

## **АКТАНТИ ТА ІГРОВІ МОДЕЛІ СУЧАСНОГО УКРАЇНСЬКОГО ТЕАТРУ**

На сьогодні ігровий принцип культури привертає увагу багатьох діячів гуманітарної сфери, а теоретиків і практиків театру й поготові. Тому, роздуми про гру можна зустріти і в філософських працях, і в роботах сучасних театрознавців [1]. Поза тим, спроба аналізу гри як важливого культурного феномену сягає античності. Платон виокремлював два види гри: неструктурована гра без чітко встановлених правил та визначеної мети; і гра за певними правилами та визначеною метою; а отже, віддавна маємо опозицію «вільна гра» — гра.

У своїй доволі розлогій теорії мистецтва Ф. Шіллер зауважив, що саме граюча людина виявляє свою сутність [2]. У ХХ столітті його формулювання заперечив Л. Віготський, який вважав, що Шіллерова теорія мистецтва як гри «не дозволяє зрозуміти мистецтво як творчий акт і, що вона зводить мистецтво до біологічної функції вправ органів, тобто врешті-решт до надзвичайно незначного у дорослої людини факту. Значно вагоміші ті теорії, які показують, що мистецтво є необхідний розряд нервової енергії і складний прийом врівноваження організму й середовища в критичні хвилини нашої поведінки» [3].

У ХХ ст. концепцію Платона кардинально переглянули і доповнили Ф. Ніцше, Л. Вітгенштейн, М. Гайдегер, М. Бахтін, Й. Гейзінга, Г. Гадамер, С. Аверінцев, Ж. Дерріда та ін. У тлумаченні З. Фрейда із дитячої гри, у митця в дорослому віці проростає творчість як «сон наяву» та стає продовженням і заміником цієї гри. Для Ніцше гра не просто гра, а вид первинної, довільної неструктурованої і безпричинної анархічної діяльності, що відіграє важливу роль у руйнуванні традиційних цінностей; для німецького філософа гра є одночасною стратегією, процесом і метою.

М. Гайдегер пішов далі за Ніцше: з його точки зору, кожна особистість втягнута у велику гру життя і світову гру, правила й мета якої невідомі. Гайдегер запозичує ніцшеанську концепцію «волі до влади», посилюючи її повернен-

ням до передраціонального, архаїчного визначення влади як гри світу, гри, в якій людина одночасно і гравець, і іграшка.

Розглядаючи культуру в системі гри та поняття гри у культурі, Й. Гейзінга тлумачив гру як діяльність, що спонукає особистість до творчості, як необхідність, що створює культуру («культура спершу розігрується»). Він же вводить поняття гри як метафори для характеристики діяльності культури або культури як діяльності. Гра — це динамічна і творча діяльність, обмежена в часі і просторі, яка втягує в себе все; гра випадає з людської моралі, логіки та судження, як генеративна передумова для цього всього. Для Гейзінга культура вникає й розгортається у грі і як гра, а не з гри.

Концепція ігрової генези культури підтримується в сучасній культурології не лише Гейзінгою. Феноменолог Е. Фінк в роботі «Основні феномени людського буття» подає наступну типологію: п'ять феноменів — смерть, праця, панування, любов та гра. Гра така ж важлива як і всі інші; вона охоплює все людське життя до найперших його витоків.

Р. Барт та М. Фуко розглядають гру як правила та норми суспільства, але такі, що перемагають самі себе і відкривають простір для вільної гри. У нарисі «S/Z» Р. Барт стверджує, що вся література є грою, а такий її компонент, як метафора, що має специфічний привілей перед часом, насправді функціонує всупереч собі через надлишки — «гру, яку розігрує дискурс. Гра, котра регульована активністю і завжди є суб'єктом для повернення, містить у собі не тільки нагромадження слів задля простого вербального задоволення, але й розмноження однієї форми мови, аби утвердити плюралістичне існування тексту».

Г. Гадамер аналізував історію і культуру як своєрідну гру стихії мови: всередині її людина проявляється в радикально іншій ролі. «Культура як гра — це майже нав'язлива ідея нашого століття» — зауважував С. Аверінцев. Гра як «вид непродуктивної діяльності, де мотивація полягає не в результаті, а в самому процесі», представляє собою тип евристичної, творчої діяльності людини, що проявляється і в сфері художній. Як дія, що звершується в спеціально обраних умовних межах часу і простору, ігрове начало присутнє в усіх без винятку видах мистецтв, кожний з яких спирається на суворо визначене коло специфічних правил. Але найбільш прозоро ігрова стихія проявляється там, де протиставлення вимислу — реальності, «нежиття» — життю, гіпертрофованого — природному витворюється дуже наочно» [4]. Вочевидь, в останньому випадку, йдеться про театр як зображальне мистецтво, розраховане на одночасне сприйняття глядачем, яке реалізується через процесуальне начало, тобто через дію, динаміку видовища.

В останні роки особливий вплив на концепцію гри мали також погляди Жака Дерріда. Він використовує поняття «гри» для того, щоб інтерпретувати

наслідки смерті Бога, проголошеної Ф. Ніцше. Дерріда характеризує диференційовану мережу, що відкрилася зі смертю Бога, як гру: гру різниць (слухової, зорової, дотикової) серед знаків, чия взаємна активність породжує значення. Як вважає Дерріда, письмо — це гра, як і зв'язок та перевернення протиставлень, що містять у собі фармакон та розрізнявальний і відстрочувальний рух розрізнення.

Як і Ніцше, Дерріда розглядає гру як засіб руйнування ієрархії та упривілейованої позиції традиційних вартостей західного суспільства. Французький філософ розрізняє «гру» і «вільну гру», надаючи перевагу останній, оскільки вона неструктурована і не має визначеної мети, тоді як «гра» породжує зразки, структуру суспільства, його міфи. «Вільна гра» — випадковий розрядник, нівелювальник, розпилювач, а «гра» утворює певні норми поведінки та ідеї, тобто є «грою світу», і, саме ця «гра» — *найпоширеніший контекст для влади*. На думку Дерріди, «вільна гра» спричинює повторну «гру світу», внаслідок чого на поверхню можуть виринати нові ігри та манери поведінки, які переміщуватимуться з маргінесу до центру влади.

Отже через сферу гри відбувається збіг власного «я» людини і оточуючого її світу. Тому, усвідомити, як людське ество проявляється у грі і якою є ця гра, тобто «вільною грою» або просто грою, означає усвідомити, що особистість — індивідуальна та соціальна — є *функцією діяльності*. Заразом же, функція діяльності є однією з найпринциповіших функцій в драмі та її сценічній реалізації.

Відтак, важливо наголосити, що гра — це спосіб динамічного, не фундаментального, а процесуального творення значень. Саме у цій точці перетинаються притаманне театрові ігрове начало і драматургічна функціональність. Адже, крім ігрового начала, обов'язковим для витворення театрального дійства є наявність драматичної дії, яка розгортається і спонукально веде інтригу. Власне дія, що проявляється і реалізується через акторську гру, лише тоді буде театральною коли матиме драматичну напругу, тобто володітиме істотною, принциповою, для театру рисою — драматизмом. «Те, що грають актори й пізнають глядачі, — це образи й сама дія в тому вигляді, якого вони набули в авторському задумі, — пише Гадамер, — Таким чином, тут представлено подвійний мімесис: автор зображує й виконавець зображує. Але саме такий подвійний мімесис і є для всіх одним, бо те, що одержує буття у тому й другому випадках, тогожне» [5].

Буття ж, в особі глядача який споглядає сценічний твір, всотує в себе театральну гру, що проявляється через, базовану на драматизмові дію, яка, у свою чергу реалізується, завдяки діалогічній природі театру. Сам по собі діалогізм є своєрідною проекцією культуротворчих процесів. Він концентрує, кристалізує

естетичні потенції в певному фізичному просторі і виступає індикатором символічності й архетиповості конкретного театрального явища. Крім того, виступає однією з сутнісних прикмет театральної творчості як такої, оскільки саме він веде драматичну дію, яка «прагне» загострення конфлікту і його подальшого вирішення. Саме через діалогізм втілюються і реалізуються драматичні інтриги, колізії, які ускладнюють розвиток подій, надають йому психологічності та вчинникової розгалуженості.

Ігрове начало в практиці сучасного театру, відповідно, вимагає і цілком новаторського осмислення з боку науки про театр, вироблення адекватного інструментарію для аналізу та витлумачення смислового тандему «гра» — «театральне дійство».

Відтак, один із сучасних театрознавчих підходів пропонує розглядати текст вистави як фрагмент моделі світу, наскільки вона, ця модель відтворює дійсність, які складаються стосунки у цієї моделі і реальності. Ідентифікуючи «театральне дійство» слідом за іншими дослідниками як особливий вид духовно-практичного освоєння дійсності, ми приймаємо ту точку зору, що саме «воно досліджує явища, пов'язані з ситуаціями граничної концентрації соціальної активності в різних сферах суспільного життя» [6].

Театральне дійство, яке надалі будемо розглядати як моделювання суспільно-етичних ситуацій, не формально відтворює внутрішні процеси життя соціуму, а певною мірою стимулює суспільний розвиток, фіксує і зберігає соціальні норми й стосунки. Як одну з перших пропозицій щодо моделювання театром ситуацій, які так чи інакше діагностують суспільні, людські стосунки, пропонують варіанти їхнього психологічного аналізу, можна розглядати зауваги Жан-Поля Сартра зі статті «До театру ситуацій».

Зокрема, він писав: «Починаючи з певного часу основним джерелом, яке творить п'єсу, є вже не характер, який сформульований вченими «театральними словами», а ніщо інше, як сукупність наших обітниць (коли персонаж наче забов'язується виглядати роздратованим, неприхильним, вірним і т. ін.), але ситуація. Ми не маємо тут на увазі ту поверхову інтригу, котру так вміло «зав'язували» Скріб та Сарду і котра зовсім позбавлена будь-якої людської цінності. Але, якщо вірно, що людина вільна у даній ситуації, що вона сама обирає себе в цій ситуації і через неї, — це означає, що в театрі необхідно показувати прості й людські ситуації, також як і свободу, яка обирається в подібних ситуаціях» [7].

Звадячуючи екзистенціалізму, який «спостерігає» за людиною, особистістю крізь призму конкретної ситуації, фрагменти життя, що постають в окремих драматургічних творах, витлумачуються як ігрові мінімоделі. У Сартра були свої вимоги щодо «ситуацій», якими сьогодні доводиться нехтувати,

говорячи взагалі про актанти та ігрові моделі. Річ у тім, що Сартр пропонував використовувати в театрі лише екстремальні ситуації. «Ситуація — це заклик, вона оточує нас, вона пропонує рішення, приймати яке доводиться нам самим. І для того, щоб це рішення було глибоко людським, щоб воно ставило на кін всю тотальність людського існування, на сцену кожного разу необхідно виводити граничні ситуації, говорячи інакше, ситуації, у яких представлені альтернативи, де одним із термінів вибору виступає смерть. Таким чином, свобода проявляється у найвищому ступені, оскільки вона готова навіть загинути, аби утвердити себе» [8].

Розвиваючи думки Сартра про ситуації і коректно модифікуючи їх, можна вийти, по-перше, на визначення «ситуація-модель», а, по-друге, на визначення «рольова ситуація-модель». У другому випадку для нас принциповим є поняття «роль», яке являється доволі широковживаним у сучасному театрознавстві, але термінологічно розмитим і невизначеним.

Основні уявлення про поняття «роль» в соціальних і гуманітарних науках склалися досить давно. Поняття «роль» широко використовується в соціології, соціальній психології, антропології і психіатрії, сучасна теоретична і прикладна соціологія перетворили поняття роль на одне з ключових, вдаючись до описання найсуттєвіших норм суспільної поведінки. У філософському енциклопедичному словникові зокрема, зазначено: «В рольовому описанні суспільство або будь-яка соціальна група постає у вигляді набору певних соціальних позицій (робітник, вчений, школяр, чоловік, вояк), перебуваючи у яких людина повинна підкорюватись «соціальному замовленню» або очікуванням (експектаціям) інших людей, пов'язаних з даною позицією». Соціальна роль — це та вузлова точка, в якій «поєднуються індивід та суспільство, індивідуальна поведінка перетворюється в соціальну, а індивідуальні властивості і схильності людей зіставляються з тими нормативними установками, які побутують в суспільстві, в залежності від чого відбувається відбір людей на ті чи інші соціальні ролі» [9].

У даному нарисі ми опускаємо теоретичні проблеми, обумовлені тим, чим є роль для кожної людини, особистості, якою є дистанція між роллю та людським «Я» (концепція Е. Гоффмана) і скористаємося лише класичним визначенням Р. Лінтона, що роль — динамічний аспект статусу. І якщо статус тлумачився Лінтоном як позиціювання в соціальній структурі, з чим пов'язані певні права та обов'язки індивідуума, то роль інтерпретується як розігрування статусу в поведінці.

Для нас важливим є вихідний принцип: роль — принципова приналежність кожної людини, яка функціонує у суспільстві. І ніде крім театру, ця рольова ситуація не дублюється не повторюється, а в театрі вона дублюється

завжди. В сенсі такого суспільно-соціального розуміння ролі, ми пропонуємо розглянути поняття «роль» в театрі, начебто з іншого боку. Роль — це не те, що якось штучно надається акторові театром, зокрема п'есою, а те, що приноситься зовні, з виру життя і трансформується в театральному плані, тобто театралізується. Теорія Е. Гоффмана про дистанціювання індивіда від своєї ролі підкреслює соціально-драматургічний, зовнішній, сценічний, «театральний» характер розігрування ролей. Отже, дійсність надає театральному мистецтву характерне фундаментальне явище, яке потенційно, але явно входить у сферу предмета мистецтва, і крім театру жодним видом мистецтва не осмислюється.

«Рольові відносини людей в суспільстві можна називати театральністю, яка складає предмет театрального мистецтва. Цей предмет і робить театр театром, а не оживленням драми» [10], — пише сучасний теоретик театру Ю. Барбой, загалом не відзначаючи, що його теоретичне визначення є, свого роду, узагальненням практики театру Б. Брехта. Саме у брехтівському театрі ми маємо справу з «рольовими ситуаціями-моделями», які є праобразами ігрових моделей й актант.

На відміну від усіх інших видів ігрової діяльності театральна гра обумовлена певними правилами, зумовленими специфікою свідомості, трансляції та сприйняття видовищної сценічної дії, яка драматично реалізується. І, вочевидь, механізм встановлення та підтримка суспільних відносин саме відповідно до ролей найяскравішим чином виявились у практиці театру абсурду.

Поруч з тим, що драма абсурду сама пропонує соціально-психологічні рольові ситуації, практика театру абсурду сама по собі вимагає їхнього специфічного втілення. Адже, дійовими особами драми абсурду, як правило, не є реальні люди, людські образи, а люди-функції або істоти, які носять певні маски. Відтак, ще до сценічного втілення, у драмі абсурду, на противагу естетиці класичної драматургії маємо справу не з психологічно чи емоційно насиченими персонажами, а з масками. Переводячи драму абсурду в театральний план ми стикаємося з нашаруванням кількох ігрових планів масок, кількох ігрових моделей. Для того, щоб така подвійність не була гальмівною у структурному аналізі драматичного тексту і тексту вистави, цілком доцільним видається введення поняття актантна модель, яка широкоживана в західноєвропейській театрології.

Поняття актантна модель з'явилося і утвердилося в процесі виокремлення основних векторів дії у драматургії та її сценічної реалізації. Перевага цієї моделі полягає в тому, що характери і дії персонажів штучно не розділяються, а розкривається їхня діалектика і поступовий перехід одного в інше. Тобто, якщо говорити мовою теорії драматургії, йдеться про те, що вчинок залежить від

характеру. Власне ця модель настільки необхідна для теорії драматургії, наскільки вона необхідна і режисурі, оскільки режисура за допомогою цього виявляє психофізичні стосунки персонажів, вчинки одного персонажа по відношенню до іншого, їхні взаємини. Зрештою актантна модель дає нове бачення персонажа, який не уподібнюється психологічній або метафізичній істоті, а є певною індивідуальністю-функцією, яка включена в певну глобальну суспільну систему.

Усе що показується на сцені можна сприймати як комбінації актант. Актант — це той хто здійснює акт, дію, або з ним чинять дію незалежно від усякої детермінації. Можна скласти модель, шість актантів якої представлені різними станами об'єктів і сцени.

Актанти і актори:

Теорія рівнів існування персонажів

Рівень 1: рівень елементарних структур значення. Стосунки, суперечності, імплікації між різними універсумами смислів утворюють логічний, семіотичні квадрати Греймаса.

Рівень 2: рівень актантів, загальних сутностей. Не антропоморфних і нефігуративних (Світ, Космос, Ерос, Політична влада). Актанти існують лише теоретично і логічно в логічній системі дії та нарації.

Рівень 3: рівень акторів, індивідуалізовані одиниці, фігуративні, реалізовані в п'єсі.

Рівень 4: рівень ролі, фігуративні одиниці, оживлені, але загальні та дидактичні (Благородний батько, Зрадник, Альфонс). Роль одночасно бере участь в глибинній нарративній структурі і на рівні тексту.

Рівень 5: рівень режисури, акторів як виконавців-втілювачів. Це рівень зовнішній по відношенню до персонажа.

Демультіплікація або синкретизм персонажа

Випадки у ігровій моделі вистави: актант поділений між багатьма виконавцями: наприклад актант еросу втілюється буквально в усіх персонажах вистави «Тартюф» Київського театру ім. І. Франка.

Один персонаж уособлює, поєднує кілька актант.

Синкретизм: два виконавця грають одного персонажа або втілюють певну рису характеру. Один і той самий актор може також сконцентрувати кілька сфер дії: Цар Едіп з'єднує між собою кілька актант «політична влада», «стосунки верху і низу».

Ми не беремо до опису всі спроби, які робилися для того аби визначити всі теоретично можливі драматичні ситуації (Польті, Пропп, Суріо, Греймас, Юберсфельд). Нашої метою є розібрати найбільш популярні в сучасному українському театрі ігрові моделі. При цьому зауважимо, що оскільки ігрова ха-

рактеристика театрального дійства генетично і онтологічно пов'язана з сакральним [11], то чи не кожна ігрова модель, яку експлуатує сучасний театр пов'язана з тим чи іншим сакральним явищем.

Перед початком безпосереднього розгляду ігрових моделей сучасного українського театру, зауважимо, що кожний, відповідний виставі драматургічний текст, має свою драматургічну ігрову модель, яка змістовно може не відповідати сценічній ігровій моделі. Розгляд драматургічних ігрових моделей не є безпосереднім нашим завданням, проте, інколи виникатиме необхідність проаналізувати саме драматургічну ігрову модель, з тим, щоб опукліше та яскравіше репрезентувати сценічну ігрову модель, яка безпосередньо реалізується театром.

Для з'ясування того, як саме діє актантна модель в площині театру скористаємося терміном інстаурація, який означає особливий, абстрактний або конкретний процес творчих, конструктивних, наказових операцій, що веде до становлення сутності його реальності. Цей термін широко використовує Суріо в своїй філософсько-естетичній концепції і на його думку він охоплює такі поняття як творчість, творення, винахід. Інстаурація — це, передовсім, духовне осягнення чогось, акт, дія, яка безпосередньо має відношення до просування істоти на шляху максимального саморозкриття.

У виставі актантна модель реалізується безпосередньо через рольовий принцип, коли кожному з персонажів присвоюється визначена драматичною ситуацією, а не характером роль-функція, яку виконавець здійснює через ігровий принцип. На тому чи іншому драматургічному матеріалі можуть бути сформовані різні актантні моделі. Переважання, домінування або широковживаність тієї чи іншої ігрової моделі на практиці залежить від багатьох факторів. По-перше, сучасне українське суспільство є надзвичайно диференційованим у сенсі морально-ціннісних пріоритетів і фактично не має єдиного стрижневого імперативу (ідеологічного, морального, національного), як це було у попередні тоталітарні, ідеологічно детерміновані епохи. Тому, залежно від регіонів, організаційної форми театру, задіяності у державній структурі, той чи інший конкретний театральний колектив висуває ті чи інші актанти та ігрові моделі як пріоритетні. По-друге, на сучасному етапі український театр має естетично полігамне обличчя, артефакти продукуються в різних формах і видах, у різних паратеатральних і зовсім нетеатральних просторах: підвал, площа, оперна сцена. Українські митці сповідають діаметрально протилежні стильові принципи, і, власне, тому одні й ті самі ігрові моделі проявляються надзвичайно по-різному.

У залежності від стану суспільства, його пріоритетів актуалізується та чи інша ігрова модель, яка відповідає певному сакральному явищу. Найпоши-



ренішими ігровими моделями сучасного українського театру, на наш погляд, є «Політична влада», «Національний міф», «Ерос та любові», «Фінансовий прагматизм». І при цьому, кожна з популярних нині ігрових моделей має свій відповідник у тій чи іншій релігійній міфології: Ерос, Маммона тощо.

Ролі-функції в ігрових ситуаціях загалом є сталим, оскільки у тій чи іншій актантній моделі обов'язково присутні певні персонажі, наділені чітко визначеними функціями. Наприклад, ігрова модель «Ерос та любові» завжди буде мати ролі-функції звабник та його об'єкт, у моделі «Політична влада» присутня функція-роль правителя і залежного від нього громадянина, в моделі «Національний міф» носій національної ідеї та її противник, у моделі «Фінансовий прагматизм» — успішний накопичував капіталів, який живиться за рахунок фінансових аутсайдерів. Ці, так звані, ігрові пари присутні в моделях обов'язково, але сам суб'єкт ігрової пари може поставати в багатьох іпостасях і таким чином драматична ситуація буде ускладнюватися, множитися, мультиплікувати.

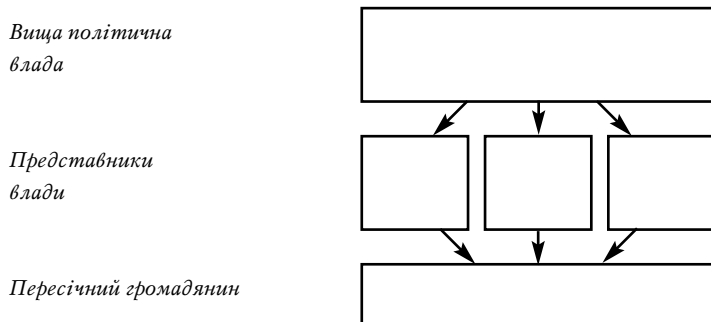
Втім, якщо самі по собі запропоновані ігрові моделі на завершальному етапі аналізу ми розглядаємо як однопорядкові гомогенні явища, то сам процес їхнього проростання, формування та функціонування є доволі різним. Загалом же, модель для нас є конструктивною оболонкою, яка тримає необхідну ігрову форму, у той час, як сутність кожної з моделей, їхні конструкції є доволі відмінними. Саме на етапі конструювання різних ігрових моделей, тобто формування стосунків в ігрових парах наочно проявляється різниця, яку відзначають сучасні філософи при тлумаченні поняття гра. В одних випадках модель формується на основі принципу «вільної гри», в інших — просто «гри». Змістовні відмінності тлумачення цих понять, з'ясовує сам хід формування тієї чи іншої ігрової моделі.

### **Ігрова модель «Політична влада»**

*Вистави «Рехувилійзор», «Цар Едіп», «Життя — це сон»,  
«В моїм завершенні — початок мій»*

На загал, така модель як «Політична влада», формується за принципами нормативної гри, тобто гри за жорсткими правилами, такими що відтворюють загальний суспільний устрій, стосунки влади з підлеглими. Разом з тим, ігрова модель «Політична влада» в сучасному українському театрі дуже незначною мірою відтворює реалії сучасної політичної ситуації в країні, функціонування політичної влади. Український театр частіше рефлексує з приводу того, що відбулося в минулому, з приводу реалій тоталітаризму, його наслідків і атавізмів.

Серед вистав, які доволі виразно продемонстрували, чим є тоталітарна влада у театральні-ігрових формах вирізняються дві: «Рехувилізор» за М. Гоголем та М. Кулішем у Київському Молодому театрі (реж. С. Мойсеєв) і «Цар Едіп» за Софоклом у театрі ім. І. Франка (реж. Р. Стурра). Інші спектаклі, які привернули увагу з точки зору моделювання ситуації «Політична влада» останнім часом, це «Життя — це сон» А. Приходька в театрі НАУКМА за П. Кальдероном та «В моїм завершенні — початок мій» С. Мойсеєва в Київському Молодому театрі за Ф. Шіллером.



На цій схемі зображено модель стосунків влади і пересічного громадянина і, як бачимо, громадянин знаходиться внизу, а між ним та вищою владою розташовуються різноманітні представники гілок влади. У виставах, де серйозно діагностується проблема влади, це дерево росте гілками до низу, до громадянина, що є відповідним загальноприйнятому державному устрою.

Разом з тим, у багатьох виставах, де відпрацьовується модель «Політична влада» практично відсутнє саме дерево, а маємо лише крону і коріння, тобто тих, хто знаходиться нагорі й пересічних громадян без бюрократичного проміжку — головної діючої особи в сучасному українському соціумі.

У випадках пародійного переосмислення ігрової моделі «Політична влада», дерево «Політичної влади» виявляється перевернутим. На горішньому поверсі замість вагомої особи опиняється химерний авантюрист, крутій, який маніпулює владою, використовує її у власних інтересах. Одним з унікальних прикладів пародійно-серйозного відтворення цієї моделі в літературі є роман «Сандро з Чегема» Фазіля Іскандера (глава «Бенкети Валтасара»). Унікальним на наш погляд він є тому, що крона і коріння у запропонованій письменником моделі виявляються абсолютно симетричними: верховну владу представляє авантюрист і злодій, контрабандист менгрел, який є злочинцем задовго до того як опиняється при владі.

Компонуючи текст вистави з двох п'єс — «Ревізор» М. Гоголя та «Хулій Хурина» М. Куліша і роблячи з цього сучасну пародію на перипетії політичної влади початку ХХ ст., режисер С. Мойсеев, за великим рахунком, пішов добре второваним шляхом, прокладеним ще І. Еренбургом та першим інсценізатором його роману «Надзвичайні пригоди Хуліо Хуреніто і його учнів: мсьє Деле, Карла Шмідта, містера Куля, Олексія Тішина, Ерколе Бамбучі, Іллі Еренбурга та негра Айші, в дні миру, війни і революції, в Парижі, в Мексичці, в Римі, в Сенегалі, в Кінешмі, в Москві та інших містах, а також різні думки вчителя про трубки, про смерть, про любов, про свободу, про гру в шахи, про єврейське плем'я, про конституцію і про багато що інше» в Україні Марком Терещенком.

Намір показати абсурдність стосунків влади і пересічного громадянина крізь призму мандрівного анекдоту про заїжджого авантюриста свідчить про свідоме бажання скористатися широковідомою ігровою моделлю. І за Гоголем, і за Кулішем, і за іншими експлуататорами цього анекдоту дерево суспільного устрою виявляється пародійно перевернутим, владний принцип профанованим, а отже її реальний суспільний вплив знівельований.

Ігрова модель «Профанна політична влада» у п'єсі М. Куліша «Хулій Хурина» представлена досить прозоро. Представник місцевої влади має прізвище Божий — недвозначно вказана його приналежність до вищого начала і, зокрема виникає алузія з євангельським героєм та персонажем української шкільної драми Олексієм людиною Божою. Химерний авантюрист, який обдурює владу носить прізвище Сосновський. Як для слов'янсько-християнського міфологічного ареалу, це прізвище не має яскраво вираженого алузійного навантаження. Дійсно, для свого твору М. Куліш використав, як зазначає Л. Танюк, особу історичну. «Лев Сосновський, якого В. Ленін назвав «введливою личністю», був на той час відомий як прихильник Троцького (з цієї причини він був репресований 1937 року). Сосновського знали у Харкові — одразу після революції він очолював Харківський губком КП(б)У. Куліш показує його залаштунковий портрет доволі іронічно. Хуна Штильштейн робить псевдожурналістові сумнівний комплімент: «Ви ж один сьогодні проти комуністів», «вас навіть наші коні читають», «Хоч і пишете ви дуже сочинительно...» [12].

Вистава про міфологічного Едіпа на сцені Київського театру ім. І. Франка, як і більшість інших вистав Роберта Стуруа — трагедійна притча — жанр принциповий і мало не монопольний у його постановчому арсеналі. В історії вітчизняного театру згадується чи не єдиний вдалий спектакль подібного світобачення — геніальна «Маклена Граса» Леся Курбаса 1933 року, всі ж інші, притчі-історії в українців, переважно обертаються на комедії. Наче сором і жалість до

самих себе відводить творчі наміри показувати трагедії власного минулого й сьогодення відверто і болуче. Тому то, практично всі, від Богдана до генерала Ватутіна, з'являлися на українському кону передчасно міфологізовані, монументально заціплені у власній рішучості.

Софокловий текст грузинський режисер дистилував і мінімалізував до конкретної оповіді про тирана і слухняний, переляканий народ, про безвідповідальність диктатора за долі людей і прагнення утвердитися в історичному часові лише самому собі, про колосальний людський гріх не бачити і не відчувати чужого болю, а жити засліпленим власними радощами і гараздами, про те, що час будь-якого можновладця конечний, а вічність для любові і радощів. У цій ігровій моделі, запропонованій Стуруа, дерево влади, як годиться росте гілками донизу, до натовпу, до живої маси, функції якої набирає в даній виставі Софокловий хор.

Деміфологізуючи міф, Стуруа позбавив Едіпа ореола жертви й мученика, зробив його самовпевненим розпорядником чужих доль, правителем свідомо винним у нещастях інших, а не рефлексуючою людиною, яка втратила життєві орієнтири. Тому, аби відтворити хтивого, пихатого і засліпленого славою грецького царя, режисерові знадобилася саме груба відвертість, пружність і потужність акторського виконання Богдана Ступки. Для такої історії йому не потрібен був ані витончений страдник, ані мислитель-філософ Едіп, його влаштувало акторське хизування й поза, жорсткість пластичного малюнку і деяка механістичність виконання, які б засвідчили, відсутність й краплини сумнівів у новоявленої надлюдини.

Як дозволяє акцентована режисура Стуруа перетворити античний міф на жорстоку історію про тирана ХХ століття і про його збомжований народ, так і виконавська міць Богдана Ступки, переконує глядача-неофіта, такого який ледь-ледь чув про фіванський міф, що цей грубий, у скриплячих військових черевиках Едіп, який прогулюється сценою немов полями своїх перемог, і є єдино можливий варіант представлення грецького царя. У Богдана Ступки виходить доволі вдало абсорбувати риси багатьох тиранів ХХ століття, а парадокс нетривіального існування цієї сценічної постаті, виникає з того, що актор практично не користується штучними масками, а маніпулює різними личинами різних диктаторів. Вільному режимові гри Ступки не заважає навіть надмірна режисерська визначеність завдань. У жорсткому пластичному малюнку, запропонованому постановником, актор наче жонглюючи, творить такий собі джем-сейшин, граючи джазово, синкопами, ескападами і вільними позачасовими соло.

Поза вдалими і невдалими окремим акторськими роботами, українське втілення задуму грузинського режисера марковане зайвою акторською канти-

леністю і намаганням зіграти трагедію уможлядно, поза конкретною власною історією. Розхитування структури спектаклю переживальницькою гойдалкою учасників хору, виявилось не сумісним із чітко виваженою, стрункою режисерською композицією Стуруа. З іншого боку, всі, запропоновані Стуруа в київському «Едіпі» режисерські прийоми, до речі театрам добре знайомі, акторам-франківцям необхідно було вчасно і точно вкласти у визначені заздалегідь постановником окремі чарунки цього дійства, скласти і оживити своєрідні схеми-пазли, досить раціонально придумані постановником.

Хор, зібраний Стуруа з провідних актрис театру, де кожна постать не просто індивідуальність, а окремий символ розпачу, туги, безпорадності, безвиході, мав би підтримувати смислову множинність вистави. Але ця група жінок виявилась найбільш безпорадною саме як хор, оскільки не стала єдиним цілим, ритмічно існуючим тілом. А самі по собі знаки вистави, як то 1-й Челядинець — сирій кардинал диктатора (актор О. Білозуб), металева конструкція сценографії (чимось нагадує охоронну вежу), мідні, розпечені мов яєчня, стікаючі сонця обабіч кону, золотаві величезні кулі, неодмінні чорні й білі парасолі, зрештою арпеджіальні акорди Гіі Канчелі, без узагальнення і додаткового акцентування хором, постають надто прозоро й недвозначно. І як один хрест — це ще не цвинтар, так і один знак, навіть автомобіль-привид на якому доставляють Тіресія до міста Фіви, сам по собі лише ефектний, іронічний, але доволі безпорадний фрагмент театрального дійства.

Питання влади, як суспільно-організуючої, корисної для людства інституції, рівень її відповідальності перед громадянами, спосіб стосунків з простими смертними, тобто прогресивне, вміле та етичне функціонування було одним із найважливіших для іспанського драматурга П. Кальдерона. Його драму «Життя — це сон» можна розглядати як ключову для тлумачення Кальдероном проблеми політичної влади. Недарма за сюжетом, п'єса охоплює не одну, а дві держави, в яких відбувається збій у функціонуванні інституту влади: перша країна — це неіснуюча на той час Польща, події в якій, власне подаються як модель, а друга — це реальна Московія зі справжніми дворцевими переворотами та вбивствами спадкоємців престолоа.

У контексті іспанських реалій середини XVII ст., тобто коли була написана п'єса, творчість П. Кальдерона виступає начебто як запобіжний засіб для тогочасних можновладців. Рік написання п'єси 1632 — час, коли в Іспанії панували гострі суперечки, коли золото із заморських володінь текло рікою, а звичайний люд жив у злиднях, коли концентрація влади досягла апогею, а в країні панувало беззаконня.

П. Кальдерон свідомо займався ідеологізацією мистецтва, що позначилося на концептуальному ускладненні образної мови та появі інтелектуальних,

рефлексуючих героїв. «На відміну від Ренесансу, який розглядав людину передовсім як природно-чуттєву істоту, бароко підкреслює в ній надприродне начало, вважаючи свідомість наприродною властивістю» [13]. У культурі Відродження Людинобога бароко вбачає походження надзвичайної пихи, яка не визнає моральних обов'язків, породжує жорстокий егоїзм і свавілля. Людинобог обертається на людину-звіра; повний титанічних устремлінь герой драми Кальдерона «Життя — це сон» Сехізмундо стає насильником і вбивцею, який нищить усе, що заважає йому вгамувати свою забаганку.

За ідеологією Кальдерона життя — це не просто сон, це своєрідний лабіринт, який повинна пройти людина, аби стати справжньою людиною, бути справедливим та мудрим правителем. Життя за Кальдероном постає як жахливий лабіринт, крізь який в змозі пройти лише вибрані, наділені сміливістю та розумом. Тому показово, що у першій сцені головні герої — Сехізмундо і Росаура самі не можуть визначити, хто вони є і чому так складається їхній життєвий шлях. Тільки подолавши усі випробування до кінця, вони насправду усвідомлюють ким же вони є в дійсності і досягають того, до чого прагнули спочатку. Таким чином, іспанський драматург пропонує свій рецепт формування мудрої «політичної влади». Як зазначає дослідник В. Сілюнас метасюжет цієї п'єси П. Кальдерона — парадигма перетворення людини: заміна «старої людини» — «новою людиною», воскресіння мертвого.

Здійснюючи постановку цієї п'єси режисер А. Приходько не актуалізував барокове бачення проблеми влади, а ставив собі на меті, стилізувати сучасний спектакль під барокове дійство. За словами самого режисера він намагався як найточніше дотриматись умов гри в бароковий театр і тому розмістив глядачів навколо ігрового майданчика з чотирьох боків. На кону практично відсутні декорації, а їхню функцію почасти виконують костюми акторів: піщано-сірі, барвисто-пістряві, карнавальні-чудернацькі, а дійство супроводжує традиційний ансамбль музичних інструментів: флейта, гітара, скрипка і барабан.

У дійсності ж ця іспанська вистава 1630-х років виглядала дещо інакше. Глядачі розміщувалися перед сценою, а в глибині кону за дверима-завісою знаходилась «прихована сцена»: тут розташовувалась кам'яниця в яку король Польський Басіліо кинув свого малолітнього сина царевича Сехізмундо, оскільки зорі пророкували, що він стане жорстоким тираном. Над сценою знаходилась галерея, яка зображувала скелі, з яких можна було спускатися по драбині прямо на поміст. У другій половині акту печеру закриває завіса, а гора залишається на місці, а з бокових виходів на сцені з'являються придворні, і таким чином глядач уявляє, що дія відбувається в королівському палаці.

Відтак, український режисер, замість суворо ієрархізованого простору, який поділяється на плани і по горизонталі по вертикалі, що відповідає естетиці бароко про складний багаторівневий земний устрій, про земний шлях у вигляді лабіринту, пропонує модель світу-універсуму, у вигляді порожнього ігрового майданчика, схожого на площадку для гелікоптерів, який оточують старовинні ліхтарі. Аби, щоб дати зрозуміти глядачеві, де відбувається дія, на підлозі з'являється барвистий килим — означення палацу, на підлозі проступає піктограма фортуни на знак того, що король Басиліо займається астрологією.

Прагматична проблема влади, закодована Кальдероном у барковому тексті п'єси для режисера А. Приходька виявляється взагалі не важливою, його займає показ лабораторного переродження людини як такої, а не з певною метою. А. Приходько поставив історію про Кліма Чугункіна-Шарикова навпаки, істоти, яка, позбавившись звіриного вигляду, а у виконанні актора К. Біна Сехізмундо, в першій дії дійсно дуже подібний до героя «Собачого серця», стає справжньою людиною. Написана на початку 1920-х рр., булгаківська притча про політичну владу, у якої не повинно бути звіриного серця, завдяки авторському сарказмові, завершується тим, з чого почалася. Цього уроку також не має у виставі А. Приходька.

На загал унікальний бароковий текст виявився використаним режисером в ілюстративному, а не в духовно-конструктивному сенсі. Ігрова модель «Політична влада» в режисерській концепції А. Приходька залишилась практично осторонь, а політика проступила в зовсім іншому, дещо кон'юнктурному аспекті.

Присутність у п'єсі московського принца Астольфо, обраного Басиліо претендентом на трон, який колись звабив і залишив Росауру, дала привід режисерові поіронізувати над нашими східними сусідами. Для цього використовуються характеристичні деталі: цей персонаж єдиний говорить російською, в нього манірна, штучна пластика і взагалі він виглядає як несправжній, штучний принц, така собі «принцеса на горошині».

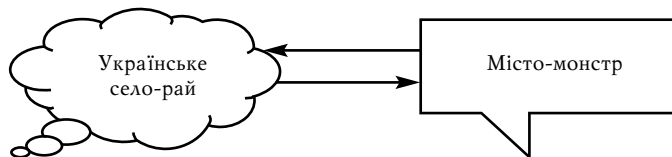
Остання вистава, яка з'явилася на київському кону і, на прикладі якої начебто можна було б розглядати ігрову модель «Політична влада» «В моїм завершенні — початок мій» за Ф. Шіллером, насправді моделі цієї не має. У цьому спектаклі С. Мойсеев лише «фотографує» політичну ситуацію в країні, робить мов би її сценічний дублікат, а не конструює ігрову модель, яка допомагає проаналізувати функціонування влади в моменти екстремі. За великим рахунком — це незмодельована вистава взагалі, оскільки режисер спробував інтенції сценічні, тобто творчі, замінити реальними інтенціями.

### Ігрова модель «Національний міф»

*Вистави «У.Б.Н.», «Буквар миру», «Наталка Полтавка»*

На перший погляд ігрова модель «Національний міф» мала б бути однією з широкочживаних на терені сучасного українського театру, оскільки практика національних поразок в українській історії надто велика і театр мусив би звернути увагу на це, дати свою версію прикрим помилкам, політичній демагогії, упослідженості української національної ідеї. Попри це, практично ніхто з сучасних режисерів не наважується поставитись до проблеми «національного міфу» з точки зору критичної діагностики, ніхто не береться осмислити онтологію вітчизняного «національного міфу» театральними засобами, зруйнувати стереотипи його сприйняття і тлумачення. Більшість вистав, які так чи інакше відтворюють «Національний міф», за винятком вистави «Сон» І. Волицької, позбавлені здорової й цілющої прагматики, яка зацікавила глядача своєю ідейно-конструктивною пропозицією й театральною формою.

Якщо звернутися до зорового оформлення ігрової моделі «Національний міф» в сучасному українському театрі, то графічно його можна представити у вигляді двох абстрактних фігур одну з яких буде символізувати село-рай, а інша місто-монстр. Навіть у ранній українській п'єсі на прикладі, якої можна розглянути ігрову модель «Національний міф», а саме в «Наталці Полтавці» ця антиномія місто-село, як основна конструктивної побудови вже є. Більше того цю антиномію, в тому чи іншому вигляді використовують і режисери в сучасному українському театрі, інколи конкретизуючи міста, як, наприклад Ф. Стригун у «Державній зраді», де на сцені відтворено конкретне місто-монстр — імперський Санкт-Петербург.



Чи не найяскравішим чином ігрова модель «Національний міф» простує у виставі «У.Б.Н.», здійсненій на сцені Львівського театру ім. М. Заньковецької режисером Ф. Стригуном. Сценічна конструкція, запропонована художником М. Кипріяном, напівзруйнована двоповерхова будівля, недвозначно, метафорично вказує на руйнацію, дискредитацію української національної ідеї. Адже це помешкання українського буржуазного націоналіста, що знаходиться поблизу залізничної станції, на роздоріжжі, так би мовити жит-



тя: людини, нації, країни. В цьому сенсі, також відпрацьовується запропонована нами графічна конструкція: головний герой знаходиться між двома основними антиноміями цієї моделі: живе як у селі, в приватному будинку, а насправді на околиці місті.

Вистава «Буквар миру» за творами Гр. Сковороди у Київському театрі ім. І. Франка представляє ігрову модель «Національний міф» у більш сконцентрованій духовно-смісловій формі, як то «Національна ідея». Головним чином модель «Національна ідея» постульована через поняття світ-універсум, храм, рай та ін. Неподільність світу-універсуму в злі, біді, агресії, любові у «Букварі миру», відтворена сценографічними засобами (художник В. Харитоненко): над сценою височіє невеличка естрада, що обертається (своєрідний поперечний розріз глобуса), на якій розташований декораційний фрагмент недобудованої брами-храму, біля якої розпочинають свою бесіду подорожні, поступово наближаючись до авансцени.

У Сковородинівському світі-універсумі земля неподільна: вона Божа — вся і нічийна: наверху, біля воріт до раю всі однаково могутні безсилі. На авансцені — величезні кулі, які передовсім, видаються символом всесвіту, космосу. Як архітектурний елемент, кулі активно використовувалися в епоху класицизму та Просвітництва, вони ж — один із суттєвих знакових елементів Сковородинівської філософії, про два всесвіти у людини: внутрішній і зовнішній. Світ непорушний у своїй світобудові — й тому сценографія В. Харитоненко практично незмінна, світ змінюється — і з відкриттями цього іншого смислу набирає недобудована брама-храм, юні дияволиці-танцівниці, усе навколишнє середовище.

Храм у сценографічному рішенні символізує також людську душу, одна з сторін цього храму — лише натяк на архітектурну споруду, бо каркас — це зовнішня форма фізичного існування, тіло. Інша сторона храму — добудована, і це справжня душа, яка розмовляє з Богом. Коло сцени під час вистави обертається, показуючи то один бік храму то інший. Він знаходиться на підвищенні відносно перехожих, що означає недосяжність, відстороненість, віддаленість високодуховних ідей. Але важливо й також те, що це підвищення не всюди однаково: десь нижче, так, що можна легко дістатися до споруди, а десь вище — там піднятися майже не можливо. Це символізує здатність людини самій обирати шлях до мети, і таких шляхів може бути кілька.

У епоху Просвітництва і класицизму, коли жив і проповідував Г. Сковорода, рай за канонами зображували у блакитних кольорах. Ймовірно тому, загальний тон, у якому вирішено сценічний простір вистави — блакитний. Відповідно, такий вибір сценічного тла означає, що ідеї, які проповідуються у виставі — далекі, недосяжні і прекрасні, божественно-райські. Небесний

колір дає зрозуміти, що подорожні прагнуть дістатися до «неба», намагаються розгадати сенс людського буття, пізнати життєві істини, пізнати Бога. Окрім того, споруджена на сцені конструкція храму — золотистого кольору, який також як блакить, у культурі класицизму, є кольором раю. Це ще раз підкреслює утопічність, недосяжність мрій та нездійсненність високодуховних ідей подорожніх.

Дійові особи вистави — подорожні ведуть розмову саме біля храму. Адже храм, це те місце, куди приходять очистити душу, аби поговорити з Богом, але з іншого боку — з Богом можна розмовляти будь де, головне лише мати чисті помисли. Така двозначність й продемонстрована тим, що храм має дві сторони. Одна — суто ритуальна, обов'язкова — це каркас, а інша — справжній храм, реальне очищення душі. Переміщення у видимому та невидимому просторі, мандрування із країни до країни, від душі до душі, від незнання до знання, мабуть, один із чільних мотивів XVIII століття, коли жив і творив Г. Сковорода, коли у Європі домінував постбароковий культурний комплекс. Можливо тому, мандрування думки і духу, відкриття нових просторів навколо й в собі самому, проходження духовного шляху у «Букварі миру», поставленому О. Ануровим використано як головний постановчий прийом.

Після вступного фривольного танку двох дияволиць, у виставі розпочинається низка філософських, буттєвих бесід-диспутів між п'ятьма подорожніми — майстровими і філософом, які, власне, і утворюють подієву основу дійства. Вибір подібного, доволі незвичного для сучасного глядача антивидовищного рішення вистави, коли головне — серйозна духовна робота, що робиться співбесідниками і тими, хто слухає їх, пояснюється, перш за все, особливостями Сковородинських діалогів. Але, віддаючись у полон сценічній бездіяльності, оскільки і сама мандрівка подорожніх відбувається фактично без переміщення у просторі, режисер реалізує ще один важливий мотив Сковородинівського світовідчуття: принципове духовно-споглядалне пізнання світу, розумом та серцем, без мирської суєти та поспіху.

Розмови п'яти подорожніх, які здаються спочатку дещо іронічними та легковажними поступово дійсно перетворюються на справжній філософський диспут, а довга тирада мислителя Григорія (П. Панчук) звучить як справжній виклик ортодоксальному консервативному мисленню.

Втім, є у виставі сцена, коли перехожі відходять від храму і підходять зовсім близько до глядачевої зали, сідають, звисивши зі сцени ноги. Спонтанна бесіда-абракадабра про те, чому слон боїться мишей, і що то за тварина крокодил, ведеться в тісному гуртку біля авансцени, до якого приєднується людина з залізними крилами за спиною — винахідник Логвин (О. Ступка). Це одна із сутнісно важливих сцен вистави, коли перехожі доволі далеко відійшли від хра-

му, своєї символічної цілі. Вони збились з шляху, тимчасово заблукали, але, водночас, і щось знайшли, життєво необхідне, принципово важливе.

Перехожі говорять про сенс буття, а з правої куліси з'являється чоловік, що летить над сценою на механічній конструкції, зробленій начебто за кресленнями Леонардо да Вінчі. Так прагнення донести до пересічних людей прекрасні духовні істини ототожнюються у виставі з нездійсненим прагненням літати. І політ цей начебто вдається, але виглядає він смішно й незугарно.

Конструкція здається кустарною зробленою, а тому всі спроби розповісти людству про свої утопічні ідеї з такої конструкції виглядають також смішно: здаля вона нагадує птаха, птаха незугарного, швидше доісторичного літаючого ящера птеродактиля. Але разом з тим, птах — це символ свободи, а у виставі йдеться про свободу духу, про свободу думки, про звільнення її від стереотипів. Рукотворний птах, який зробила і примусила летіти людина, втворений свідомо, аби донести до людства найважливіші істини. Але, всі спроби розповісти людству, тобто переходим про свої утопічні ідеї не приймаються людьми, оскільки ці ідеї вимагають відмови від матеріальних цінностей, вимагають того, аби людина дбала перш за все про власну душу.

Для втілення ігрової моделі «Національна ідея» у виставі «Буквар миру» режисурою застосовано парадигматичний принцип зв'язку знаків символів: «світ-універсум» — «національна ідея» — «храм» — «людська душа» — «рай» — «птах» — «свобода духу» — «світ-універсум», який замикається у своєрідне коло. Формально, ігрова модель «Національна ідея» у виставі О. Анурова представлена у вигляді Храму, вона не дискутується, з приводу неї не дебатують, вона лише проголошується.

Поставлена 2005 року на сцені театру ім. І. Франка також режисером О. Ануровим «Наталка Полтавка» є чи не найкращим показником того, як функціонує ігрова модель «Національний міф» на сцені вітчизняного театру. На відміну від попередніх вистав, де модель «Національний міф» втворювалась із матеріалу, сюжету, режисерської концепції, «Наталка Полтавка» І. Котляревського сама по собі в уявленнях співвітчизників стала уособленням національного міфу.

Поза тим, драматургічна модель «Наталки Полтавки» практично не має нічого спільного з національним міфом, через який вона реалізується сценічно. В основі цієї комічної опери, за визначенням самого драматурга лежить мандрівний сюжет, популярний в європейському театрі ще з епохи Ренесансу. А подібна п'єса, за спостереженням італійця Анджело де Губернатіса, є навіть у італійського драматурга Мікеланджело Буонаротті молодшого (1564–1646) — небоги всесвітньо відомого художника і попередника К. Гольдоні [14].

Написану в часи домінування стилю класицизм, «Наталку Полтавку» можна розглядати як інваріант однієї з найвідоміших комедій епохи Просвітництва «Одруження Фігаро» П. Бомарше. Так само, як граф Альмавіва бажає оволодіти всупереч всьому покоївкою своєї дружини Сюзанною, возний Тетерваковський всупереч здоровому глузду хоче одружитися на Наталці, яка його не любить, а кохає Петра. У ролі Фігаро, який рятує ситуацію й влаштовує щасливий фінал, в українській п'єсі виступає Микола. Звісно в європейському варіанті немає базової для «Національного міфу» антиномії село–місто, тоді як в українській версії вона має навіть сюжетоутворюючі функції: Наталка з матір'ю до початку подій п'єси жили в Полтаві, а після смерті батька перебралися на село.

Для «Наталки Полтавки» зразка 2005 року художник А. Александрович-Дочевський виготовив розкішну рамку, й тому сценічна дія нагадує рухому картину в величезному овалному обрамленні, а герої Котляревського гламурних пейзажів. Останні часом переступають вказані кордони: то Наталка з матір'ю присядуть обабіч кону на ампірні стільчики, то Виборний почне викаблучуватися на авансцені. Маємо такий собі театральний варіант музею-скансена, де на глядачка на осличнику стежить за справжнім тинном. Безхитрисний гумор Александровича-Дочевського доходить й до того, що вздовж задника, як у старому театрі двохсотлітньої давнини, пропливає «людина-корабель» Іван Котляревський.

О. Ануровим «Наталка Полтавка» тлумачиться як справжній фольклорний твір на селянську тематику, який необхідно модернізувати. А тому немає й жодного натяку на його міське походження, на те, що в основі тексту — світовий мандрівний сюжет, вміло оброблений на малоросійський кшталт і, що вперше зі сцени його виголошувала франкомовна дворянка Катерина Нальотова.

Прагнення постановника до справжності спонукало його ламати стереотипи: замість звичної огрядної, дебілої Терпелихи у виставі маленька сухенька Наталчина матуся (Л. Руснак), а головна героїня у виконанні Т. Міхіної, вийшла така собі Наталка-навпаки — бой-дівка, а не ображена сирота. Режисер навіть погодився на справжні нетеатральні костюми (художниця Л. Нагорна), які, щоправда, під ліхтарями рампи зтьм'яніли, посіріли і втратили свою різнобарвну принадність.

«Простодушіє» і «прекраснодушіє» українських селян, сприйняте О. Ануровим за точку відліку, само по собі трансформує героїв Котляревського у казкових персонажів, які живуть без будь-яких психологічних мотивацій та економічних розрахунків. Направду, це, може й непогано, коли твори національної класики стають ледве не міфом, але за умови, що ні шарж, ні іронія, ні каз-

ковий наїв не подаватимуться зі сцени доленосно, визначально і всерйоз. Прекраснодушні наївні хохли скачуть гопака по левадах як і двісті років тому, коли ображений за власний народ І. Котляревський, написав іронічну відповідь драмописцю Шаховському під назвою «Наталка Полтавка».

Чи не єдиний, хто не бере безпосередньої участі у кітчетворенні на задану тему — це актор Петро Панчук. Він не зрікся прозорої режисерської ідеї «прекраснодушного» й лагідного українця, але створив свого возного Тетерваковського обережно, вдумливо й пастельно. Приречений на функціонування у бюрократичній системі, змушений жити за її хижацькими законами: брати-давати, брати-давати, возний Панчука, по-щирості прагне зрозуміти, чому саме так улаштований світ пересічного українця. У геніально-сповідальному монолозі про хабарництво, наче самому собі пояснюючи життя, возний Панчука відкриває усе нескінченне й дотеперішнє українське борсання у власних гріхах, хатянстві й кумівстві.

Щирість, потрактована Ануровим як хохлацький наїв, у виконанні Панчука набирає філософічності, завдячуючи якій, зрештою з'ясовується природа його загадкової любові до простої й безхитрісної Наталки та широкий жест — звільнення нареченої від зобов'язань, як осмислення справжньої любові.

Конструювання ігрової моделі «Національний міф» через антиномію село-рай — місто-монстр, як це зрештою і зробив О. Ануров у своїй «Наталці Полтавці», зрештою, засвідчує, що український театр безнадійно втратив орієнтири в житті сучасного українського соціуму. Адже, насправду, сучасне українське село — це справжній антирай, де залишаються доживати свій вік тільки старі та немічні, де життя вкрай тяжке і злиденне. Сучасні українські реалії — це прагнення молоді чимдуш вирватися із села, закріпитися й осісти в місті. Місто стає для сільської молоді принадною мрією, для здійснення якої докладають зусиль кілька поколінь однієї родини. Поза тим, знакове перевертання традиційних українських ціннісних орієнтирів, яке сталося останнім часом, поки що ніяк не унаочнено сучасним вітчизняним театром.

### **Ігрова модель «Фінансовий прагматизм»**

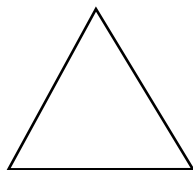
*Вистави «Візит старої дами», «Шалені гроші», «Вовки та...»*

«Фінансовий прагматизм» — це одна з найпоширеніших ігрових моделей сучасного українського театру, яка видається вітчизняній режисурі найбільш зручною для відтворення реалій теперішнього життя. Як правило, ігрова модель «Фінансовий прагматизм» втілюється через показ знеособлення індивідуальності задля фінансових інтересів. На відміну від інших ігрових моделей, де персонаж-маска є заручником зовнішніх обставин, людиною залежною від

них, у цій ігровій моделі функції дійових осіб є їхнім свідомим вибором. Тиск Мамони виявляється визначальним для них, для їхнього знеособлення. Саме цей тиск, в основному, тими чи іншими засобами відтворюють режисери в театрах України, обираючи для цього різні сценічні засоби та прийоми.

Графічно цю ігрову модель найпростіше уявити у вигляді піраміди. Інколи це безпосередньо можна співвіднести з таким явищем початку 1990-х рр. як фінансова піраміда («МММ»). Ця фінансова конструкція вибудовувалась з метою обману численних вкладників і накопичення «шалених грошей» буквально із повітря, а не шляхом їх заробітку працею. За принципом фінансової піраміди — останній завжди страждає, тобто втрачає все, тоді як перші мають деякі дивіденди, хоча, звичайно, не такі як засновники піраміди.

*Піраміда, як основа конструкції присуття  
практично в кожній ігровій моделі  
«Фінансовий прагматизм»*



Хоча вистава «Візит старої дами» була здійснена на сцені Київського театру ім. І. Франка досить давно, 1983 року режисером С. Данченком і сценографом Д. Лідером, вона знову була відновлена через двадцять років, і видається не менш актуальною й знаковою. Умовний сценічний світ, створений художником Д. Лідером, насправду, сповнений символічних умовних знаків. Ігрова модель «Фінансовий прагматизм» могла б бути втілена багатьма сценографічними засобами, але у даному разі домінуючим сценічним матеріалом виступає папір. На сцені вибудовується тотальна паперова піраміда, тривка, яку легко зруйнувати і понищити. Відповідно до цього виникає асоціація з паперовими грошима, які начебто є реальним умістом золотого запасу. У дійсності ж, саме паперові гроші підлягають інфляції, виявляються нікому не потрібними, нічого не вартими папірцями.

На сцені смуги паперу різних конфігурацій, прилаштовані до бобін, звисають згори і сприймаються як колони, стіни, двері і т. ін. На першому плані над авансценою, ближче до куліс висять дві бобіни з намотаними на них смугами газетного паперу, що нагадують рулони туалетного паперу. Завдяки написам, що змінюються від сцени до сцени, як то символи жіночого і чоловічого туалетів, «готель», «крамниця», «поліція», «церква», «Петерова клуня», «ратуша», а також окремим характеризуючим умовностям — зображення циферблату годинника, паперова фігура апостола, залізні поручні, прикрашені збляклими паперовими квітами, глядач уявляє де саме відбувається дія.

У центрі є ще інша група паперових декорацій — система з кількох смуг, також припасованих до бобін. Одна з них вдвічі ширша за інші, довкола якої розміщена решта смуг. У залежності від того, де відбувається дія («у готельно-му холі», «на вокзалі», «біля готелю на площі»), ці смуги означають різне: колонаду і gobелен у готелі — згори опускається фігурка «апостола»; балконні двері та зовнішня стіна готелю — зі сторони ар'єрцени виїжджає балкон; вежа з годинником — опускається годинниковий циферблат. Наприкінці другої дії вистави з'являється також третій план на ар'єрцені — ряд паперових смуг — колонада у «театральній залі готелю».

У сценографічному рішенні задіяно також оркестрову яму, яка є своєрідною межею між глядачами й сценічним світлом. У різні моменти вона означає різне: перон, вулицю, водночас, метафорично — двері в пекло, в яких зустрічаються три світи: реальний глядацький, гюлленський і потойбічний, звідки з'являється і куди зникає Клер Цаханасян.

У сценографії Д. Лідера виразно-реалістичний світ Фр. Дюрренматта замінюється доволі блідою, стилістично-цілісною картиною. Яскравість і характерність, подана драматургом у ремарках, була замінена Д. Лідером лапідарною системою різноманітних рулонів паперу (газетного, білого). На початку вистави старі газети є символом крайньої бідності. Сцена вкрита газетним шматтям, дві газетні доріжки ведуть до дверей клозету, де також користуються газетами. Газети є килимками в приміщенні крамнички, ратуші, дільниці.

Але протягом вистави, майже непомітно для глядача, газетний папір замінюється на білий. Білі паперові смуги на задньому плані сцени, коли Ілеві виголошують вирок, нагадують давньогрецьку анфіладу. Втім, сприймається ця анфілада не урочисто й пафосно, а гротесково-пародійно, оскільки моральна смерть гюлленців і фізична загибель Іля супроводжується пародійним коментарем, а уся сцена виглядає пародією на теле- і радіоэфір.

Для показу руйнації світу, який запродався Мамоні у виставі застосовано візуальний, сценографічний прийом. Під пильним поглядом гангстерів гюлленці, які щойно отримали чек на мільярд доларів, зникають зі сцени, зникає в оркестровій ямі і почт Клер Цаханасян. А потім все руйнується: «підняті на штанкетах вгору бобіни роблять свій останній оберт. Паперові смуги зриваються донизу. Готичні собори, сучасні хмарочоси та величні колони в одну мить перетворюються у купу сміття. І якщо на початку вистави у звалищі брудних газет і рулонів відчувалась прихована творча енергія, то у фіналі сценічний простір позбавлено життя...» [15].

Акцент на газетах у сценічному оформленні «Візиту старої дами» відсилає не просто до бідності, а до бідності радянського зразку. Не можна заперечува-

ти, що і зараз світ наповнений газетами, але вони так доленосно не на свідомість і підсвідомість людини, не формують його життя у такий спосіб, як це робилося за радянських часів. До того ж, у Радянському Союзі газетами повсякчасно користувалися у побуті: загортали, витирали, застеляли, заклеювали тощо. І це поруч і з нормованою передплатою газет, численними блюзнірськими агітками, які суцільно ідеологізували життя й приховували, замаскували його реалії.

Таким чином у сценографічній системі Д. Лідера проступили два принципові аспекти: світ міста Гюллена, з його поклонінням Мамоні й розплаті за це, і реальність Радянського Союзу, бідна та заідеологізована, з головною своєю ознакою — газетою. Загалом їх об'єднують два подібні явища: бідність, заідеологізованість, продажність, уніфікованість, знеособлювання, дисгармонія, внутрішнє спустошення.

Сама назва п'єси О. Островського «Шалені гроші» за якою поставлена вистава в Київському театрі Російської драми ім. Лесі Українки свідчить про потенційну приналежність цього спектаклю до ігрової моделі «Фінансовий прагматизм». У даному випадку вона втілюється через метафору «золота клітка». Головним елементом сценографічного оформлення вистави режисера Л. Остропольського є вишукані та елегантні залізні решітки. Вони стають визначальним атрибутом матеріального світу героїв Островського, а якщо зважити на те, що решітки є практично невід'ємним фрагментом екстер'єру сучасного міста: подібні ґрати оточують банки, офіси, котеджі і т. ін., можна твердити, що сценограф вибудував безпосередню паралель між фінансовими хижаками ХІХ і ХХІ століть.

Але окрім цього, залізне плетиво решіток викликає асоціації з важкою працею, молотом, ковадлом, могутні удари майстра перетворюють безформене залізо в конструктивно чіткі форми. Крім того, професія коваля своєрідно екстраполюється на характер головного героя Василькова, людини вольовою сильною, яка створює власне благополуччя буквально своїми руками.

Залізне плетиво оформлення вистави є динамічним і весь час зазнає змін. Воно переміщується в просторі сцени, часом створюючи ілюзію незалежного, самодостатнього існування. Переміщуючись, решітки кожного разу утворюють нові конфігурації, а в певний момент вони складаються у клітку, в яку прагнення до шалених грошей приводить Лідію Чебоксарову.

Іншим елементом сценічного оформлення, який недвозначно допомагає спорудити ігрову модель через символіку Мамони є численні двері, що оточують простір сцени з усіх боків. Це різні розмальовані двері, прикрашені гірляндами різних кольорів. Вони то відчиняються, то зачиняються, як і належить дверям. Але крім цього, актори вільно пересувають їх в просторі сце-



ни, або відправляють угору до колосників. Загалом, двері — це своєрідна метафора пошуків виходу із складної ситуації. Поєднавши в одному ігровому просторі грати й двері, сценограф тим самим зруйнував звичний зв'язок побутових предметів і речей, поєднав, так би мовити, екстер'єр (грати) та інтер'єр (двері), хоча останній елемент також веде назовні. Об'єднуючи в сценічному просторі елементи інтер'єру і родову ознаку зовнішнього декору архітектури для заможних, художник тим самим створює нову художню реальність, яка насичена метафоричністю, але також вельми достовірна за фактурою.

Доволі наочно ігрова модель «Фінансовий прагматизм» постає у виставі «Вовки та...» режисера М. Михайличенка, здійсненій на сцені Київського ТЮГу 2003 року. Для втілення своєї концепції постановник скористався первісною назвою п'єси О. Островського «І вовки їдять, і вовків їдять». У київській інтерпретації персонажі взагалі не поділяються на хороших і поганих, вони всі хижакі, і у кожного з них є своя конкретна прагматично-майнова мета. Для того, аби продемонструвати, що практично всі дійові особи є хижаками більшого або меншого калібру, костюми більшості персонажів вистави відповідно оздоблені: і Беркутов, і Чугунов мають справжні вовчі хвости — в першого він причеплений до сюртука, а в другого схований у портфелі, у Мурзавецької взагалі весь одяг оздоблений хутром. Справжні хутряні хвости стають також смислотворчим елементом сценографії: біла скатертина, якою вкрито великий круглий стіл у центрі ігрового майданчика теж оздоблена хвостами.

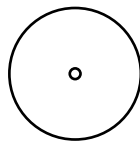
Отже, маємо конструювання в театральному просторі ієрархізованого хижацького суспільства, яким, на думку М. Михайличенка, є наше сьогодення. Разом з тим, ця піраміда, що утворюється з хижаків та їхніх жертв, залежно від обставин, може перевертатися: ті, хто сьогодні є вовками, на завтра можуть стати вівцями. Цей «вовчий світ» живе за своїми хижацькими кримінальними законами, де все вирішує влада грошей і авторитет фізичної сили. Тому, визначивши жанр спектаклю як кримінальну комедію режисер М. Михайличенко, не лише загострив кримінально-детективну лінію задекларовану драматургом, а й надав додаткових характеристик сценічним подіям. Кримінальний світ, який усе активніше хазяйнує в сучасному українському соціумі є світом беззаконня і свавілля, а тому притаманна нормальному суспільству жорстка ієрархія з верховенством права, тут є лише дитячою забавкою, яку за бажанням можна перевертати як завгодно.

**Ігрова модель «Ерос та любові»**  
*Вистави «Хоровод», «Лулу», «Одруження»,  
«Тартюф», «Вишневий сад»*

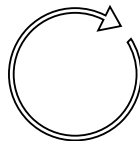
Ігрова модель «Ерос і любові» в практиці українського театру формується за принципами «вільної гри», що ми намагатимемося довести. Зумовлено це тим, що в цю ігрову модель апіорі закладається інстаурація руйнування обумовлених соціальних зв'язків, руйнування моральних норм.

Зауважимо, що сценічні ігрові моделі усіх вистав, обраних для аналізу мають форму замкнутого кола. В «Хороводі» — це коло буквалізовано режисером безпосередньо в сценічній конструкції. В «Одруженні» коло утворюється із наречених, всередині, якого опиняється Агафія Тихонівна, яка не може вирватись з цієї облоги, оскільки як кожна купецька донька приречена вийти заміж, аби реалізуватися в житті. В «Лулу» за Ф. Ведекіндом у театрі Російської драми (реж. Л. Остропольський) коло утворюється за подібним принципом до «Хороводу», лише навпаки. Якщо в «Хороводі» — це спіраль, яка закручується і стає все вужчою та вужчою, коло коханців замикається, то в «Лулу» — навпаки, ця спіраль розкручується, розширюється як кола на воді, від кинутого камінця. Коло в «Тартюфі» подібно до кола в «Одруженні», принципова різниця в тому, що Тартюф свідомо утворює коло із жінок (а в київській інтерпретації і чоловіків), якими бажає оволодіти. Він наче притискає спинами один до одного усіх, ким має намір оволодіти і ходить довкола них.

*«Одруження»: в центрі знаходиться  
Агафія Тихонівна, яка обходить наречених  
«Тартюф»: посередині його Жертви,  
а він ходить по колу*



*«Хоровод» та «Лулу»: коло утворюється із спіралі,  
але в одному випадку спіраль закручується  
(«Хоровод»), а в іншому розкручується («Лулу»)*



Написана 1896 року А. Шніцлером п'єса «Хоровод» чи найяскравіше за всі інші драматичні твори відтворює ігрову модель «Ерос та любові». Вона має надзвичайно чітку структурну драматургічну побудову: в її композиції використано форму каруселі, що на думку окремих дослідників є відлунням ідеї Ніцше про «вічне повернення», про неминучість відтворення одних і тих самих фраг-

ментів життя й досвіду. В п'єсі діє десять персонажів, які десять разів утворюють епізоди, в центрі яких щоразу опиняється одна любовна пара. Кожна сцена закінчується паруванням й заміною одного з персонажів. При цьому застосовано принцип переміщення персонажів щаблями соціальної драбини.

Відтак, ігрова модель «Ерос та любові» представлена через сексуальний хоровод, який обертається наче карусель: Дівка і Вояк, Вояк і Покоївка, Покоївка і Панич, Панич і заміжня Пані, центральна сцена — діалог подружжя. Наступна сцена Чоловіка і Любої дівчини, Любої дівчини і Поета, Поета і Акторки, Акторки і Графа і, нарешті, коло замикається, сценою Графа і Повії. Всі ці істоти однакові у своєму сексуальному бажанні. Багатші, шляхетніші персонажі відрізняються від представників нижчих верств лише звичками і підходами, антуражем адюльтеру, а свої аморальні вчинки вони пояснюють обставинами. Через круговерть сцен, де діють представники різних соціальних верств, розкривається Шніцлерова теза про суспільство, яке пов'язує сексуальність із «священним» інститутом шлюбу.

Вистава С. Мойсеева «Хоровод», поставлена у Молодому театрі має принципове відхилення від запропонованої Шніцлером моделі. У драматурга п'єса написана з розрахунком на виконання трьох акторів, тобто по суті, самим Шніцлером пропонується міняти маски при збереженні одних і тих самих функцій — сексуальних. Як зазначає дослідник І. Мегела, «Всі вони грають роль ляльок маріонеткового театру, витанцювуючи середньовічний танець смерті. Немов керовані якимось лялькарем, вони виявляють свої сексуальні бажання. Хоча різниця між повією й одруженою жінкою з порядної родини чи вояком і чоловіком, головою статечної родини, досить значна, всі вони одноманітні у своєму сексуальному бажанні. Багатші, шляхетніші персонажі відрізняються від представників нижчих верств хіба що звичками, підходами, антуражем адюльтеру, свої аморальні вчинки вони пояснюють обставинами» [16]. До того ж, персонажі навіть позбавлені власних імен: у п'єсі діють Вояк, Повія, Гризетка та ін. У виставі ж С. Мойсеева кожна роль виконує окремий виконавець, тому в цьому випадку відкидається сам принцип маски. Актори створюють на сцені повноцінні образи-характери з реальними долями.

«Тартюф» — п'єса політична, за яку Ж.-Б. Мольєрові довелося поплатитися дружбою з королем і заборонаю постановки. гострополітичного памфлету Б. Брехта «Кар'єра Артуро Уї, яку можна було спинити» кілька років тому, важко повірити, що у «Тартюфі», п'єсі політичній, він ніяк не продіагностує події на Батьківщині. Але, політична п'єса Ж.-Б. Мольєра у постановці В. Козьменка-Делінде на сцені театру ім. І. Франка зовнішньо подана у вигляді ігрової моделі «Ерос та любові», яка за своєю конфігурацією відповідає моделі «хоровод-карусель».

«Тарюф» у театрі ім. І. Франка розігрується з величезною кількістю еротичних гегів і трюків, почасти досить примітивних, як то розкидання жіночої білизни, знімання штанів, імітація злягання. На сцені постає світ тотальної розпусти, сконцентрований у житті окремої сім'ї, де все починається з найменшої Мар'яни (Л. Руснак, І. Дворянин), яка якраз входить у пору статевого дозрівання, а закінчується активними діями пристаркуватого глави сімейства Оргона (Б. Бенюк). У глядача, і того, який знає, хто такий Тарюф і режисер В. Козьменко-Делінде, і у того, який цього не знає, сумнівів відносно того, що відбувається на сцені не виникає. Режисурою все артикульовано досить чітко і ясно: сімейний бордель очолює Оргон, який прагне чимдуж плигнути на служницю Доріну (Л. Куб'юк), і навіть закоханість мати Оргона пані Пернель (Л. Кадірова, Є. Слуцька) у Тартюфа, обумовлена віковою сексуальною немічністю колишньої веселої панянки.

Подібне прочитання класичного тексту певну частину публіки бентежить і дратує. Непристойності, недвозначні натяки не виправдовують, навіть доволі оригінальне концептуальне пояснення сексуального ухилу спектаклю. Адже навернення Оргона до Тартюфа відбувається власне, тому, що йому набридла ота тотальна розпуста, родинний бордель, і він прагне очиститись через спілкування з Тартюфом, вбачаючи в ньому, передовсім чисту й духовну людину. Виходить, Оргонові просто не пощастило: Тартюф, а їх у виставі два — чоловік та жінка (О. Богданович, Л. Смородіна), виявляється розпусником ще більшим за інших, химерним збоченцем та еротоманом.

Режисерські прийоми В. Козьменка-Делінде — це великою мірою стилізація кінця XVII століття, який був практично порожнім, де не було умеблювання, а жінки в присутності чоловіків лежали або стояли. Відтак, порожня сцена театру ім. І. Франка, задрапірована лише за периметром завісою та величезний рухомий стовп, створений такою ж об'ємною завісою, звідки з'являються обидва Тартюфи. У театральному сенсі поява саме двох Тартюфів цілком зрозуміла і виправдана: під сутанною приховується хтиве розшаріле тіло і, відповідно, жінок зваблює Тарюф-мужчина, а чоловіків — Тартюф-жінка. Але в іншому, не в суто ігровому плані, здається, ніякого смислу в цьому немає. Бо все інше, що не стосується характеристики розпусної сімейки Оргона та прихованої еротоманії Тартюфа, у В. Козьменка-Делінде виявлено не чітко, вимовляється наче кризь зуби, нерозбірливо і дуже обережно.

Насправді є лише кілька моментів, які свідчать, що київський «Тартюф» має другий шар смислу, не еротичний, а швидше політичний, та й ті існують автономно один від одного. Це одночасний монолог-діалог Оргона та Клеанта (О. Стальчук), коли кожний виголошує свою промову, не дослуховуючись до іншого як прозорий натяк на публічні суспільні безрезультатні дебати. Це

постійна гра сімейства Оргона у м'ячика, який час від часу підмінюється, і з легковажної дитячої іграшки перетворюється на важке залізне ядро: отак з розваг недалекоглядних дорослих розпочинається вельми небезпечна гра, яка може стати фатальною. І, нарешті, це — фінальне блазнювання однієї вельми впливової політичної персони в сучасній Україні.

Таким чином, зовсім не великою є кількість знаків у спектаклі В. Козьменка-Делінде, що відсилають до чогось іншого, ніж світ розпусти. Відтак, оця весела гамірна, позбавлена усяких моральних принципів родина, і є тією самою політичною елітою, в життя якої втручаються Тартюфи. Ці створіння з'являються наче зверху, як представники вищої сили, з небесного стовпа, який повільно-механічно рухається, закріплений на спеціальних дротах, розтинаючи як ніж горизонталь сцени, а справжня холодна зброя з якою смішно бігає Оргон, погрожуючи знахабнілому Тартюфові, виявляється не дівою.

Зрештою, тільки перетин цих двох сил — могутньої вертикалі стовпа, яка буквально вривається у нікчемну горизонталь сцени, відкриває справжній зміст того, що відбувається у київському «Тартюфі». Це та вертикаль суспільної конструкції, вчасно і міцно притулившись до якої можна безбідно проіснувати: у фіналі спектаклю, до вже викритого Оргоном Тартюфа, помаленьку переповзають усі ті, хто безтурботно насміхався над ошуканцем з початку першої дії. Для режисера Тартюф, який виходить із стовпа, сприйнятого спершу публікою за звичайний альков, взагалі не є конкретною людиною, а є однією з іпостасей брехливої влади.

Можливість більш менш точної діагностики стану суспільства за допомогою ігрових моделей, які є прерогативою театру, являється принциповою для реалізації розширеного кола функцій театрального мистецтва. Водночас, запропоновані для розгляду ігрові моделі сучасного українського театру, безперечно не вичерпують усіх змістовно-тематичних інтенцій, якими живе сьогодні вітчизняна сцена і яким відшукуються відповідники у соціумі. Через їхній конкретний аналіз та опис ми лише вказали на конкретні точки збігів і незбігів суспільних настроїв і театру. Хоча, завдячуючи соціально-політичній квалості та естетичній аморфності вітчизняного театрального мистецтва таких принципових сходжень не так вже й багато.

1. Див.: *Баканурский А.* Жизнь как игра и представление (Исследование в трех актах с прологом и эпилогом). — Одесса, 2001.
2. Див.: *Шиллер Ф.* Письма об эстетическом воспитании человека // *Шиллер Ф.* Собр. соч. — М., 1957. — Т. 6.
3. *Вьготский А.* Психология искусства. — СПб, 2000. — С. 338–339.
4. Див.: *Аверинцев С.* Культурология Йохана Хезинги // Вопросы философии. — 1969. — № 3.

5. *Гадамер Г.-Г.* Істина і метод. — К., 2000. — Т. 1. — С. 116.
6. Див.: *Прилуцька А.* Театральне дійство як соціокультурний феномен: Автореф. дис. ... канд. філос. наук. — Харків, 1999. — С. 10.
7. *Сартр Ж.-П.* К театру ситуацій // Как всегда — об авангарде: Антология французского театрального авангарда. — М., 1992. — С. 93.
8. Там само.
9. *Философский энциклопедический словарь.* — М., 1983. — С. 587–588.
10. *Барбой Ю.* Структура действия и современный спектакль. — Л., 1988. — С. 24.
11. Див.: *Клековкін О.* Сакральний театр. Генеза. Форми. Поетика. — К., 2002.
12. *Танюк А.* Хулій Хурина (коментар) // *Куліш М.* Твори: У 2 т. — К., 1990. — Т. 1. — С. 497.
13. *Силюнас В. Ю.* Творчество Кальдерона: Религия, культура и художественный язык барокко // Искусство и религия: Материалы научной конференции, состоявшейся в Государственном институте искусствознания 19–21 мая 1997 года. — М., 1998. — С. 32–33.
14. *Рулін П.* Анджело де Губернатіс про український театр // Записки Історико-філологічного відділу Всеукраїнської академії наук. — К., 1925. — Кн. V. — С. 16.
15. *Фіалко В.* Режиссура и сценографія. — К., 1989. — С. 123.
16. *Мегела І.* Ілюзія і реальність. Комедія життя і «гра в життя» у творчості Артура Шніцлера // *Шніцлер А.* Передбачення долі. — Чернівці, 2001. — С. 18.