с. 13]. Здесь персонаж предстает как гангстер-психопат Джек, правая рука криминального босса Готэма Карла Гриссома. В результате стычки с Бэтменом он падает в резервуар с химикатами, которые разъедают его кожу. Обезумевший Джек, меняя свое имя на Джокер, облачается в костюм клоуна и ставит себе задачу избавиться от Бэтмена, который, по его мнению, получает слишком много внимания со стороны общества.

Анализ образа шута в разных фильмах показал, что несмотря на различие художественных трактовок, авторы сохраняют архетипическое ядро образа. Изменение образа заключается в переходе от добродушного насмешника к злому лицедею, показывающего жестокую правду. Из фильма в фильм образ шута сохраняет внешнюю атрибутику (цветовая гамма костюма, грим, улыбка), постепенно лишаясь функции развлекателя толпы. На первый план выходят

функции транслятора социальной правды, носителя общественного мнения и настроений.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Дилетант – исторический журнал для всех: [сайт]. – Москва, 11.10.2022. – URL: <https://diletant.media/articles/25923383/> (дата обращения 30.01.2025)
2. Ключова, П. С. Эволюция образа шута в синкретичных видах искусства как воплощение значимых социокультурных установок / П. С. Ключова, Е. С. Килина. – Культурный код, 2023. – С. 9–17.
3. Свитенко, Н. В. Функции архетипа трикстера в повести «Шут» Ю. П. Вяземского / Свитенко Н. В. // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2023. – №3. – С. 688–692.

Прищепова А.А., студент 508 группы
заочной формы получения образования

Научный руководитель – Гляков П.В.,
кандидат физико-математических наук, доцент

ПОЛИГРАФИЧЕСКАЯ ПРОДУКЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ИМИДЖА СУБЪЕКТОВ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В условиях глобальных изменений в социально-культурной сфере, вызванных развитием информационных технологий и ростом конкуренции за внимание аудитории, вопрос формирования положительного имиджа учреждений культуры приобретает особую актуальность. Имидж представляет собой целостный образ организации, который формируется в сознании общества и