

УДК 830(09)  
ББК 83.3

**Шарыпина Татьяна Александровна**

доктор филологических наук,  
профессор

кафедра зарубежной литературы

Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского  
г. Нижний Новгород

**Sharypina Tatiana Aleksandrovna**

Doctor of Philology,  
Professor

Chair of foreign literature

Lobachevsky state university of Nizhni Novgorod

[swawa@yandex.ru](mailto:swawa@yandex.ru)

**Игровые формы воздействия на зрителя в театре Германии второй  
половины XX века**

**Game forms of influence on spectator in German theatre of second half of  
the XX century**

Рассматривается интерпретация игрового начала в драматургии Германии второй половины XX века не только в философско-эстетическом контексте Античности, но и традиций Северного Возрождения, в частности воззрений Эразма Роттердамского.

The article considers the interpretation of game principle in German dramaturgy of the second half of the XX-th century not only in philosophical and aesthetic context of antiquity, but also in tradition of the Northern Renaissance, in particular Desiderius Erasmus Roterodamus' views.

**Ключевые слова:** немецкий театр, игра, шут, литература о глупцах, радиопьеса, экзистенциализм, зритель

**Key words:** German theater, game, jester, literature about fools, radio play, existentialism, audience.

Термин «игра», как и всё, что связано с осмыслением функций игрового начала в становлении и развитии цивилизации, отличается многозначностью. Философы и мыслители утверждают, что игра старше человека и элементы игрового поведения присущи высокоразвитым животным. Первые из известных нам размышлений над проблемами гигантской вселенской игры и театрального начала, непременно включающего «режиссера», относятся к античной философии. Ещё у Гераклита игра диалектически осмысливается как онтологическая категория, являя собой прежде всего взаимоотношение человеческого бытия и космоса: «Вечность есть играющее дитя, которое расставляет шашки: царство



над миром принадлежит ребенку» (фрагмент 52). А.Ф. Лосев обращает внимание в этом афоризме прежде всего на момент неразумия, царящего во вселенной и управляющего миром, в котором, однако, как в игре в шашки, есть замысловатая творческая целесообразность. В трудах Платона также появляется онтологический феномен игры: «Представьте себе, что живые существа – это чудесные куклы богов, сделанные ими для забавы, либо с какой-то серьёзной целью; ведь это нам неизвестно... ведь люди в большей своей части куклы и лишь немного причастны истине...» [5, с. 108, 272]. Т.А. Апинян отмечает, что ученик Платона – Аристотель, рассуждая о пользе словесных игр для разума, наметил ещё одну продуктивную для будущего психотерапевтическую функцию игры, которая является залогом гармонии между душой и телом [1, с. 21]. В дальнейшем эти значения выделялись практически всеми мыслителями как фундаментальные.

Метафизика игры всегда занимала ведущее место в этико-эстетических и философских теориях немецких мыслителей и писателей, начиная с И.Канта, полагавшего, что именно, играя, человек реализует своё творческое отношение к действительности, раскрывая свои потенциальные возможности и способности. Утверждая высокую гражданственность подлинных произведений искусства, Шиллер, вслед за Кантом, в соответствии с общей традицией немецкой эстетики, сближает категории этического и эстетического и придаёт особый нравственный смысл игре. Так, с его точки зрения, нравственный потенциал, духовные силы того или иного народа вполне отчетливо проявляется именно в момент досуга, во время удовлетворения естественного чувства побуждения к игре. Идеальные образы олимпийских богов могли найти своё воплощение в мифологии только греческих племён, наслаждавшихся на Олимпийских играх бескровными состязаниями в силе и ловкости, в « благородном соревновании талантов» гармонически развитого народа, в то время как грубость общественных нравов римлян воплощается в азарте публики на кровопролитных боях гладиаторов [9]. С этой точки зрения, для Шиллера сонм олимпийцев представ-

ляет собой идеал гармонического тождества этических норм и эстетических идеалов, не достижимый в реальной жизни: «Они (греки – Т.Ш.) лишь помещали на Олимпе то, что следовало выполнить на Земле» [8, с. 336]. Тезис этот будет впоследствии подхвачен и развит Г. Гауптманом в период его этико-эстетических исканий в эссе «Греческая весна» [3], считавшим, естественным выражением эллинского духа не театр и трагедию (как Ницше), а бескровное состязание, спортивные игры, оптимистически примиряющие кипение страстей.

В ходе исторического развития изменялись функции и роль игры. В Средние века осмысление игры шло менее активно, но она проявлялась в самых разнообразных формах – от куртуазной культуры рыцарства до карнавальной смеховой культуры как воплощения могучей травестирующей и обновляющей силы народной смеховой культуры [2]. Элементы игры активно использовались как в условностях повседневной жизни, так и в художественных произведениях. В эпоху Возрождения определение игры дополнилось гуманистическим и просветительским пафосом. Всем известна надпись, начертанная над входом в театр Шекспира: «Весь мир – театр». Однако в «Похвале глупости» (1508-1509) Эразма Роттердамского, ранее почти на целое столетие, мысль эта развивается очень интенсивно, в русле традиций литературы о глупцах Северного Возрождения: «<...> вся жизнь человеческая есть не иное что, как некая комедия, в которой люди, нацепив личины, играют каждый свою роль, пока хорег не уведет их с просцениума. Хорег этот часто одному и тому же актеру поручает различные роли, так что порфиноносный царь внезапно появляется перед нами в виде несчастного раба. В театре все оттенено более резко, но, в сущности, там играют совершенно так же, как в жизни» (глава XXIX) [9]. В контексте игрового пространства Средневековья и Возрождения, прежде всего на немецких землях, особую роль играли шуты, глупцы, плуты. Шут, по справедливому выражению М. Бахтина, всегда находится в состоянии иносказания, он чужой в этой жизни, однако ему дозволяется то, что невозможно или запретно мудрецам и царе-



дворцам. Это положение узаконенной оппозиции и совести народной тонко подмечено Эразмом Роттердамским: «Но то и удивительно в моих дурачках, что от них не только правда, но явные даже укоры выслушиваются с приятностью: пусть обронит неосторожное слово мудрец – головой своей он заплатит за это, а в устах у глупого шута те же самые речи вызывают бурю восторга. Истине самой по себе свойственна неотразимая притягательная сила, если только не примешивается к ней ничего обидного, но лишь одним дуракам даровали боги уметь говорить правду, никого не оскорбляя» (глава XXXVI) [9].

Традиции серьёзного концептуального отношения к игре сохраняются в лучших произведениях немецкой драматургии XX века, достигая своего апогея в переломные, переходные эпохи либо в периоды идеологических сдвигов, когда происходит переосмысление философско-мировоззренческих принципов прошлого. Начиная с 60-х гг. XX века, этот процесс характерен как для драматургии Восточной Германии, так и Западной. Особое место в игровом поле немецкой драматургии занимает античный материал. Сюжеты и образы древнегреческих мифов оказались чрезвычайно ёмкой и удобной формой воплощения актуальной проблематики. Отвлекаясь от излишних бытовых подробностей, драматурги используют заложенную в мифе возможность обобщения, универсализации и создают вневременные общезначимые модели действительности, человеческого поведения, нравственных конфликтов. Преимущество античного материала в игровом пространстве драмы заключается прежде всего в том, что сама условная форма пьесы способствует относительной свободе драматурга в работе с традиционным сюжетом, а, следовательно, и активизирует его внутреннее звучание. Начиная с 60-х гг. в репертуаре театров как Восточной, так и Западной Германии игра с античным материалом получает широкое распространение. Среди авторов, включившихся в это игровое пространство, можно назвать Х. Х. Янна, В. Хильдесхаймера, Р. Хоххута, П. Хакса, Х. Мюллера, Ф. Брауна и др.

В русле названной тенденции происходит трансформация сюжета в одной из первых в послевоенные годы «игре о Трое» радиопьесе В. Хильдесхаймера «Жертвоприношение Елены»(1955) [7]. В своё время Ж. Жироду обратился к древнему сюжету, в ироничной и легкой форме игры с античными образами, предостерегая о надвигающейся военной катастрофе. Хильдесхаймер играет с древним мифом спустя десятилетие после свершившейся катастрофы, пытаясь по-своему переосмыслить её уроки. В. Хильдесхаймер создаёт свою игру вокруг известного мифологического сюжета в жанре радиопьесы. Привлекательность радиопьесы для немецких драматургов заключалась прежде всего в том, что сама специфика жанра – звук и голос как единственные средства выражения – давала необходимую в игре возможность абстрагироваться от реальности, скованной условностями и объективными обстоятельствами. Как замечает Т. А. Апинян, «игра становится стимулом и формой творческой активности» [1, с. 175] воспринимающего субъекта, слушателя. Театр Западной Германии того времени сталкивался с трудностями изображения современной действительности, на которой лежал отблеск недавнего прошлого и которая не поддавалась художественному осмыслению вне четкого анализа трагического прошлого. Даже когда радиопьеса содержала в себе определенные параллели к недавней немецкой истории, они были едва намечены, присутствовали как возможность истолкования, создавая метафорический игровой образ действительности. Так, в радиопьесе «Жертвоприношение Елены» возникающая ассоциация с недавним трагическим прошлым Германии – лишь один из возможных игровых вариантов прочтения. Жанр радиопьесы становится чрезвычайно притягательным для драматурга в силу того, что это форма наиболее интенсивного воздействия на индивидуальное сознание отдельного слушателя. Автор как бы прибегает к своеобразной форме исповедального диалога со слушателем. Игра стимулирует исчезновение эффекта рампы, дистанции между слушателем и действующим лицом. В. Хильдесхаймер пишет радиопьесу в форме исповеди главного действующего лица – Прекрасной Елены. Монолог построен в экзи-



стенциалистском духе очищения совести, поскольку одной из центральных проблем произведения является вопрос об ответственности целого народа, виновного в развязывании многолетней межнациональной распри. Такая постановка проблемы созвучна рассуждениям Ясперса о «национальной немецкой вине». Вслед за Жироду Хильдесхаймер поднимает проблему личной ответственности человека перед историей, перед обществом. Однако в духе экзистенциализма драматург уравнивает ответственность «палача» и «жертвы». Так, в монологе Елены – своеобразной экспозиции пьесы – эта идея заявлена открыто: «Смею предположить, что о Троянской войне слышали все, и все знают – или думают, что знают, – как эта война началась... Неверно сваливать на богов ответственность за всё, что происходит с людьми. Неверно думать, что мы – лишь куклы в их руках и потому ни в чем не виноваты. Напротив, мы все виноваты...» [7, с. 81]. Хильдесхаймер отказывается от «мифологического» ключа в трактовке образов и событий: вся ответственность за развязывание войны кладется на плечи людей – как греков, так и троянцев, и тем самым вступает в противоречие и полемику с умозаключениями своих великих предшественников Гераклита, Платона и Эразма Роттердамского о той онтологической вселенской игре, в которой они отводили людям роль кукол, марионеток, ведомых хорегом статистов. На подобную трактовку вселенской игры накладывала отпечаток современная драматургу действительность – атмосфера «холодной» войны, противостояние двух систем. Трактовка образа Елены в пьесе Хильдесхаймера является наиболее противоречивой. Перед нами то современная женщина, озабоченная вечными женскими проблемами, то трогательная в своей наивности идеалистка. Концепция образа Елены в радиопьесе Хильдесхаймера приближается к гётевской трактовке этой героини – одновременно и святой, и грешной. Писатель отстаивает право человека бороться с обстоятельствами, сопротивляться и, в конечном счёте, самому выбирать свою судьбу.

«Игра и Трое и Елене Прекрасной» будет продолжена Петером Хаксом. Травестия мифа о Елене Прекрасной будет доведена им до крайней «фамилья-

ризации» в обработке «Прекрасная Елена» (1962), созданной по мотивам оперетты Ж. Оффенбаха. Элементы мифомышления драматург пытается соединить с игровой легкомысленной стихией «бульвара». В подобном игровом пространстве Елена закономерно превращается в «кокопку», легкомысленную «дочь птицы», а место жрецов, богов и героев занимают «бульвардисты», денди и поэты. Форма травестии в пространстве игры была выбрана П. Хаксом не случайно. Автор не ставил перед собой задачу пародировать сюжет или намеренно переосмысливать образы в гротескном ключе. Подобная игровая ситуация выполняла иную функцию: помочь зрителю через призму вечного увидеть современность, прийти к синтезу мифологического и сиюминутного, исторического.

Изменение концепции образа Елены в диапазоне от «демона» до «кокопки» не единственная парадоксальная трансформация античного материала в игровом пространстве немецкой драматургии второй половины XX века. В эпоху всепоглощающего постмодерна, когда личность автора превращается в условную фигуру, за которой действуют произвольно конструирующие реальность «тексты» (сознательные и бессознательные заимствования, цитаты, клише), наиболее интересные современные немецкие драматурги сохраняют серьезность правил вселенской онтологической игры [6].

#### **Библиографический список**

1. Апинян, Т. А. Игра в пространстве серьезного: игра, миф, ритуал, сон, искусство и др. [Текст] / Т.А. Апинян. – СПб.: Изд-во СПбГУ, 2003. – 399 с.
2. Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса [Текст] / М.М. Бахтин. – М.: Худ. лит., 1990. – 543 с.
3. Гауптман, Г. Греческая весна [Текст] / Г. Гауптман. // Гауптман Г. Полн. собр. соч. – М.: Изд-во В. Д. Саблина, 1912. – Т. XIV. – 289 с.
4. Лосев, А. Ф. История античной эстетики (в 8 томах). – Т. 1.: Ранняя классика [Текст] / А. Ф. Лосев. – М.: Фолио; АСТ, 2000. – 624 с.
5. Платон. Соч. В 3 т. Т. 3(2) [Текст] / Платон. – М.: Мысль, 1972. – 620 с.
6. Сейбель, Н. Э. Мотивный репертуар современной немецкой драмы [Текст] / Н. Э. Сейбель // Филологический класс. – 2013. № 3 (33). – С. 109-113
7. Хильдесхаймер, В. Жертвоприношение Елены [Текст] / В. Хильдесхаймер // Модель: Сборник зарубежных радиопьес. – М.: Искусство, 1978. – С. 108 – 191
8. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании [Текст] / Ф. Шиллер // Шиллер Ф. Собр. Соч. В 7 т. – Т. 6. – М.: Худ. лит., 1957. – 794 с.
9. Эразм Роттердамский. Похвала глупости. [Текст] / Эразм Роттердамский. – М.: Худ. лит., 1960. – 136 с.



### Bibliography

1. Apinjn, T. A. Igra v prostranstve serjoznogo: igra, mif, ritual, son, iskusstvo. [Text] / T. A. Apinjn. – SPb.: SPbSU, 2003. – 399 s.
2. Bachtin, M.M. Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura Srednevekov'ya i Renesansa. [Text]/ M. M. Bachtin. – M.: Art. literature, 1990. –543 s.
3. Hauptmann, G. Grecheskaja vesna. [Text] /G. Hauptmann// Hauptmann, G. Poln. Sobr. Soch.–M.: izd-vo P. Sablina. 1912. T. XIV. – 289 s.
4. Losew, A. F. Istorija antichnoj estetiki (v 8 tomach)/ T. 1. Rannjaja klassika. [Text] / A.F. Losew. – M., 2000. –624 s.
5. Platon. Soch. v 3 T. T. 3(2) [Text] /Platon. – M.: Thought, 1972. – 620 s.
6. Seibel , N. E. Motivnyj repertuar sovremennoj nemezkoj dramy. [Text] /N. E. Seibel// Filologičesrij klass. 2013. № 3 (33). –S.109-113.
7. Hildesheimer, W. Zertvoprinosenije Eleny. [Text] / W. Hildesheimer// Model. Sbornik zarubeznych radiopjes. – M.: Art, 1978. – S. 108-191.
8. Schiller, F. Pisma o b estetičeskom vospitaniji. [Text]/F. Schiller// Sobr. Soch. v 7 T. T. 6. – M.: Art. literature, 1957. 794 S.
9. Erazm Rotterdamskij. Pochvala gluposti. [Text] / Erazm Rotterdamskij.– M.: Art. literature, 1960. – 136 S.