

ДРАМАТУРГІЯ ЦИРКОВОГО ВИДОВИЩА В КОНТЕКСТІ КОНЦЕПЦІЇ ГРИ

Курінна Г. В., аспірантка

Харківська державна академія культури

Анотація. Стаття є спробою здійснити комплексний циркознавчо-культурологічний аналіз драматургії циркового видовища. Досліджуються особливості драматургічної побудови циркових вистав України та СНД, які увібрали в себе традиції гри.

Ключові слова: драматургія, цирк, циркова вистава, гра, свято.

Аннотация. Куринная Г.В. Драматургия циркового зрелища в контексте концепции игры. Статья является попыткой осуществить комплексный цирковедческо-культурологический анализ драматургии циркового представления. Исследуются особенности драматургического построения цирковых представлений Украины и СНГ, которые вобрали в себя игровые традиции.

Ключевые слова: драматургия, цирк, цирковое представление, игра, праздник.

Summary. Kurinnaya G. V. Dramatic art of a circus show in a context of the concept of game. This article is attempt to make a complex cultural analysis of circus shows. In our research we investigate historical basics and today's peculiar features of dramaturgic construction of modern circus shows in Ukraine and countries of CIS, which have absorbed traditions of game.

Key words: dramatic composition, circus, circus show, game, holiday.

Постановка проблеми, аналіз останніх досліджень та публікацій.

Драматургія циркової вистави за своєю сутністю становить поліфункціональне явище. Це особливий прояв народного світогляду та ментальності у видовищних культурних формах. Масові свята і видовища та циркове мистецтво мають глибоке

спільне коріння, що веде свій початок від первісних зародків карнавально-сміхової культури – майданних гулянь. Так, говорячи про циркову виставу, ми маємо на увазі, насамперед, видовище, отже, можливий її культурологічний аналіз.

Зазначимо, що існування циркового видовища як певного феномену культури вже розкривалося у дослідженнях В. О. Володимирова [1], А. З. Житницького [3], С. М. Макарова [5] тощо. Однак, сьогодні подібних досліджень бракує, зокрема, в українському циркознавстві, що становить значний недолік у розвитку науки про цирк.

Мета статті – аналіз драматургії циркового видовища в контексті концепції гри.

Результати дослідження. Модель циркового видовища разом з моделлю масових свят і видовищ інших видів мистецтв (театр, кіно, телебачення тощо) має загальний характер, зняття вищезгаданих моральних регулятивів, відчуття повної свободи та невичерпності людських можливостей. Сміхові елементи, інверсії, гротеск, пародії, перевага *ігрових* форм – усі ці риси масового свята є притаманними і для циркового дійства. Однак, на відміну від перегорнутого світу першого, циркове видовище – це своєрідне відбиття можливого майбутнього. «Мистецтво майбутнього» – саме так називають циркове мистецтво деякі фахівці.

Основою видовищної культури, зокрема, циркового видовища, є свято та гра.

На святі – усі рівні, простір циркової вистави завойовує особливий видовищний зміст, а її драматургія дає можливість глядачеві пережити цілий спектр емоцій, які не знаходять свого відображення в сучасному житті. «Усі види та форми святкування зрештою виходять до древніх ритуалів, обрядів, *«ігриш»* (виділено мною. – Г. К.), які, як правило, були доволі чітко окреслені та визначені в часовому та просторовому планах...» [4, с. 98].

Отже, детальніше зупинимося на другій складовій циркового видовища, визначеного нами, – грі.

Циркова вистава складається з номерів, кожен з яких має драматургічну побудову, трюкове наповнення та акторську гру артиста, котрий виконує номер. Найяскравіший прояв гри (гри у масці, образі) знаходимо в номерах жанру клоунади. Клоун, блазень... «Вистави блазнів часто називали «грою». А слово «гра» означало радість життя: грає сонечко, грає молоде вино, грають весілля», – знаходимо в праці Ю. А. Дмітрієва «Прекрасное искусство цирка» [2, с. 9–11]. У сучасному цирковому лексиконі зустрічаємо також наступне: «грати виставу», «грати свою роль», «гра з публікою», «сюжетно-ігрова сценка» тощо.

Під час розгляду циркової вистави в контексті гри звернемося до праці Й. Хейзинги «*Homo Ludens*» [7], метою якої була спроба зробити поняття гри частиною поняття культури. Ідеї Й. Хейзинги про гру дають нам можливість закріпити та розширити це питання.

За Й. Хейзингою, «гра є чимось більшим, аніж лише фізіологічне явище або фізіологічно обумовлена психологічна реакція. Гра як така переходить кордони чисто біологічної чи, хоча б, суто фізичної діяльності. Гра – це функція, що сповнена змістом... Кожна гра щось означає...» [7, с. 21]. Виходячи з цього,

ми не можемо назвати грою лише комічний образ артиста, лише комічні прийоми втілення цього образу. «Міміку клоуна, комічну чи таку, що викликає сміх, можна лише у загальному розумінні цього слова називати грою. Комічне тісно пов'язане з дурістю. Гра, проте, зовсім не дурна. Вона знаходиться за протиставленням мудрість – дурість» [там само, с. 26].

У чому ж виражена сутність гри циркової вистави? Для відповіді на це запитання окреслимо основні ознаки гри за Й. Хейзингою. Він розподіляє їх на ті, що мають відношення до гри взагалі, і ті, що мають відношення до так званих соціальних ігор. Тож, «будь-яка гра є насамперед вільною дією. Гра за примусом не може залишатися грою. Абищо – вимушеним відтворенням гри... Для людини дорослої і наділеної відчуттям відповідальності гра – те, без чого вона могла б і обійтися... Потреба грати стає нагальною лише наскільки, настільки вона впливає із задоволення, яке виникає внаслідок гри. Гру можна завжди відкласти, вона може і взагалі не відбутися. Вона не буває викликана фізичною необхідністю і, тим більше, моральним обов'язком. Вона не є якимсь завданням. Їй віддаються у «вільний час». Але з перетворенням гри на одну з функцій культури поняття повинності, завдання, обов'язку, спочатку є другорядними, а потім виявляється, що вони все більше з нею пов'язані. Отже, ось перша основна ознака гри: вона вільна, вона є воля. Безпосередньо з цим пов'язана друга її ознака. Гра не є «повсякденне» або «справжнє» життя. Це вихід з такого життя у перехідну сферу діяльності з її власним спрямуванням» [7, с. 27].

Виходячи з цих перших двох ознак сутності гри, зауважимо, що гра, особливо в цирковому жанрі клоунади, найяскравіше виражена в імпровізації. Гра-імпровізація з глядачем на задалегідь продуману тему, як правило, становить близько половини клоунського репертуару. При цьому сам клоун виступає модератором, ведучим гри, а глядач – її учасником.

Наведемо приклад – репризи клоуна Бо (роль виконує Б. Оскоцький, артист цирку Ю. В. Нікуліна на Цвітном бульварі). Умовно назовемо її «Плюк!»

В експозиції номера на манежі з'являється клоун з невеликим паперовим пакетом; починає жонглювати умовними кульками; кидає їх у пакет. У цю мить чути звуки справжніх, падаючих у пакет кульок: «Плюк! Плюк!» Глядачі здивовані. Кульки ж уявні! Клоун пропонує одній з дорослих глядачок кинути у пакет свою уявну кульку. Так виникає зав'язка номеру. Починається гра. Глядачі охоче приймають її. Обрана клоуном глядачка (зауважимо, забувши про свій вік і соціальний статус – і це важливо!) кидає уявну кульку в пакет. Знову чути звук падаючої кульки: «Плюк!» Клоун пропонує зробити те ж саме поважному чоловікові, який сидить поруч із глядачкою... і дитині... і літній жінці... усі приймають умови гри. Клоун просить усіх глядачів за його командою кинути свої уявні кульки до пакету. Глядачі охоче виконують завдання. І знову чути: «Плюк!» Клоун перегортає пакет і з нього висипається ціла купа маленьких яскравих кульок. Тепер гра продовжується з більшою динамікою та азартом. Глядачі знову кидають уявні кульки до пакету. І знову звучить магічне: «Плюк!»;

і знову клоун перегортає пакет. Але на цей раз з нього з'являються кульки значно більшого розміру, ніж минулого разу. Гра добігає до кульмінації: глядачі кидають уявні кульки до пакету; лунає «Плюк!» і... з усіх проходів глядацького залу на арену вилітають величезні повітряні кулі. Гра набуває свого апогею. Глядачі, дорослі й малі, різного віку та статуту охоче грають кульками, бо «кожна гра здатна в усі часи повністю охоплювати тих, хто в ній бере участь» [7, с. 28].

Глядач, приходячи до цирку і споглядаючи виставу, вже спочатку налаштовує себе на інший вимір існування, вимір, у якому немає місця «повсякденності», не важливий статус, а тому відкривається можливість свободи існування. Так, за Й. Хейзингою, «гра відокремлюється від звичайного життя місцем і тривалістю. Її третя відмінна ознака – замкнутість, обмеженість. Вона «розігрується» в означених кордонах міста та часу. Її вплив і зміст знаходяться в ній самій. Тож, ось нова і позитивна ознака гри. Гра починається і у визначений момент закінчується. Вона «розігрується». Доки вона йде, в ній є рух уперед і назад, чергування, черговість, зав'язка, розв'язка... Гра відразу ж закріплюється як культурна форма. Одного разу зіграна, вона залишається в пам'яті як певне духовне творіння або духовна цінність, передається від одних до інших і може бути повторена в будь-який час... Ця властивість повторення – одна з найважливіших властивостей гри. Вона розповсюджується не тільки на всю гру в цілому, але й на її внутрішню побудову. Майже усі високорозвинені форми вміщують елементи повтору, рефрену, чергування як дещо звичайне» [7, с. 29].

Елементи повтору, рефрену та чергування використовуються також і в драматургії циркової вистави. Однак, на відміну від гри, що розігрується, циркова гра не може бути повторена в будь-який час. Вона є «тут і зараз», у конкретно призначений час, у конкретно призначеному місці. Таким чином, особлива властивість повторення гри має тут чітку закономірність та чітко визначені межі, утворюючи подібність, так би мовити, закономірної або розумної гри.

Що ж до місця проведення гри, то «арена (виділено мною. – Г. К.), гральний стіл, магічне коло, храм, сцена, кіноекран, суддівська присутність – усі вони за формою і функціями – ігровий простір, тобто відчужена земля. [...] Це тимчасові світи в самому світі звичайного, приналежні для виконання якоїсь замкненої в собі дії. Усередині ігрового простору володіє властивий тільки йому бездоганний порядок. І ось нова – ще більш позитивна властивість гри: вона встановлює порядок, вона сама є порядок» [там само].

Особлива природа гри присутня в номерах різноманітних циркових жанрів. Ось як, використовуючи природні властивості тварин (наприклад, морські леви, здатні видавати звуки, подібні до людських: «так» та «ага»), Дурови організували цілі діалоги зі своїми вихованцями.

«– Ваша робота закінчилася, можете йти...

– Ні-ні...

– Що ж, ви хочете продовжувати роботу?

– Ні-ні-ні...

– Може, ви хочете отримувати зарплату?

– Ага!

– Більше риби у мене нема. Два кусочки залишилося Альюшці. Я повинен віддати вам порцію?

– Ага!

– Я гадаю, ви – нахаба!

– Ні-ні-ні...

– Ну тоді ви – ненажера.

– Ага!» [6, с. 9].

У цьому випадку тварини стають учасниками своєрідної гри «у людей». При цьому і дресирувальник, і тварини, і глядачі – усі існують за певними правилами гри, бо «у кожній грі – свої правила. Варто лише тільки відійти від правил – і світ гри в ту ж мить руйнується. Ніякої гри більше немає» [5, с. 30]. Схожі номери зустрічаються і в сучасних циркових програмах, найбільш поширені прийоми подібні до цих:

Дресирувальник. Наш Михайло Михайлович вміє співати романси! Ось послухайте!

Звучить романс у виконанні оркестру. Ведмідь починає видавати звуки схожі на спів.

Або:

Дресирувальник. Наша Маша вміє рахувати! Нумо, Маша, скільки буде два помножити на два?

Собака гавкає два рази.

Таким чином, «гра, за своєю суттю, є не що інше, як більш висока форма – в основі своїй досить рівноцінною – дитячій грі чи навіть грі тварин... Ігровий настрій за своїм типом змінюється. У будь-яку хвилину може вступити у свої права «звичайне життя» або від якогось зовнішнього поштовху, який порушує гру, або від якогось вчинку всупереч правилам, а то і через послаблення запалу гри, втоми, розчарування, що проходить внутрішньо» [7, с. 36–39].

Як вже нами зазначалося вище, циркове видовище за своєю сутністю є святом. Й. Хейзинга, у свою чергу, проводить певний зв'язок між святом та грою. «Виключення зі звичайного життя, здебільшого, хоча і не обов'язково, радісний тон проведення (свято може бути і серйозним), часові і просторові межі, існування, разом з тим, певної визначеності і справжньої свободи – такими є основні соціальні особливості, які були характерні і для гри, і для свята» [там само, с. 40].

Автор також зазначає: «Не так просто... йдуть справи з ігровим елементом у сучасному мистецтві. [...] Ігровий елемент не чужий самій сутності і створення, і виконання творів мистецтва. [...] До кінця XIX ст. не без впливу техніки фотографії хвиля мистецтва докочується до залучення до освіти мас. Мистецтво стає сферою публічного життя, любити мистецтво стає гарним тоном... Снобізм отримує широке розповсюдження серед публіки. У той же час судомний пошук

оригінальності стає головним імпульсом створення художньої продукції. Ця постійна потреба в усьому новому, до цього часу нечутого, доводить мистецтво... до ексцесів ХХ сторіччя. По відношенню до пагубних факторів сучасного виробничого процесу мистецтво виявилось вразливішим, аніж наука. Механізація, реклама, біганина за зовнішнім ефектом мають на нього більший вплив, тому що воно більше орієнтовано на ринок і працює з привнесенням технічних засобів» [7, с. 191–192].

Таким чином, циркове видовище як прояв сучасного мистецтва підпорядковано грі, яка «фіксується в часі, вона сама по собі вичерпується і зовні немає ніякої власної мети. Її підтримує свідомість радісного натхнення над вимогами сучасного життя... Правила гри неможливо викрити в брехні. Гру можна варіювати, але не можна вносити зміни» [там само, с. 193].

Також автор зазначає: «Підсумовуючи, ми можемо назвати гру з позиції форми деякою вільною діяльністю, яка усвідомлюється як «справжня», не пов'язана зі звичайним життям і тим не менш може повністю заповнити того, хто грає, яка не обумовлюється жодною найближчою матеріальною цікавістю або користю, що надається; яка проходить у певному відведеному просторі і часі...» [там само, с. 32].

Висновки. Циркова вистава, що існує в особливому вимірі гри та свята, вибирає в себе всі перераховані вище чинники: вона є виключенням зі звичайного життя, має часові (майже дві години) та просторові (арена, глядацька зала) межі; закономірність, визначеність та свободу; їй притаманні елементи імпровізаційності, повтору, рефрену та чергування. Окрім того, циркова вистава являє собою одну з форм сучасного видовищного мистецтва.

Циркове видовище має пряме відношення до гри, однак існують і принципові відмінності: циркова вистава відбувається тут і зараз, її не можна призупиняти, починати спочатку або переносити на інший час; глядач не може вносити в неї свої правила – він або приймає правила гри, або ні.

Отже, поняття драматургії циркової вистави та видовищної культури не є цілком розбіжними. Однак ми відокремили не всі положення з цього питання, а лише ті функції, які є тотожними зі специфікою мистецтва цирку; становлять невід'ємну частину української культури.

Перспективи подальших досліджень у даному напрямку. Одержані результати сприятимуть подальшому дослідженню драматургії циркової вистави, можуть бути теоретично-методологічною основою для культурологічного аналізу інших явищ циркового мистецтва.

Література:

1. Владимиров В. А. Цирк как феномен культуры. Автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / В. А. Владимиров. – М., 1986. – 23 с.
2. Дмитриев Ю. А. Прекрасное искусство цирка / Ю. А. Дмитриев. – М.: Искусство, 1996. – 528 с.
3. Житницький А. З. Актуальные проблемы теории драматургии цирка: Драматургия коверной клоунады – генезис, эволюция, типология, композиционные приемы и

- современное состояние: Дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01/ А.З. Житницкий. – М., 1985. – 182 с.
4. Литвинова М. В. Концептуальные модели массовых праздников и зрелищ / М. В. Литвинова // Вестник МГУКИ. – 2005. – № 4. – С. 98–104.
 5. Макаров С. М. Народные традиции клоунады: Автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / С. М. Макаров. – М., 1974. – 26 с.
 6. Немчинский М. И. Драматургия циркового номера: Учеб. пособие / М. И. Немчинский. – М.: ГИТИС, 1986. – 85 с.
 7. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 413 с.

Надійшла до редакції 03.12.2007