

Ольга Краснянська

Спроба типології театральної гри

Платон писав у «Законах», що людина може бути як суб'єктом гри («я граю»), так і об'єктом («мною грають»).

Цей розподіл простежується у двох принципово різних концепціях гри, що сформувалися значно пізніше: **естетичній** (Ф.Шіллер, І.Кант), яка вважає сферою гри вільне, недетерміноване волевиявлення людини, та **соціологічній** (Р.Линтон, Дж.Мід, Е.Гоффман), яка, навпаки, стверджує, що людина грає лише в детермінованому просторі, там, де вона не може лишатися сама собою.

Продовжуючи традицію Платона, що сприймав людину як суб'єкт і об'єкт гри, можна запропонувати й таку класифікацію:

- **Людина — суб'єкт гри**
«Я ГРАЮ»
- **Без правил** «екстатичний вид»
- **За правилами** а) міметичний вид, б) агональний
- **Людина — об'єкт гри**
«МНОЮ ГРАЮТЬ»
- **За правилами, які мені відомі** мімікрія
- **Без правил, або ж вони невідомі** фаталістичний вид.

Для кожного з п'яти видів характерна певна взаємодія суб'єкта й об'єкта.

Крайні види цієї класифікації (екстатичний і фаталістичний) апелюють до підсвідомості й виявляють ірраціональне в людині та навколо неї; середні (мімезис, агон, мімікрія) — звернені до свідомості, «говорять» про раціональне, соціаль-

не.

Якщо до поданої схеми замість поняття «суб'єкт» ввести поняття «актор», а замість «об'єкт» — «роль», то стає очевидним, що з описаними видами гри легко співвідносяться п'ять основних театральних систем:

- **Екстатичний вид**
театр Е.Гротовського
- **Мімезис**
театр К.Станіславського
- **Агон**
театр Б.Брехта
- **Мімікрія**
комедія дель арте
- **Фаталістичний**
«Театр Жорстокості» А.Арто

І справді, в психологічному театрі, театрі Станіславського оформлення, що відтворює реальне середовище, в поєднанні з психологічною «правдою людських почуттів» створювало ілюзію реального життя: сцена уподібнювалась (імітувала) життю, тому цей театр можна визначити як міметичний.

В опозиції до психологічного театру перебуває **епічний театр Брехта** з його «ефектом відчуження». Головною його рисою стало співіснування двох реальностей: ілюзорної, життєподібної та іншої, що руйнує ілюзію і є полемічною щодо першої. Обидві реальності немовби змагалися одна з одною, отже, систему Брехта можна назвати агональною.

У списку раціональних ігор залишилась мімікрія. До цього різновиду

можна віднести **comedia dell arte**, адже в театрі масок все детерміноване, все маска (норма, що не підлягає інтерпретації): костюм, діалект, характер, сюжет — маска немов грає з актором, нав'язує себе йому.

У **фаталістичному театрі А.Арто** відбувається пошук справжньої містичної реальності всесвіту. Ця реальність знайома «магічному» мистецтву Сходу, її необхідно повернути в знекровлений зручностями цивілізації і досягненнями позитивістського розуму Західний Світ. Нагадуванням про цю реальність, знаряддям Фатуму має стати тотальний «Театр Жорстокості». «Необхідно забезпечити активну, тобто магічну, реалізацію — в істинних позначеннях — якоїсь тотальної творчості, де людині залишається тільки зайняти своє місце серед сновидінь і подій», — вважав Арто.

І до останнього — екстатичного — виду гри можна віднести **театр Гротовського**. Показово, що його «Бідний театр» — найпізніша театральна система, що виникла після «накопичень» Станіславського, Брехта, Арто, Мейєрхольда, Крега, Аппія та багатьох, багатьох інших. Театр Гротовського з його зовнішнім предметним аскетизмом став своєрідною реакцією на «стару» вагнерівську концепцію театру як синтезу всіх мистецтв. Ефект зовнішньої простоти постановочних прийомів досягався ускладненням внутрішньої структури вистави, майже невідчужливою раціональному аналізу. Виключаючи все необов'язкове, за-

лишаючи тільки необхідне, режисер прийшов до вражаючого своєю простотою висновку: для того, щоб відбулась вистава, необхідна присутність актора і глядача, від усього іншого можна безболісно відмовитись — «театр може бути просто пошуком правди між людьми. І не в професійному розумінні, а в суто людському». Екстатична присутність живої, саме цієї людини (з її характером, її життєвим досвідом, її світоглядом) визначає основні положення театральної естетики Єжи Гротовського і зв'язує воєдино всі етапи його пошуків.

Початковий етап подібної типології (на рівні «називання», причому з точки зору літературознавства) намагався зробити М.Епштейн. Але в його типології було чотири види гри, отже й театральних систем виявилось чотири. До того ж, плутанина в первинній теоретичній настанові призвела до неминучої плутанини в усіх його подальших міркуваннях. Та й поле аналізу він обмежив тільки «системами акторської гри», не торкаючись інших елементів театральної системи. Але ж гра актора — лише частина системи, хоча багато в чому вона визначає всю систему. Основоположний ігровий принцип (взаємовідносини суб'єкта й об'єкта гри) з невблаганною послідовністю пронизує всі рівні й елементи театральної комунікації для кожної окремої театральної системи.

Видові відмінності гри впливають уже на вибір тексту для вистави.

Театр Станіславського пов'язаний передусім з драматургією А.П.Чехова, що надавала багатючі можливості інтерпретацій в діяльності і режисера, й актора.

Чехівські репліки — це «верхівки айсбергів», що ледве виступають на поверхню. А зміст самого невидимого «айсберга» (сценічна дія, настрій персонажа, мотивація вчинків тощо) має «додумати» інтерпретатор. Для Станіславського була важливою наявність «смыслового поля», а не лобова однозначність тексту, що дозволило йому розробити і теоретично обґрунтувати поняття підтексту «як психологічного інструмента, що

інформує про внутрішній стан персонажа, встановлює дистанцію між сказаним у тексті і показаним на сцені» (П.Паві).

Б.Бре́хт ставив, в основному, свої власні п'єси. Його погляди формувалися під впливом марксизму, і передусім — діалектики як основного методу аналізу соціальних процесів. Незнищенна діалектична суперечність — ось та «першоцеглина», те джерело агону, з якого вибудовує він свої фабули і характери.

Людина, за Брехтом, — одночасно й «автор», і «продукт» історії, тому, вивчаючи діалектичні закони розвитку суспільства, відображаючи механізм соціальних процесів, можна вивчити, зрозуміти людину. Не самоцінну, самодостатню людину як середовище «духу», а «соціальну» людину — як перехрещення мільйонів нитей-відносин, що зв'язують її з зовнішнім світом. У Брехта немає однозначно позитивних або однозначно негативних героїв, іноді вони стають жертвами своїх добрих намірів, тоді як зло, обман часто приносять їм вигоду. Його образи будуються на діалектичних засадах (в цьому — теж риси агону).

У п'єсах Брехта зіставлені (ніби змагаються) драматична (діалогічна) засада й епічна (оповідальна). Навіть композиція його п'єс — відмова від плавної течії історії, розділеної на акти, заміна її структурою хроніки (а це дозволяє зіставляти різнохарактерні епізоди, що відбуваються одночасно) — має риси агону.

Агон (змагання) — «структурне ядро» драматургії Брехта — був спровокований ще й соціальними умовами (утвердження фашизму в Німеччині, війна), проти яких він боровся своїм мистецтвом. Цими ж умовами Брехт пояснював і домінування у своїй творчості раціональних засад над емоційними.

Соціальні умови багато в чому вплинули й на формування **італійського театру масок**. Церква, прагнучи об'єднати під своєю егідою розорену «італійськими війнами» країну, з мецената перетворилася у кінці XVI століття на вселенського цензора. А XVII століття принесло ще й суворі суспільні рамки для різнобічної ренесансної особистості. Отже, відсут-

ність писаного тексту, заміна його лише сценарною схемою — найбільш очевидне пристосування театру масок до вимог цензури (як церкви, так і суспільної моралі) — з одного боку, і до смаків публіки — з іншого.

Традиційно схема містила любовну колізію, маневри старих, які перешкоджають щастю закоханих, виверти слуг, що руйнують ворожі наміри старих. Ця проста, константна фабула обростала всілякими перипетіями, непорозуміннями, каверзами, переодяганнями, обманами і т.ін., утворюючи зрештою ускладнену інтригу при первісній заданості моральних оцінок. «У цьому жанрі закладено мистецтво нескінченних хитросплетінь інтриги на основі, обмежений як фігурами, так і ситуаціями» (П.Паві). Ситуації використовувалися в основному архетипові, відомі з часів античності, фігури ж включали «обов'язковий склад» (закохані, старі, слуги) і «допоміжний» (Капітан, Серв'єта та ін.). Іноді лірична колізія супроводжувалась трагедією її любовною інтригою слуг.

Гротовського цікавить передусім людська особистість актора, його метод спрямований більше на духовне вдосконалення особистості. А це, природно, формує своєрідні відносини з драматургією. Його колектив завжди приваблювали тексти з «неймовірною силою безпосереднього впливу», і разом з тим вони мали володіти «могутнім і своєрідним філософсько-поетичним польотом». На додаток з тексту «в робочому порядку» вилучалося все, що було позбавлено цієї безпосередньої життєвої сили, і в результаті селекції залишалося те, що було вже не просто драматичним твором, а немовби «кристаліком виклику», загостреною ситуацією прийняття рішення, провокацією вибору, здійснення вчинку, пошуку призначення. Проблему вибору ставив перед своїми героями й Брехт, але його герої вирішували її раціонально, тільки за допомогою розуму. Гротовський же більше звертався до інтуїції та підсвідомості. «Бідний театр» досліджував прості, вічні поняття й ситуації (зрадництво, втрата, жертво-

ність, смерть, віра), що немовби йшли назустріч людині з «міфологічної» глибини віків, з глибини підсвідомості, з пам'яті багатьох поколінь. Текст ставав своєрідним «досвідом предків, який, неначе голос, звернений до нас, а ми повинні знайти в собі на нього відгук, відшукати свою репліку» (Є.Гротовський).

Арто протестував проти засилля словесного тексту в західному театрі, в основі якого лежать діалоги з приводу почуттів, пристрастей, спонукань. Він твердив, що словесний текст через свою визначеність, закінченість паралізує думку, не виявляючи, а навпаки, приховуючи вищу космічну реальність. Саме тому мову він пропонував використати тільки як форму заклинання. П'єса повинна була «розповідати» про понадлюдські вселенські катастрофи, космічні «ініціаційні» зрушення, потрясіння.

Першою виставою «Театру Жорстокості» мав стати спектакль за сценарієм (незакінченою п'єсою) самого Арто «Завоювання Мексики», що розповідає про криваві події колонізації та сутички християнства з більш стародавніми релігіями. Арто цікавлять передовсім події, а персонажі мають являти собою «еманації певних сил» (Арто). Як і Гротовський, він звертається до «міфологічного ядра» ситуації, але якщо Гротовського цікавила сама людина (у будь-яких ситуаціях), то Арто — фатальна неминучість історії, для якої людина — лише механізм артикуляції. Від Брехта, для якого фабула теж була важливіша, ніж характери, його відрізняло повне заперечення можливостей рацію і, як наслідок — байдужість до соціальних конфліктів.

Отже, стає очевидним, що для кожного виду гри в театрі необхідна цілком певна драматургія:

- **міметичний театр Станіславського:** поряд з життєподібністю важлива можливість інтерпретації
- **агональний театр Брехта:** наявність полемічного коментаря до дії
- **екстатичний театр Гротовського:** опора на «міфологічне ядро», яке дозволяє виявити прихо-

вану сутність людини

■ **комедія дель арте:** відсутність закінченого тексту і заміна його сценарієм

■ **фаталістичний театр Арто:** не важливий словесний текст як носій думки, текст замінений сценарієм, тобто викладом загального ходу сюжету.

Взаємовідносини актора і ролі в кожній театральній системі відповідають викладенням у схемі взаємовідносинам суб'єкта й об'єкта для кожного виду гри.

Актору (суб'єкту) у **Арто** «відмовлено в будь-якій особистій ініціативі», він повністю поглинутий роллю (об'єктом). Арто вимагав від акторів не тільки фізичної досконалості. Подібно до того, як спортсмен нарощує м'язи свого тіла, актор мусить наростити м'язи почуттів. Йому належить оволодіти «афективною мускулатурою», причому оволодіти до ступеня автоматизму, неначе каталогізувати всі можливі емоції, щоб на першу вимогу подати почуття як картку з картотеки. Кожна емоція має органічну основу, її «зародок» розміщений у певній фізичній точці на тілі людини, «секрет полягає в тому, щоб подразнювати ці точки подібно м'язам, з яких живцем здирають шкіру». Розвиваючи свою фізичну й афективну мускулатуру, актор має уподібнитися чудовому механізму, що вправно керується ззовні.

Захоплення східним театром (і ширше — східною філософією) характерне і для Арто, і для **Гротовського**, однак для польського режисера роль — лише привід та інструмент для розкриття людського «Я» актора, роль важлива не сама по собі, а як можливість прожиття людиною (не актором!) якоїсь граничної події. Театр приваблює Є.Гротовського не можливістю численних перевтілень, перетворень в «іншого», існування під машкарою ролі, а рідкісним (і від того ще більш цінним) шансом позбутися взагалі всіх (!) масок.

Східним театром цікавились не тільки Арто і Гротовський, а й **Брехт**,

однак він знаходив у ньому свій «ефект відчуження»: «Китайський актор добивається «ефекту відчуження» тим, що сам, відкрито для глядачів, спостерігає за своїми рухами». У виставах Брехта персонаж і актор існували ніби поруч, постійно підтримуючи ситуацію агона, суперечки. Навіть у період репетицій актор повинен був не «вживатися в роль», а провокувати в собі і обов'язково запам'ятовувати здивування вчинками персонажа, прагнення заперечувати, щоб потім все це позначилося на його виконанні. Брехт прагнув у взаєминах актора і ролі зберегти динамічну «рівновагу», не допустити домінування однієї з сторін, щоб таким чином не знищити самої опозиції «актор-роль» (суб'єкт-об'єкт).

Комедіант **дель арте** все життя грав одну й ту ж роль, досягаючи філігранної майстерності виконання. Але він не мав права перетлумачувати характер персонажа, бо інтерпретація характерів масок не в правилах жанру. Маски не змінювались, просто в міру потреби «вмирали» або відходили в тінь одні, а на їхнє місце з'являлися інші.

Крім власне маски, персонаж мав такий же незмінний костюм, діалект, лацці, що відповідали його типу. Тобто маска-личина, костюм, характер, діалект — константні атрибути маски. В цілому виходить застигла «кристалічна решітка» образів і схем. Актору ж залишається заповнити собою строго окреслений простір і чуйно реагувати на зміни навколо себе, тобто пристосовуватися до незмінної норми — маски. Відсутність можливості інтерпретувати норму, як уже зазначалося, відрізняє мімікрію від мімезису, театр масок від міметичного театру.

Система **Станіславського** пропонує актору методологію «входження в роль», у стан «я є інший», не нав'язуючи єдине (на всі часи) тлумачення ролі, зберігаючи можливість іншої інтерпретації об'єкта.

Поведінка актора у Станіславського визначається думками й почуттями персонажа, і чим детальніше проаналізований підтекст ролі, чим більш послідовно вибудована «логіка фізичних дій» персонажа, тим

природнішими стають дії актора. Таким чином, у театрі Станіславського здійснюється тотожність «я є інший» — структурний принцип мімесису.

Для концентрації відчуття реальності актор вигадував минуле й майбутнє свого персонажа, немов продовжуючи лінійний розвиток ролі, запропонованої драматургом, тоді як підтекст можна назвати об'ємним її розширенням. Підтекстом користувався і Брехт, але у нього текст і підтекст сценічного образу існували як дві взаємовідчужені, полемічні — а для цього й чітко визначені — лінії, причому текст часто був «власністю» персонажа, а підтекст — актора. У Станіславського ж підтекст і текст повинні були створити «об'ємну» імітацію справжньої реальності.

Таким чином, роль у Станіславського — об'єкт, що підлягає інтерпретації. У Брехта роль і актор — нероздільна опозиція, в якій важливі обидва учасники; у Арто актор — тільки механізм для демонстрування ролі; в комедії дель арте актор пристосовується до незмінної маски — норми; у Гротовського роль — привід, інструмент для оголення екстатичного «Я» актора.

В залежності від виду гри змінюються місце й функція імпровізації в кожній системі.

У **Станіславського** імпровізаційним був початковий, репетиційний період (особливо на пізніх етапах творчості), коли він застосовував «метод фізичних дій» або етюдний метод, а вимога імпровізаційного самопочуття актора під час вистави часто оберталася імітацією цього стану. Так імпровізація в міметичному театрі набуває форми інтерпретації об'єкта (ролі, п'єси), а імпровізація при відтворенні (повторенні) вистави стає імітацією (удаваністю) імпровізації.

Імпровізація **Гротовського** — це вміння проживати «тут і зараз» частину власного життя, збагаченого духовною пам'яттю багатьох поколінь; це, в основному, внутрішній процес, що торкається не жестів і слів (результатів), як це склалося в комедії дель арте, а внутрішніх ім-

пульсів (симптомів). Тому метод Гротовського — це метод проживання актором власного життя — оголення (знайдення) себе на очах у глядачів.

Імпровізація в **комедії дель арте** — єдиний спосіб «оживити» застиглу «кристалічну решітку» схем і образів. Оточений нашаруванням обмежень (діалект, характер, маска, сценарій, цензура), актор мусив «заповнювати собою» відведений йому простір і чуйно реагувати на зміни навколо себе. Це вміння орієнтуватися в ситуації і одночасно плести нитку ігри прийнято називати імпровізацією.

Арто категорично заперечував акторську імпровізацію. Актор, як і світло, і ритм, і слово — лише засіб для теургічного акту режисера — посередника, «повноважного представника» Доля. Тому актор зовсім позбавлений суб'єктивних якостей, перетворений на керований об'єкт. Ідеалом для Арто були актори балійського театру, де кожний жест, кожний звук «зрежисовані» багатовіковою традицією, що не залишає місця для імпровізування.

Система Арто — своєрідна реалізація уявлень неоплатоників про ієрархію буття, на чолі якої стоїть надсуща, «єдине», що пізнається тільки через транс, екстаз, що виробляє шляхом еманцій більш низькі ступені буття (розум, душа і т.ін.). На чолі ієрархії Арто стоїть надсуща Доля, яка, емануючи через режисера (зауважимо, що режисер не імпровізує «з себе», а надсвідомо осягає це «надсуща», цілком підкоряючись йому, здійснює своєрідний магічний ритуал), захоплюючи акторів, добирається й до глядача (його «колективного несвідомого»). Цій ієрархії абсолютно протипоказано вільне волевиявлення будь-якої особистості.

Відсутність закінченої п'єси передбачає «імпровізацію» Фатуму, а сценарій — лише спроба відгадати його волю. Тому для Арто такий важливий гіпнотичний стан «трансцендентального трансу» (термін Арто), завдяки якому можна пізнати надсущий, єдиний «початок буття». Таким чином, мистецтво стає провідником якоїсь вищої реальності. Гротовський також сприй-

мав мистецтво як провідник, тільки у нього «початком буття» ставала людина — вмістилище Всесвіту; для нього теж був важливий стан «священного трансу», тільки транс у Гротовського «протилежно спрямований», дозволяє «творити буття».

- Як бачимо, транс у **Гротовського** — джерело імпровізації,
- у **Арто** — транс «відмінняє» акторську імпровізацію,
- **Брехт** же відмінняє і транс, й імпровізацію, адже імпровізація — це щось таке, що не піддається контролю інтелекту, веде в підсвідомі глибини людського ества, тоді як Брехт свідомо обмежував свою творчість соціальними прошарками буття, аналізом суспільних взаємовідносин. Тому цілком закономірно імпровізацію витіснив «ефект відчуження».

Відносини глядача (суб'єкта сприйняття) і вистави (об'єкта сприйняття) відтворюють з деякими застереженнями модель взаємовідносин актора (суб'єкта гри) і ролі (об'єкта гри).

У театрі **Станіславського** глядач ототожнював себе з персонажем, який одержав «плоть і кров» завдяки актору. Глядачеві не обов'язково було знаходити в собі якісь приховані глибини (як у Гротовського), йому доводилося в котрий раз відтворювати модель міметичного театру «я є інший». Ідентифікація з героєм могла мати відтінки «іронії, симпатії, катарсису, захоплення, бути асоціативною» (Паві), але вона — неодмінна умова психологічного театру.

Становище глядача як спостерігача, якому дано лише право ідентифікації, обурювало **Брехта**: «Ми не прагнули до того, щоб публіка впала в транс, не прагнули нав'язати їй ілюзію, неначе вона присутня при природній, не завченій заздалегідь дії..., прагнення публіки впасти в подібну ілюзію повинно бути нейтралізовано...» Саме цій меті врешті-решт і служив «ефект відчуження»: глядач на виставі мав «працю-

вати», усвідомлюючи себе рівноправним учасником діалогу «сцена-зал», більш того — «верховним суддею».

Брехта не задовольняла «четверта стіна», що міцно відгороджувала зал від сцени у психологічному театрі, він руйнував її, але не до останньої цеглини.

Руйнували межу рампи й комедіанти **дель арте**. Вистава не намагалася імітувати на сцені життєву реальність, сцена не перетворювалася на замкнений маленький світ масок, хай навіть гротескний і фантасмагоричний. Живий щохвилинний діалог з публікою був важливішим, ніж ілюзорна життєподібність сценічної дії. Це не тільки провокувало виконавців включати у виставу злободенні сюжети, а й змушувало утримувати художній рівень вистав відповідним культурному рівню публіки. Тому дуже популярними були пікантні нічні сцени, та й серед ладці були досить грубі трюки: ловили бліх і їли їх, влаштовували сцену обрізання єврея і т. ін.

Інакше мали складатися відносини «сцена-зал» у театрі **Арто**. Глядач, як останній ступінь його своєрідної «неоплатонічної» ієрархії, повинен бути керованим ззовні. Для Арто не має значення діалог з глядачем — глядач відверто пригнічується тотальним «Театром Жорстокості». «Він хотів, щоб глядачі в залі відмовлялися від самозахисту й дозволяли пронизувати себе, приголомшувати, лякати, гвалтувати — і в той же час наповнювати енергією величезної вибухової сили», — писав Пітер Брук.

З цією метою Арто збирався використати не тільки «внутрішні» засоби, а й зовнішні. Єдиним прийнятним сценічним майданчиком він вважав кільцеву сцену (цей «перевертень» античної арени) з ігровими точками на різних рівнях, котра ніби поглинає глядачів, що містяться всередині кільця. Причому дія мала відбуватися в різних місцях одночасно, тобто бути симультанною, щоб глядач не міг раціонально аналізувати те, що відбувається.

У костюмах, жестах, міміці акторів не повинно бути нічого, що нагадує про повсякденну реальність.

З цієї ж причини не повинно бути декорацій — їх функції будуть здійснювати ієрогліфічні персонажі, ритуальні костюми, величезні манекени, не менш величезні маски. Очевидно, що у відносинах «сцена — зал» Арто відтворював модель тотальної фаталістичної гри, коли суб'єкт сприйняття (глядач) цілком, до найглибших шарів підсвідомості поглинутий об'єктом сприйняття (виставою).

До підсвідомості глядача звертався й **Гротовський**. Взагалі зв'язок «актор — глядач» з перспективним знищенням цієї опозиції, такої характерної для європейського театру, перетворення глядача з пасивно присутнього на співучасника — зворотний бік роботи Гротовського. Але в театрі не може не бути глядача, це можливо лише в «чистій» грі, обряді, ритуалі, тому театр, на думку Гротовського, повинен повернутися до свого витoku, до ритуалу. У такій виставі вихід актора до глядача — і послух, і сповідь, і жертвопринесення — священнодія. Справжнє «оголення» актора повинно було викликати у відповідь «оголення» глядача. Передбачаючи можливу поведінку глядача, актори заготовлювали кілька типів своєї поведінки, тобто над цим, на перший погляд, стихійним ігровим спів-діємством, все ж таки підносились постать самодержця-постановника. А після «Акрополіса» режисер прагнув поставити глядачів у становище «свідків» — найбільш плідний, на його погляд, спосіб взаємодії.

Прагнення до справжнього спілкування, а не тільки зовнішнього, до стирання межі між актором і глядачем, до розкриття екстатичного «Я є» і в глядачеві (причому в кожному!), прагнення «вийти в життя за межі гри» зрештою віддалило Гротовського від театру.

Кожна вистава припускала новий тип взаємодії акторів і глядачів, що привело до ліквідації фіксованої сцени-коробки з її незмінною односпрямованістю «глядацького променя», і як наслідок, до необхідності створення «свого майданчика» для кожної вистави. Сцена ніколи не намагалась наслідувати дійсність, вона відтворювала «мі-

фологічне ядро» ситуації.

Показово, що ні Арто, ні Гротовський, які спиралися в своїй роботі на підсвідомі імпульси, не використовували сцену-коробку. Її успішно використовували театральні системи, в основі яких лежать соціальні види ігор.

«Вісьовий» принцип сприйняття дозволяв передбачати всі можливі ракурси мізансцен і фактично визначати наперед можливий діалог «сцена-зал». Наявність єдиної фронтальної точки зору дозволяла уподібнити сцену живописному полотну з проробленою перспективою, де глядач завжди залишався за рамкою рампи, в становищі стороннього спостерігача, що надавало «діалогу» рис деякої механістичності, первісної заданості.

Таким чином, у відносинах «сцена-зал» реалізується основоположний ігровий принцип для кожної театральної системи:

- **міметичний театр**: ідентифікація глядача з персонажем («я є інший»);
- **екстатичний**: відповідне оголення сутності кожного глядача («я є»),
- **фаталістичний**: беззастережне підкорення виставі («я — маріонетка»);
- **комедія дель арте**: пристосування до глядача-норми,
- **агональний**: глядач - верховний суддя.

У зв'язку з цим обираються і необхідні засоби зовнішньої виразності, включаючи форму сценічного майданчика, грим, костюм, реквізит і т. ін.

Ми розглянули прояв властивостей одного виду гри — як основної парадигми — у п'ятих театральних системах. Але подібна «чистота» співвіднесеності не є неодмінною умовою існування театру. Театр — живий організм, що розвивається, і в процесі його розвитку в системі поєднуються елементи всіх видів гри в залежності від духовних потреб людини-творця, соціально-суспільних умов, а також внутрішніх вузькоформальних, структуроутворюючих потреб розвитку театру.