



**Original Article: RUSSO "NUOVO DRAMA" NEL LIQUIDO MODERNA SOCIETÀ
CONSUMISTICA DELLO SPETTACOLO**

Citation

Brandt G.A. Russo "Nuovo Drama" nel liquido moderna società consumistica dello spettacolo. *Italian Science Review*. 2014; 10(19). PP. 128-133.

Available at URL: <http://www.ias-journal.org/archive/2014/october/Brandt.pdf>

Author

Galina A. Brandt, University for Humanities, Russia.

Submitted: September 20, 2014; Accepted: September 27, 2014; Published: October 9, 2014

Affrontato in questo articolo sono i processi che avvengono oggi nel teatro di movimento in Russia, un nuovo dramma. Appello per l'arte del teatro basato sul fatto che questo tipo di arte è più strettamente associata con la "modernità fluida" (Z. Bauman). Una natura molto comunicativo e rituale del teatro non poteva essere meglio correlata con i processi che si verificano nella "società dello spettacolo". Ma la ragione principale è dovuta alla comparsa a cavallo tra gli ultimi secoli del movimento "nuovo dramma" - la nascita di un'intera generazione, non solo drammaturghi, ma anche registi, attori - è una reazione acuta ai molti mali sociali.

Guida. Teatro di movimento "New Drama" si verifica nei primi anni '90 sulle scene seminterrato di letture non formattati, laboratori sperimentali, e dopo numerosi festival. E 'caratterizzata da un nuovo, duro (ammettendo compreso profanità) struttura del linguaggio, una nuova realtà, vista attraverso gli occhi del giovane spesso "non-embedded" nella struttura sociale delle persone, diverse, molto più aperto e principi democratici del teatro.

Considerando i processi di "nuovo dramma" attraverso il prisma del paradigma anti-consumista ci sono diverse tendenze

principali: segni di esposizione e simboli "omicidio" della realtà nella società dello spettacolo; problematizzazione dei "valori eterni" nel contesto della "modernità fluida"; nuove semantiche di ricerca "pilastri" nel processo di auto-identificazione era post. Questi temi sono presenti in forma disciolta attorno a un dato fenomeno in quanto tale, ma da diversi autori ciascuno presente in vari gradi di concentrazione. Questo fattore è determinato dalla scelta delle opere e ad analizzarli.

Gli argomenti più interessanti per i ricercatori "omicidio" sono stati riconosciuti oggi hanno nuove dramma "classici" fratelli Oleg e Vladimir Presnyakov, che ha chiamato il suo teatro "una farsa e filosofica" [vedere. circa 1]. In realtà, la loro canzone, in qualsiasi modo senza essere illustrazione, appaiono come se il senso-riempita soggiorno / incarnazione / concretizzazione delle idee espresse dai critici della società consumistica dello spettacolo, "la coscienza dello spettatore intrappolati all'interno dell'universo oshlënnoy più fresco. Questo universo è strettamente limitato alla schermata di riproduzione, seguita da pini e tutta la vita personale dello spettatore ...

Performance offusca la distinzione tra "io" e il mondo intorno a loro, deformando la "I" è costantemente assalito dalla mancanza della presenza del mondo. Allo stesso modo una persona che ha compiuto nel gioco cessa di distinguere menzogna dalla verità, per la ragione che ciò è previsto dalla visibilità dell'organizzazione. Un uomo porta il suo destino senza fiatare, che consiste in auto-alienazione della vita quotidiana "[2]. Tutti i personaggi sono nativi Presnyakov svolge proprio questa coscienza reificata, che si affina nella volgarizzazione di raffreddamento dell'universo, dove non c'è differenza tra la verità e la menzogna, in cui la verità viene perso vissuta da qualsiasi della presenza reale della menzogna, e quindi la sua propria quotidiana alienata dal popolo. E 'questa alienazione da un uomo della propria vita quotidiana, ed è al centro dell'attenzione qui. Personaggi svolge principalmente in ostaggio rituale, vale a dire della regola che impone alle persone un certo comportamento. Per un chiaro punto culminante del processo di alienazione, gli autori mostrano i loro personaggi in situazioni extra-ordinario dove automatismi particolarmente assurdo, divertente e spaventoso.

Ad esempio, in uno dei giochi più famosi, "Playing the Victim" tutta l'azione si svolge in un contesto di esperimenti di indagine, in cui il protagonista Valya mostra la vittima - un uomo che è stato ucciso (il suo lavoro è tale). Essi mostrano tutti i personaggi - da capitano al ricercatore (freestyle / involontaria - non può fare fuori) gli assassini - come la gente sembrava anche di aver "ucciso", senza vita, morto, con la pignoleria estera attiva. Questo effetto si ottiene da un lato modelli sorprendentemente riconoscibili di comportamento, e dall'altro - per la loro incompatibilità con una situazione così tragica. Cioè, la gente anche nel contesto della limitazione assolutamente non inviare il suo comportamento, egli non è un attore, autore, soggetto, è solo una bambola che contrae su sentieri segnalati reazioni

prevedibili. Guarda l'esperimento investigativo uno dei casi:

Capitano: Allora, andiamo capiranno ... Tutte le famiglie mogli non muoiono dopo la pulizia, lo sai! In tutte le famiglie.. Come al solito, di solito è tutto vivo ... Quindi, basta ricordare e ritrarre che qui si ha successo, così lui (indicando Valya) - così ora lei è in piedi sul davanzale della finestra, si strofina il vetro (Valya il matto, soddisfatti pantomima "finestre di lavaggio"), e si vuole aiutare lei.. come hai avuto! - stai dicendo, lascia che ti aiuti, come? Fingendo di essere sordi, giusto? Le vostre azioni!

Sysoev: lo dico di nuovo ...

Capitano: Allora ...

Sysoev: Lascia che ti aiuti ...

Capitano: Allora ...

Sysoev: Lei tace ...

Capitano: Silenziosa?..

Sysoev: Sì ... le ho detto poi più forte ... Lascia che ti aiuti! (Venendo Vale). Lascia che ti aiuti !! (Venendo Vale). Lascia che ti aiuti!!! Lascia che ti aiuti!!! ...

Capitano: Così!! E!!!

Sysoev (calmando bruscamente): E ... andare in cucina, prendere un secchio... andate fino alla porta...

Capitano: Sì.. Beh, stare lontano ... dai, mostriamo arriva alla porta...

Sysoev sotto la supervisione del sergente va alle fermate della porta.

Capitano: Allora...

Sysoev: Si girò... diciamo... non potete far nulla... riposare di più...

Sysoev ingoia la saliva, si ferma, sembra come se attraverso in piedi sul davanzale della finestra Valya.

Capitano: Allora...

Sysoev silenzio.

Capitano: Sysoev, su, su...

Sysoev: ho sbattuto la porta ... è venuto fuori sulla veranda, ha sentito il rombo del ... è tornato ... la finestra è chiusa, e la sua sul davanzale della finestra non è ...

Capitano: Che è, come dici tu, è da un progetto... Voglio dire, la sua finestra

Chiudi finestra da correnti d'aria gettato in mezzo alla strada... così?

Sysoev: Allora...

Capitano: Quindi, battere le mani!

Sysoev si gira, sorpreso guardando il capitano.

Capitano: Beh, che - clap, clap, poi lui e esperimento investigativo, abbiamo bisogno di controllare le cose!

Sysoev apre la porta di casa, vuole costringere Slam.

Valya: E! E! Compagno Capitano, posso scendere?!

Capitano: Scendere...

Sysoev sbatte la porta, la finestra viene chiusa. Ensign prende la sua faccia dalla fotocamera, si gira verso il capitano.

Ensign: E 'necessario verificare la resistenza.

Capitano: Di chi?

Ensign: Windows! Finestra con quale forza si chiude? Come facciamo a sapere che può avere per spingere fuori un uomo con un davanzale o no!

Confondimento Capitano, Ensign si tuffa di nuovo nella videocamera.

Capitano: Sì... Allora, Val, alzarsi, aprire la finestra e stare sul davanzale della finestra, Sysoev...

Valya: compagno capitano, e se avesse ragione?

Capitano: Questo è ciò che dobbiamo imparare, quindi ... bisogno di una cintura, Seva, togliere la cintura!

Seva: Non ho una cinghia...

Capitano: Come no?! Hai messo in forma! E 'stato abbastanza!

Sysoev: Nel mio armadio... i pantaloni... si può prendere...

Il capitano fece un cenno al sergente, che va alla credenza, aperto, rovistando in cerca di pantaloni.

Seva: Non ci sono pantaloni!

Sysoev: Come no?!

Seva: Beh, sì, c'è tutto.. Due camicie e collant per donna... e tutti...

Sysoev: E chi ha preso?! Ho preso la moglie... rotto... qualcuno a prendere loro... qui nessuno vive...

Capitano: Bene, bene, Sysoev, perché guai, hai visto - piatto sigillato, che poi prendere la tua roba.. dimenticata, forse, dove si stabiliscono...?

Sysoev: Sì, come si dimentica?! Non dimentico che è sigillato da?!.

Capitano: Allora, va bene, Sysoev, Questo è abbastanza! Seva, di lasciare calzamaglia... staremo a vedere se c'è lycra... perché è più forte... abbiamo bisogno di una forte...

Sergente lungo frugare nell'armadio, finalmente tira fuori un paio di collant.

Sysoev: Questo è il tipo di ...

Capitano: Beh, che cosa hai preso? Non sai cosa Lycra?! Questo isolamento, lana e lycra è lucido, trasparente! Vattene da qui!...

Limitare la consapevolezza dei consumatori e delle marionette così distinto accadendo - in questo "universo blocco" realmente "avere bugie indistinguibili dalla verità", perché "sfuma i confini tra" io "e il mondo intorno a loro, deformando la" I ". Invece di persone - funzioni come azione umana, "come se", perché non ci sono sentimenti di vita, emozioni, reazioni all'incidente, tutta l'energia è diretta solo ad incorporare in una situazione di "mancanza di presenza" in questa realtà "come se", cioè senza significato.

Tutti i partecipanti a questo evento - e che stanno studiando casi nel gioco più di uno o due - non riflettere sul totale "volgarizzazione" del mondo. L'eccezione è un Valya - Frazione del nostro tempo (questa associazione emerge nel gioco molto chiaramente). In realtà tutto ciò che accade sembra come se i suoi occhi. E Valya, rifiutando di essere un membro della "volgarità", niente non può produrre altro che buffoneria, deliberata "di agire", l'unico significato di cui - un affioramento di questo cambiamento nel mondo della moderna dell'uomo volgarità e incidere. È particolarmente evidente nella scena di intimità (cioè che richiede, come se con la necessità di vivere emotivo coinvolgimento) eroe con la sua Ofelia -

Olya. Nudo in un berretto da baseball con Valya è vestito, come è scritto nel commento dell'autore, "un cappotto nero prim, collant, gonna e stivali," Olga, che, massaggiando il suo cazzo, lamentarsi sposarsi, e correla le sue azioni e conduce affari conversazione Bang dopo mamma che lavora, se sia pericoloso volare nel pane pita ("perché abbiamo una guerra con quelli che lo fanno").

Il gioco si conclude con Val, stanco della "posa" una vittima delle vittime reali, va in questa opportunità unica nella comunità mondiale. Si avvelena pesce dal ristorante giapponese "vicino" - Ofelia, la madre Gertrude, Claudio e suo zio in finale per la prima volta, non sembrano, mostra in dettaglio l'investigatore e il prossimo nella "immagine di disposizione della famiglia delle vittime avvelenato a tavola.

Per quanto riguarda la seconda di questa tendenza è interessante girare a spettacoli, performance, film Ivan Vyrypaev non solo un drammaturgo, ma il regista, attore, ispiratore ideologico e fondatore del "Ossigeno". Quindici anni fa ha fatto esplodere la teatrale esecuzione pubblica di "Ossigeno" (dove si è esibito e il ruolo del titolo), e cinque anni fa è stato rilasciato, come regista, il film con lo stesso nome (il Gran Premio del Cinema-Thawra).

Giovane, venti se qualcuno ancora sconosciuto alla fine degli anni '90, l'autore di Irkutsk entra in scena in una disputa con il Padre di tutta la cultura europea, disperatamente negando il suo comandamento principale - "Non uccidere" e "Non commettere adulterio". Perché non ucciderlo? Perché non è possibile commettere adulterio? Nuovo nietzschiano anche sentirsi morto meccanicistica della vita quotidiana moderna, dimostra che la sua generazione, soprattutto - ossigeno (libertà di respiro, guidare, danza, corsa sensuale)! E se l'unico significato significativo - "ossigeno" - qualcuno chiude, dovrebbe essere ucciso. Anche se la circolazione interferenze - sua moglie, e che non esita a fare l'eroe - un residente di una

piccola cittadina vicino a Mosca, colpendo una pala al cranio. Non può essere espressamente notare che questo sta accadendo sul palco, e poi la follia sullo schermo - non poteva non affascinare, non innamorarsi di te stesso, non convincere.

Poi ci sono stati diversi spettacoli teatrali e film basati su opere teatrali, come "killer", e non in rotto, ma piuttosto nel senso letterale del parole. Tale costo anche solo a livello di trama mono-play "Luglio" - un monologo anziano cannibale, messo in scena nel teatro "Practice" Pauline Agureeva protagonista! O eventi nel suo film "Euphoria", dove usiamo le descrizioni di Dm. Bykov, "dato fuoco alla casa per davvero, e mordere il dito sul reale, e gli amanti malvagi uccidere è anche abbastanza realistico. Ma tutto questo è così bella e così tranquillo, e così è immorale - immorale anche un terremoto. Categorie morali aboliti. E quindi questo è un-urto e inchioda lo spettatore in realtà non la morte di un eroe, cioè la morte della moralità. Non è più "[3, p.323].

Cerchiamo, però, di ciò che accade nelle ultime creazioni del "killer" della moralità. Uno degli ultimi dei suoi drammi "Illusions" Rhythm chiamato melodramma circa i veri valori. Forse qui c'è anche l'ironia, ma è confusa la situazione, che indica l'autore non copre, ma non sta probabilmente andando a, anzi - al contrario. Discorso nel gioco è di circa i pilastri fondamentali della vita umana - l'amore e la fiducia, l'amicizia, il tradimento, ma - questi puntelli per qualsiasi tocco, crolla come un puzzle fragile, perde forma. E nel gioco, che ha messo sul palco del teatro di Mosca "Pratica", il ritornello va esclamazione: "Ci deve essere almeno una certa coerenza in questo spazio volatile".

E per la prossima generazione del nuovo dramma, si dichiararono in questi ultimi anni, pensare a nuovi modi, nuovi supporti. Nel gioco, "Lui è mancante," Yaroslava Pulinovich protagonista Sasha soffre acutamente dal fatto che suo fratello Gleb

in tutto il mondo preferiscono le loro bellezze silicone costantemente aggiornati, bambole del sesso, nulla esteriormente indistinguibile da persone che vivono ("fatto per il sesso, ma si è rivelato Amore"). Le persone reali nel gioco sono in una sorta di trance sonnambulo, sono in realtà semi-cadaveri finché negata la possibilità di vivere l'amore, ma solo - la comunicazione umana. Tale Sasha e Gleb, come il parlare solo da Yandex ("ho chiesto Yandex" - una delle frasi chiave del gioco) Boy Burger, che ha incontrato uscendo di disperazione a lavorare nella patata Makdonalse, Sasha. Questo è ancora in corso dopo di loro una generazione di 16 anni rappresentati nella generazione gioco fallito suicidio. La performance di Oleg Getse Tyumen teatro "impegno" sul grande schermo ad alta velocità travolge lo spettatore un luminoso, scintillante pubblicità lucido chiede metropoli panorama, ma sul palco senza sosta vagare completamente stordito e perso in questo mondo di simulacri dei bambini consumistiche, il loro mondo esistenziale - l'immagine della camera mortuaria : la scena è vuota, piena di freddo spazio luce artificiale, con pareti bianche di plastica su cui si preme immediatamente il pulsante si appoggia solo i mobili necessari qui - tavoli stretti e lunghi, cadavere-carrozza.

Ma - e questa è una differenza fondamentale semantica tra spettacolo moderno - i bambini in cerca di una via d'uscita. Non troverete significativo, ma il fatto di ricerca, speranza, nuovo paradigma soprasensibile fumble. Soprasensibile Magia come si annida nel gioco attraverso la realtà della vita quotidiana dei giovani di oggi. E 'presente principalmente attraverso la negazione, come un buco, il vuoto insopportabile, portando infine alla morte, tra cui fisica (il destino di Sasha in finale - prova diretta di questo). Ma c'è anche un riferimento diretto. Tutta l'azione del gioco è costruito intorno al fatto che Sasha e Gleb in cerca di suo padre, che "è stato un tale tipo, bello, ci ha amati e sempre ci ha perdonato", e una volta andato e mai

tornato ("e sul telefono cellulare non prende"). Nome di suo padre in altro modo - Oleg G. Baklanov. Le lettere maiuscole indicano (nella Grande nome di riproduzione visualizzato sullo schermo), in cui rivela il Padre e il gioco in questione, grazie a questa inaspettata scala prende un suono completamente diverso.

Oggetto padre era sempre rappresentativo rigore, la durezza, la trascendenza, girando per l'uomo con più gravi sfide. La perdita di concentrazione verticale nei mascherata identità consumistici a forma di brodo percepito "nuovo dramma" a volte ha quasi disperato. Sete ideale, ma loro, veri, non i giochi sociali, crea la sua ricerca nelle forme più inaspettate e incredibili. Una delle prove più chiara delle forme di realizzazione di questa ricerca è stato il gioco sul dramma di Eugene Grigoriev Nina Belenitskaya "Pavlik - mio dio" del Teatro di Mosca. Joseph Beuys, dove l'eroina Tania soffre anche di insopportabile scomparve dalla vita di suo padre. Questa sofferenza e gli balenò l'odio, come in questo caso il padre li gettò con la madre e la sorella banale letteralmente, senza la metafisica conduce i suoi modi incredibilmente intricati alla deificazione della immagine di Pavlik Morozov, che è anche mio fratello e la gettò nel suo tempo successivamente padre assassinato . Tuttavia, l'omicidio è apparso mitologema pulito come basa su uno studio degli strumenti di gioco nel 1932 gli autori (questo è indicato esplicitamente il loro studio sul palco), un pioniere Pavlik non è mai stato denunciato suo padre non ha scritto, e non ha ucciso nessuno, "erano in realtà solo due cose - il fatto che sono nato e sono stato ucciso ". Ma l'obiettivo principale del gioco non è sul esporre calunnia contro innocenti Pavlik (in realtà in una certa misura nota), la cosa principale qui - la sete di adolescente moderno, "Voglio papà di essere" E la storia privata di una sola ragazza cresce in gioco per lo zoom Argomenti di ricerca di valore e di significato una nuova generazione, "randagi in passato oscuro, cercano di trovare una

guida nel presente" (da parte del pubblico circa le recensioni di performance in linea LiveJournal).

Ultima generazione di drammaturghi e registi nella base della nuova antinomia dramma della "vita-morte" accentuare il tema della vita. Questo non è tanto un discorso di "l'omicidio della realtà" è definito qui, la cosa principale - per la ricerca di nuovi, la loro, pulito e fresco, non consumismo parlato e altri supporti sociali valore fatiscante. Queste ricerche possono essere ingenuo, ridicolo, goffo, ma sono significativi in quanto il programma ideologico "riavvio", cercando di trovare un'altra misura significativa nel rapporto tra uomo e uomo, le persone, gli animali, le cose, le piante, la società così com'è. Ad esempio, la metamorfosi sorprendente subisce un tema d'amore nei giochi dei più giovani autori. Nastya Bukreeva (San Pietroburgo) nella commedia "Il cucciolo sul portellone" crede che l'amore (felice / infelice) - il peggiore nella vita di una persona, allora avete bisogno di fuggire, trovando sostegno emotivo in altri settori, e gli affetti. Luce Bazhenov (Omsk) nel dramma con il nome racconto "diverso" dice tutto: determinanti di sangue legati

nulla in questi sentimenti, che collega le persone che la vita può dare amore nel più inaspettato (e per età e sesso, e concezione del mondo) le persone, se è aperto e libero. Valera Shergin, dimostrando che siamo tutti nella "sottocorticale" ancora "Kontslageristy" (questo è il nome del gioco), rivela come il rapporto di una persona (a prescindere di nuovo di sesso, età, nazionalità) come quello della famiglia diventa un importante risparmio in qualsiasi condizioni. Così il teatro palco (e sociale) la vita passa attraverso una generazione di persone che non vogliono avere nulla a che fare con il fonoassorbente spettacolo consumistico, e cercare di trovare un punto di pilastri reali della sua vita in una vita quotidiana contemporanea fluido.

References:

1. M. Lipovetsky. 2005. Theatre of violence in society play: philosophical farces Vladimir and Oleg Presnyakov. *New Literary Review*. P. 244-278.
2. De Bor G. *Society of the Spectacle*. Center for Humanitarian Technologies.
3. Bykov Dm. 2008. *Scratch: articles, essays*. St. Petersburg. "Limbus Press". 328 p.