

КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ РОЗВІДКИ

УДК 008+130.2

DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.3.2021.13-25>

Олена Петрівна ЧУМАЧЕНКО,

кандидат культурології,

Криворізький коледж

Національного авіаційного університету,

Кривий Ріг, Україна,

e-mail: chumachenko10@ukr.net,

ORCID: 0000-0001-7803-9181

**«PLAYBACK THEATRE» ЯК ФОРМА
«ENTERTAINMENT» У СУЧASNІЙ КУЛЬТУРІ**

Анотація. Розглянуто «playback theatre» як форму «entertainment» у сучасній культурі. Окреслено, що «playback theatre», виступаючи різновидом інтерактивного театру імпровізації, включає в себе дві основні комплементарні практики, де є партинципативні й емерсивні аспекти. Охарактеризовано такі структурні елементи «playback theatre» як: «рідка скульптура» (заснована Дж. Фоксом); «трансформація», «хор», «п'ять елементів», «картина», «фото», «колаж», «Доміно», «Розетка», «Епізоди». «Playback theatre» як форма «entertainment» у сучасній культурі виступає альтернативою «технообразам», підтримуючи традиційні «текстообрази» з властивою їм інтерпретаційною особливістю. Сутність «playback theatre» у сучасному контексті полягає у активізації «нового мистецтва» для виявлення розкриття внутрішнього потенціалу особистості.

Ключові слова: «entertainment», симулякр, візуальна культура, штучна реальність, «playback theatre».

Вступ. У сучасній культурі останнім часом ми можемо побачити появу нових багатьох достатньо цікавих феноменів, які все більше приваблюють реципієнтів. Вони стають

популярними, відтворюють відповідні аспекти нашого світогляду, серед них останнім часом набуває актуальності «playback theatre» як засіб, що допомагає подолати кризу самоідентифікації особистості.

Феномен «entertainment» є базовою складовою сучасного суспільства, оскільки він охоплює практично всі сфери нашого життя: політику, соціум, медійну галузь. Феномен «entertainment» є присутнім, як в «on-line» форматі, так і «off-line», що є особливо актуальним у галузі мережевих комунікацій. Явище «entertainment» у сучасній культурі охоплює дуже багато аспектів: це і «кліпове мислення», і наративність у мистецтві, поява системи нових семіотично-графічних образів, постери, слайд-шоу, анімаційні етюди в форматі «on-line», серед них – «playback theatre», який ще пару років тому ми могли спостерігати, лише відвідуючи вистави, а зараз навіть у форматі «on-line». Тому безперечно, цікаво розглянути проблематику виникнення «playback theatre» в історичному аспекті, як одну з форм феномену «entertainment» у сучасній культурі, визначити його структурні елементи.

Постановка проблеми. Феномен «entertainment» стає всеохоплюючим у сучасній культурі, на жаль, його інноваційний початок не лише допомагає розкрити творчий потенціал особистості, а й сприяє появи фрагментарного мислення, посилюється тенденція особистісного притуплення сприйняття. «Entertainment» як соціокультурний феномен є присутнім у людському бутті ще з первісних часів, але у сучасній культурі з появою системи мережевих комунікацій він потребує концептуального оновлення. «Playback theatre», на відміну від інших форм «entertainment» у сучасній культурі, навіть у форматі «on-line», зберіг деякі традиційні риси і є дуже цікавою формою візуально-пластичного театрального письма. Як різновид інтерактивного театру імпровізації елемент художньої мови у ньому використовується по-різному, стирається опозиція між автором- актором та актором-глядачем, завдяки двом основним комплементарним практикам. У першу чергу це художня інсценізація акторами цих розповідей у

специфічних формах, і дуже незвично, але розповідь глядачами особистих історій на публіку, і головне – наявність кондактора, який практично і стирає цю межу за допомогою організацій цих практик. Акцент переноситься не на результат, а на процес творчості, в режимі реального часу, що безперечно привертає увагу глядачів не лише в форматі «of-line», а й «on-line», реакція ведучого і присутніх є непередбачуваною, і від цього партинципативні й емерсивні аспекти лише виграють.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Слід оговорити, що феномен «entertainment» у наукових публікаціях розглядався лише дотично (роботи Ж. Батай, Г. Батищева, В. Біблера, М. Бланшо, Ф. Гваттарі, Б. Гройса, А. Гряkalova, Ж. Дельоза [2]). Особливості психологічного театру «playback theatre» як форми прояву творчості досліджував В.Ю. Бистревський. «Playback theatre» як засіб міжособистісних відносин досліджувала Т.С. Гудименко, значення символів у національному «playback theatre» розглядає Р. Кандибур. «Playback theatre» як соціально-психологічну практику, мистецтво і соціальний продукт в аспекті наративної ретикуляції освітлював В. Савінов, Дж. Салас [4] розглядала роль кондактора в «playback theatre». Особливу увагу ролі ритуалу і присутності актора в «playback theatre» приділяла О.Г. Саначина, роль імпровізаційного театру в Нью Йорку досліджував Дж. Фокс.

Метою статті є дослідження головних структурних елементів у «playback theatre» як формі «entertainment» у сучасній культурі.

Виклад основного матеріалу. У сучасній соціокультурній ситуації «playback theatre» як форма «Entertainment» набуває все більшої популярності, завдячуячи незвичній для традиційного театру імпровізаційній формі у контексті інтерактивності. Створений як «театр відображення», «playback theatre» задіює декілька комплементарних практик в аспекті подвійного кодування. Методологічне підґрунтя «playback theatre» було започатковано ще теоретиками постмодернізму. В основі ідеї «playback theatre» частково було

покладено теорії Ж. Бодрійара [1], Ж. Дельоза [4], Ф. Гваттарі, У. Еко. Популярна масова культура пропонує феномен «entertainment» як базову платформу для розкриття творчого потенціалу особистості, і, в першу чергу, через ігрову форму. «Подвійне кодування» як найяскравіший маркер сучасної культури відповідним чином проявило себе у «playback theatre», з одного боку, це ігровий контекст, у якому глядач розповідає власну історію на публіку, а з іншого – це кодується в миттєвій інсценізації акторами цих історій у специфічних формах.

На відміну від класичного театру, у «playback theatre» використовується унікальна практика використання не унікальних змістів виконавців і класичних текстів, а індивідуальних історій глядачів, що додає факту спонтанності, видовищності та непередбачуваності. Аспект рефлексії з приводу осмислення життєвої ситуації поступово перевтілюється на опанування досвіду ігрового засвоєння цієї ситуації. Безумовно, що «playback theatre» виступає важливою частиною і навіть формою феномену «entertainment» у сучасній культурі, адже він транслює явище перформансу у відповідному аспекті, задіюючи нові технології, «playback theatre» моделює дійсність у частковому часовому просторі шляхом експериментування з цією дійсністю.

«Playback theatre» як форма «entertainment» робить свій внесок і в акціоністське мистецтво, де відбувається зміст акценту з результату на процес творчості, твором вважаються дії автора, за якими реципієнт споглядає у реальному часовому просторі. У контексті історичної театральної традиції це більше нагадує стародавні традиції народного театру, виступи скоморохів. Доречним тут буде згадати ідеї Ж. Дерріди, стосовно його поняття «деконструкції», хід якої веде до народження нового жанру мистецтва. На думку мислителя, «...Якщо Бог створює, а тварина маніпулює інструментами, то людина винаходить богів, тварин, світ у цілому на двох рівнях: байковому (фіктивно-розповідному) і технічному (техніко-епістемологічному)» [3, с.21]. Оригінальність нового видовища полягає у пошуку нових артефактів, а в даному випадку

артефактом стає сама дія автора, у вигляді імпровізації в інтерактивному форматі.

На відміну від постмодерністського театру, де була намічена тенденція щодо опозиції між екзистенцією і словом, текстом і тілом, «playback theatre» підкреслює дуалістичний процес єднання душі і тіла, для повноти передачі емоційного спектра глядача, унікальну історію якого вони розглядають. Не лише підкреслюється заміщення слова жестом, а й використовуються партинципативні елементи для створення повної ілюзії ситуації. Увага, звісно, переноситься на довербальний рівень, раціональний зміст поступається місцем емоціям, відкривається шлях для театрально-акціоністських елементів.

«Playback theatre» як форма «entertainment» у сучасній культурі, безперечно, має свої оригінальні риси: це інтерактивний театр, інструмент соціальних змін, велику роль в якому створює концепт «наративної ретикуляції», який, у свою чергу, виступає засобом арт-терапії.

Джерелами виникнення «playback theatre», як вважає Дж. Фокс, виступають психодрама, розповідь і театральні теорії та практики ХХ ст. «Playback theatre – ритуал нашого століття», зазначав Дж. Фокс [5]. Філософсько-антропологічну основу «playback theatre» складає образ особистості, яка має потребу в історіях і потребу бути почутою, тобто жагу особистісного сприйняття, потребу в самоідентифікації.

Головними структурними елементами у «playback theatre» як форми саме «entertainment» у сучасній культурі виступають: рідка скульптура (заснована Дж. Фоксом) [5]; «трансформація», хор, «п'ять елементів», започатковані П. Холлом, «картина», «фото», «колаж», започатковані Х. Ривером («playback theatre», США). Форма «Доміно» започаткована П. Теодору, керівником «playback theatre» «T!ING» (Греція, Салоніки). Також є «Розетка», започаткована плейбейкерами з Нової Зеландії та копіює театр Гротовського, засновником «історії» є Дж. Фокс, говоримо і про «Епізоди»,

«Палітрау», «Мозаїку», «вільну форму», «Салют», «Пари», «Ляльки».

«Рідка скульптура» як головний структурний елемент «playback theatre» являє собою коротку емоційну відповідь одного з реципієнтів на питання кондактора, в цей час актори під музику уособлюють дійство у створену Дж. Фоксом органічну скульптурну форму, яка тісно переплітається з «трансформацією», де реципієнт розповідає про свої переживання та жахи, спочатку актори грають перше почуття у формі «рідкої скульптури», потім акцентують увагу на фінальній позі і переходят до другого стану реципієнта за допомогою «трансформації». У хорі, структурному елементі, який був запропонований Ф. Батоном (Австралія), актори використовують голос та дію як єдиний організм, кожне речення супроводжується характерною інтонацією та синхронно повторюється. У формі хору можна зіграти цілу історію, використовуючи його як коротку форму, або елемент довгої історії, яка грається у формі історії. Аktor може відокремитися від хору на якийсь час і зіграти іншого персонажа, а потім знову влитися в хор.

Форма «П'ять елементів» передбачає наявність акторів на сцені в одному ряді, кожний із них грає всю історію цілком, або будь-яку її частину, використовуючи лише один засіб: маємо на увазі дію, пісню, дію з реквізитом, танок, гру на музичному інструменті, часто грається без слів. Ця форма створена Пітером Холом (Австралія) і акцентує увагу на тому, що жодний засіб не повторюється іншим разом.

Форма «картина» грається таким чином: актори під музику виходять і займають місця на сцені. Музика зупиняється. Кожен актор далі грає будь-який фрагмент історії, стоячи на своєму місці (без переміщень). Використовуються міміка, пантоміма, слова, звуки. Це все відбувається під музичний супровід. Наприкінці всі присутні на сцені одночасно зупиняються і виглядають як персонажі на картині.

Структурний елемент «фото» передбачає переказ розповіді реципієнта кондактором у 5 коротких реченнях,

зазвичай у сучасному часі фразами з історії, після кожного речення актори чітко, швидко й різко застигають в образі, що виражає сказане, як на фото. Ця форма найчіткіше передає емоції реципієнта, і сутність контексту. Методологічним підґрунтям цього структурного елементу стала концепція Ж. Бодріяра про симулякр і віртуалізацію [1]. Дані форма розглядається як штучно синтезовані образи, завдяки яким створюється відповідне зображення, яке позбавлене слідів і наслідків, тобто відбувається комбінування вже існуючих форм, для досягнення результату в аспекті створення метафункціональних речей.

Форму «колаж» створено для використання соціальної панорами в історії реципієнта. Кондактор пропонує реципієнту обрати актора на роль себе, інші актори стають на сцені обличчям до глядачів. Один актор виступає вперед і грає якийсь аспект, момент або образ із історії. Інші можуть приєднуватися, щоб повніше відіграти цей момент. Потім всі повертаються на лінію, і наступний актор виступає вперед і знову повторюється колаж. Актуальним є те, що вони не дотримуються хронології, іноді структурний елемент «колаж» використовують для завершення перформансу. Засновником цієї форми був Хадсон Рівер («playback theatre», США).

Форма «Доміно» пропонує розглянути історію реципієнта в реальному часі і фразами з історії, але цікавим є те, що після кожного речення один актор виступає вперед і грає одну роль, що відповідає цій частині історії, яку він обирає сам. Інші актори, як у доміно, швидко приєднуються до нього, створюючи повну картину подій. Потім усі статично зупиняються, і кондактор пропонує іншу картину. Відбувається зміна ролей, ця форма активно використовується грецьким «playback theatre» «T!ING», вона вважається різновидом фотографії, але більше схожа на колаж, відмінність полягає у тому, що в «колажі» реципієнт обирає актора на роль себе, а в «Доміно» актори швидко і ритмічно приєднуються до того, хто вийшов на авансцену, також у «колажі» вільніший темп розповіді.

Досить цікавим структурним елементом виступає «розетка». Сутність цього елементу полягає в тому, що актори стоять на сцені у формі прямокутника в нейтральних позах. Вони грають, стоячи на своїх місцях, або можуть пересуватись по горизонталі, вертикалі або діагоналі прямокутника. У кожного актора свій аспект історії, а не тотожний із іншими акторами за часом. Переміщення актора в іншу точку прямокутника здійснюється ним досить стрімко, при цьому характер руху є нейтральним (як вихід на сцену). Якщо інший актор помічає, що перший рухається в точку, де він стоїть, то він може покинути своє місце, а може і залишитися, а етапи «розетки» – це експресивна гра, прийняття нейтральної позиції. Протягом гри актори використовують мінімум плачу, сміху, слів, але більше пантоміми, жестикуляції.

Засновником такого елементу, як «історія» є Дж. Фокс, засновник «playback theatre». Один з реципієнтів, який бажає розповісти свою історію, запрошується на сцену до кондактора. «Історія» складається з 5 етапів: інтерв'ю, мізансцени, розігрування історії, подяки оповідачеві і розповіді реципієнта про враження.

Структурний елемент «playback theatre» «епізоди» практично продовжує історію, у тому випадку, коли історія оповідача дуже велика і складається з декількох епізодів, кондактор може виконувати її структурування, даючи акторам слова, які характеризують епізод.

На відміну від технообразів і інтерактивності, «playback theatre» зберігає і акумулює художній і культурний контекст. У системі мережевих комунікацій суттєва відмінність технообразів від традиційних «текстообразів» полягає у заміщенні інтерпретації інтерактивністю, яка передбачає наявність знання «засобу використання» художньо-естетичного інструментарію [3, с. 308]. Якщо створення художнього образу в «playback theatre» пов'язано з інтерпретацією, то технообраз розглядається з точки зору інтерактивності, тобто віртуального процесу, і розповсюджується у локальній мережі.

Розуміння творчого процесу в аспекті вивчення технообразів інтерпретується в досить незвичному контексті. Це залежить, насамперед, від того, що в розумінні самого творчого процесу відбуваються певні зміни: в технообразі об'єкт творчості розчиняється у процесі передачі інформації в мережі, тобто ролі митця і реципієнта стають невизначеними. Змінюється традиційне поле діяльності митця. Якщо у модернізмі об'єкт творчості не змінював свого значення навіть при дуже оригінальній інтерпретації, то у постмодернізмі він розчиняється в діяльності, або, як зазначає Н. Маньковська, «розчиняється в кіберпросторі» [3, с.309]. Місце результату творчого процесу починає належати нестабільному технообразу, який з'являється не завдяки волі митця, а завдяки визначеню даного технообразу як об'єкта віртуального становлення. Мультимедіа і інтерактивність у творчій діяльності стають альтернативою митця і реципієнта. На відміну від цього «playback theatre» пропонує збереження креативної здатності, яка не зводиться до стильових технологічних зasad.

Висновки. «Playback theatre», виступаючи різновидом інтерактивного театру імпровізації, включає в себе дві основні комплементарні практики, де є партинципативні й емерсивні аспекти. Визначено, що методологічне підґрунтя «playback theatre» було започатковано ще теоретиками постмодернізму. В основі ідеї «playback theatre» частково було покладено теорії Ж. Бодріяра, Ж. Дельоза, Ф. Гваттари, У. Еко. Метою статті було дослідження головних структурних елементів в «playback theatre» як форми «entertainment» у сучасній культурі. Окреслено і розглянуто такі структурні елементи «playback theatre», як: «рідка скульптура» (заснована Дж. Фоксом); «трансформація», «хор», «п'ять елементів», започатковані П. Холлом, «картина», «фото», «колаж», започатковані Х. Ривером («playback theatre» США), «доміно» започатковане П. Теодору, керівником «playback theatre» «T!ING» (Греція, Салоніки), «Розетка» – форма, започаткована плейбейкерами з Нової Зеландії, що копіює театр Гротовського, засновником «історії» є Дж. Фокс, «Епізоди». «Playback theatre» як форма

«entertainment» у сучасній культурі виступає альтернативою технообразам, підтримуючи традиційні «текстообрази» з властивою їм інтерпретаційною особливістю. Сутність «playback theatre» у сучасному контексті полягає в активізації «нового мистецтва» для виявлення розкриття внутрішнього потенціалу особистості. «Playback theatre» як форма «entertainment» у сучасній культурі безперечно має свої оригінальні риси, це інтерактивний театр, інструмент соціальних змін, велику роль в якому створює концепт «наративної ретикуляції», який, у свою чергу, виступає засобом арт-терапії.

Перспективними були б подальші розвідки у вивчені структурних елементів «playback theatre», таких як: «палітра», «мозаїка», «вільна форма», «салют», «пари», «ляльки», також систематизація хоча б головних «playback theatre» в Україні і Західній Європі, враховуючи, що науковцями цей аспект практично не розкривався. Також цікаво було б дослідити наративні і ненаративні форми «playback theatre» і класифікувати їх.

Література

1. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
2. Делез Ж. Ризома. Философия эпохи постмодерна. Минск: Красико-принт, 1996. Сс. 6-31.
3. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. Санкт-Петербург: Алетейя, 2000. 347 с.
4. Салас Дж. Играем реальную жизнь в Плейбек театре. Москва: Когито Центр, 2009. 159 с.
5. Fox J. Introduction. In Fox J., Dauber H. (Eds.). Gathering voices: Essays on Playback Theatre. New Platz, NY: Tusitala Publishing. 1999. Pp. 9-16.
6. Fox J. A Ritual for our Time. In J.Fox & H.Dauber (Eds.). Gathering voices: Essays on Playback Theatre. New Platz, NY: Tusitala Publishing. 1999. Pp. 116-134.

Елена Петровна Чумаченко,
кандидат культурологии,
Криворожский колледж
Национального авиационного университета,
Кривой Рог, Украина,
e-mail: chumachenko10@ukr.net,
ORCID: 0000-0001-7803-9181

Аннотация. Рассмотрен «playback theatre» как форму «entertainment» в современной культуре. Очерчено, что «playback theatre», выступая разновидностью интерактивного театра импровизации, содержит две основные комплиментарные практики, где присутствуют партиципативные и эмерсивные аспекты. Охарактеризованы такие структурные элементы «playback theatre», как «Жидкая скульптура» (основана Дж. Фоксом); «трансформация», «хор», «пять элементов», «картина», «фото», «коллаж», «домино», «розетка», «эпизоды». «Playback theatre» как форма «entertainment» в современной культуре выступает альтернативой «технообразам», поддерживая традиционные «текстообразы» з присущей им интерпретационной особенностью. Суть «playback theatre» в современном контексте заключается в активизации «нового искусства» для выявления раскрытия внутреннего потенциала личности.

Ключевые слова: «entertainment», симулякр, визуальная культура, искусственная реальность, «playback theatre»

Olena P. CHUMACHENKO,
PhD in Cultural Sciences,
Kryvyi Rig College of National Aviation University,
Kryvyi Rig, Ukraine,
e-mail: chumachenko10@ukr.net,
ORCID: 0000-0001-7803-9181

**“PLAYBACK THEATRE AS A FORM OF
“ENTERTAINMENT” IN MODERN CULTURE**

Abstract. The aim of this paper is in the determination of “playback theatre” as a form of “entertainment” in modern culture. Research methodology consists in the application of analytical method – to determine the theoretical and methodological foundations of the study of “playback theatre” as a form of “entertainment” in modern culture. As a methodological basis, we considered the works of G. Deleuze, F. Guattari, J. Derrida.

It is considered that the Playback “pheater, being a kind of interactive theater of improvisation, contains two main complementary practices, where there are participative and emerging aspects. Such structural elements of the “playback theatre” are characterized as: “liquid sculpture” (founded by J. Fox); “transformation”, “chorus”, “five elements”, “painting”, “photo”, “collage”, “domino”, “rosette”, “episodes”.

Novelty of the work is that the phenomenon of “entertainment” is becoming pervasive in modern culture, unfortunately, its innovative beginning not only helps to reveal the creative potential of the individual, but also contributes to the emergence of fragmentary thinking, increasing the tendency of personal dullness of perception. Entertainment, as a sociocultural phenomenon, has been present in human existence since primitive times, but in modern culture, with the advent of the network communication system, it needs a conceptual renewal. Playback theater, unlike other forms of “entertainment” in modern culture, even in the “on-line” format, has retained some traditional features and is a very interesting form of visual-plastic theatrical writing.

“Playback theatre”, as a form of “entertainment” in modern culture, acts as an alternative to “techno styles”, supporting traditional “text images” with their inherent interpretation feature. The essence of the “playback theatre” in the modern context is to activate the “new art” to reveal the disclosure of the inner potential of the individual.

The key results of this research can be used by authors and researchers in the development of courses in cultural studies.

Key words: “entertainment”, simulacrum, visual culture, artificial reality, “playback theatre”

References

1. Baudrillard, J. (2004). Symulyakry i symulyatsiya [Simulacra and simulation]. Kyiv: Vyd-vo Solomiyi Pavlychko «Osnovy» [in Ukrainian].
2. Deleuze, J., Guattari, F. (1996). Rizoma [Rizoma. Philosophy of the postmodern era]. Comp. A. Usmanova. Minsk: Krasiko-print, 6-31. [in Russian].
3. Mankovskaya, N. (2000). Estetika postmodernizma [Aesthetics of postmodernism]. Sanct-Petersburg: Aleteyya [in Russian].
4. Salas, J. (2009). Igrayem real'nuyu zhizn' v Pleybek teatre [We play real life in the Playback theater]. Moscow: Kogito Tsentr [in Russian].
5. Fox, J. (1999). Introduction. Gathering voices: Essays on Playback Theatre. New Platz, NY: Tusitala Publishing, 9-16 [in English].
6. Fox, J. (1999). A Ritual for our Time. Gathering voices: Essays on Playback Theatre. New Platz, NY: Tusitala Publishing, 116-134 [in English].