Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών
Θεατρικών Σπουδών

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Η «Συνενοχή» του Κοινού με τους Συμμετέχοντες - Performers σε μία Παράσταση: Διαδραστικότητα, Ανταλλαγή Ρόλων (Κοινού - Χαρακτήρων), Διαφορετικοί Τρόποι Εμπλοκής. Εφαρμογή στο *Μάκβεθ* του Σαίξπηρ.

Ιουλία Κόγκου

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Άννα Τσίχλη

Ιανουάριος 2018

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών
Θεατρικών Σπουδών

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Η «Συνενοχή» του Κοινού με τους Συμμετέχοντες - Performers σε μία Παράσταση: Διαδραστικότητα, Ανταλλαγή Ρόλων (Κοινού - Χαρακτήρων), Διαφορετικοί Τρόποι Εμπλοκής. Εφαρμογή στο *Μάκβεθ* του Σαίξπηρ.

Ιουλία Κόγκου

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Άννα Τσίχλη

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή υποβλήθηκε προς μερική εκπλήρωση
των απαιτήσεων για απόκτηση μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών
στις Θεατρικές Σπουδές
από τη Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών
του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου.

Ιανουάριος 2018

Περίληψη

Η μεταπτυχιακή διατριβή μελετά τις έννοιες της συνενοχής και διαδραστικότητας που μπορούν να αναπτυχθούν σε μια παράσταση ανάμεσα στο κοινό και τους συντελεστές της. Μέσω σύντομης ιστορικής αναδρομής και καταγραφής διαφορετικών κατηγοριών διαδραστικού θεάτρου, περιγράφεται η δομή των παραστάσεων αυτών. Ταυτόχρονα, η έρευνα επικεντρώνεται στους τρόπους δημιουργίας μιας διαδραστικής παράστασης και στις μεθόδους ενεργοποίησης του κοινού. Ολοκληρώνεται με την εφαρμογή των συμπερασμάτων στο σχεδιασμό μιας παράστασης με αφετηρία το θεατρικό έργο *Μάκβεθ* του Ουίλλιαμ Σαίξπηρ.

Summary

The MA dissertation studies the concepts of complicity and interactivity that can be developed in a performance between the audience and its actors. The structure of these performances is described through a brief historical review and recording of different categories of interactive theatre. At the same time, the research focuses on how an interactive performance can be designed and how the audience can be engaged. It ends with the implementation of the conclusions in the design of a performance based on *Macbeth* by William Shakespeare.

Στο γιο μου και το σύντροφό μου

Περιεχόμενα

Εικόνες – Πίνακες 8
Εισαγωγή 11

Κεφάλαιο 1 Συνενοχή 14
1.1 Ιστορική αναδρομή 18
1.2 Δομή διαδραστικής παράστασης 34
1.3 Είδη Διάδρασης 38
1.3.1 Intimate theatre (Γνώριμο θέατρο) 38
1.3.2 Audience participatory theatre (Συμμετοχικό θέατρο) 38
1.3.3 Variety Entertainment 39
1.3.4 Improvisational comedy (Κωμωδία αυτοσχεδιασμού) 40
1.3.5 Street theatre (Θέατρο δρόμου) 40
1.3.6 Interactive Theatre (Διαδραστικό Θέατρο) 41
1.3.7 Playing theatre 42
1.3.8 Immersive Theatre 42
1.4 Η πρόσκληση στο *τέμενος* 43
1.5 Ενσωμάτωση: ψευδαίσθηση ή απόσταση 45
1.6 Η ενσωμάτωση ως εμπειρία 50
1.7 Διαθεσιμότητα 53
1.8 Πρόκληση του κοινού: αισθήσεις 55
1.9 Άλλα μέσα *ενσωμάτωσης*: το παιχνίδι 61
1.10 Συμπεράσματα 66

Κεφάλαιο 2 Εργαλεία 70
2.1 Εργαστήριο «Shakespeare's plays & interactive theatre - Η χρήση εργαλείων διαδραστικού θεάτρου στα έργα του Σαίξπηρ» 72
2.1.1 Ερωτηματολόγια 79
2.1.2 Συμπεράσματα 85
2.2 Performance 86
2.2.1 Ερωτηματολόγιο κοινού 90
2.2.2 Συμπεράσματα 97
2.2.3 Ερωτηματολόγιο ηθοποιών 98

2.2.4 Συμπεράσματα 102
2.3 Γενικά συμπεράσματα 102
2.4 Διαμόρφωση «Εργαλείων» διαδραστικής παράστασης 103

Κεφάλαιο 3 Εφαρμογή 106
3.1 Σχεδιασμός της μελλοντικής παράστασης *Μάκβεθ στη Χώρα των Θαυμάτων* 109
3.1.1 Τέμενος 112
3.1.2 Πρόσκληση 112
3.1.3 Σχεδιασμός πλαισίων 113
3.1.4 Παιχνίδι – αισθήσεις 116
3.1.5 Ρόλος ή χαρακτήρας 117
3.1.6 Ροή 118
3.2 Συμπεράσματα 118
Επίλογος 119

Π Α Ρ Α Ρ Τ Η Μ Α 121
Α Εκδήλωση στο Booze Cooperativa 122
Α.1 Πληροφορίες Εκδήλωσης 122
Α.2 Προετοιμασία 125
Α.3 Σημειώσεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 126
Β. Αποτελέσματα ερωτηματολογίων 130
Β.1 Απαντήσεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 130
Β.2 Απαντήσεις κοινού 140
Β.3 Απαντήσεις ηθοποιών 150

Πηγές 156
Βιβλιογραφία 156
Αρθρογραφία 159
Σύνδεσμοι στο διαδίκτυο | Οπτικοακουστικό υλικό 161

Εικόνες – Πίνακες

Εικόνα 1: Θέατρο Αρχαίας Επιδαύρου (4ος - 2ος Π.Χ.).....18
Εικόνα 2: το Κάστρο της Επιμονής (ανακατασκευή).....20
Εικόνα 3: Swan Theatre.....20
Εικόνα 4: Teatro Farnese, Parma.....21
Εικόνα 5: *Kordian* (1962) του Grotowski. 22
Εικόνα 6: *Kordian*, Σχέδιο 22
Εικόνα 7: Μελέτη του Γκροτόφσκι.....23
Εικόνα 8: Μελέτη του Γκροτόφσκι.....24
Εικόνα 9: Το « théâtre mobile » του Jacques Polieri (1960) 26
Εικόνα 10: *Paradise Now* (1968) των The Living Theatre.....26
Εικόνα 11: *Dionysus in ’69* (1968) του R. Schechner 27
Εικόνα 13: *Mozart au chocolat* (1987) του Jacques Livchine.....29
Εικόνα 14: *Sleep No More* (2011) των Punchdrunk.....29
Εικόνα 15: *Πεθαίνω σαν Χώρα* (2008) του Δημήτρη Δημητριάδη και σκηνοθεσία Μ.Μαρμαρινού.....30
Εικόνα 16: *The Kingdome Come* (2003) του Dries Verhoeven.....30
Εικόνα 17: *You are here* (2007) του Dries Verhoeven.....31
Εικόνα 18: Το *Atlas* των Ana Borralho και João Galante 32
Εικόνα 19: *UrbanDig_Omonoia* (2016) των Oxi Paizoume.....33
Εικόνα 20: *Hautnah* του Felix Ruckert 33
Εικόνα 21: *Μηχανή Αμοιβαίων Κυμάτων* (2014) του Ινστ/του Abramović 34
Εικόνα 22: Το Φεστιβάλ *Burning Man*.....34
Εικόνα 23: Σκίτσο. Μετακίνηση γύρω από μία "φωτιά" 37
Εικόνα 24: Πομπή.....37
Εικόνα 25: Variety Entertainment (Hip Entertainment and Events 2017).....39
Εικόνα 26: *Imponderabilia* (1977) των Ulay και Abramović.....57
Εικόνα 27: *The Fear of Smell* (2006- 2015) της Sissel Tolaas.....58
Εικόνα 28: Το *STUFF* (1996) των Coco Fusco και N. Bustamante.....58
Εικόνα 29: Ryoji Ikeda : *The Transfinite* του Ryoji Ikeda 59
Εικόνα 30: Chiaroscuro (1997) της J. Cardiff.....60
Εικόνα 32: Οδηγίες προς συμμετέχοντες (1/2) 73
Εικόνα 33: Οι οδηγίες προς τους συμμετέχοντες (2/2).....74

Εικόνα 34: Χώρος διεξαγωγής πρώτου βήματος του σεμιναρίου 74
Εικόνα 35: Τοποθέτηση κόκκινου και καφέ "χώρου".....76
Εικόνα 36: Εργαστήριο-Βήμα 1ο 77
Εικόνα 37: Εργαστήριο-Βήμα 3ο.....78
Εικόνα 38: Booze - Σκηνή.....87
Εικόνα 39: Booze - Χώρος κοινού 87
Εικόνα 40: Στιγμή από εκπαίδευση στην πλατφόρμα. 88
Εικόνα 41: Πρόβα στο Booze 89
Εικόνα 42: Στιγμές από τις πρόβες στο Booze 89
Εικόνα 43: Στιγμή από την παράσταση 90
Εικόνα 44: *Situation Rooms* (2011) των Rimini Protokoll.....106
Εικόνα 45: *Super Mario VR*, στιγμιότυπο από τη δράση του παίχτη σε εξωτερικό χώρο 106
Εικόνα 44: Παλιό Χρηματιστήριο Αθηνών. Πάνω χώρος 110
Εικόνα 45: Παλιό Χρηματιστήριο Αθηνών . Κάτω χώρος, πρώην χώρος συναλλαγών ΧΑΑ.....111
Εικόνα 46: Προθάλαμος Χρηματιστηρίου Αθηνών.....112
Εικόνα 47: Συμβουλές από μια Κάμπια 113
Εικόνα 48: Τα πεδία του crocket.....114
Εικόνα 49: Εικονογράφηση της κουζίνας από το κεφάλαιο «Γουρούνι και Πιπέρι» του βιβλίου του Λ.Καρόλ.....115
Εικόνα 50: Δείγμα τρύπας - τσουλήθρας με led.....116
Εικόνα 51: Τούνελ σε δάσος με ουδέτερο φως
Εικόνα 52: Τούνελ με black light.....117
Εικόνα 53: Περιήγηση στο πάνω χώρο-κουζίνα μαγισσών και απεικόνιση της εξωτερικής όψης του κτηρίου.....122
Εικόνα 54: Κυρίως χώρος χρηματιστηρίου όπου πραγματοποιούνται διάφορες δράσεις.....122
Εικόνα 55: Χώρος μαγισσών (κουζίνα από τη *Χώρα της Αλίκης*) 122
Εικόνα 56: Αφίσα εκδήλωσης 123
Εικόνα 57: Πρόγραμμα εκδήλωσης 124
Εικόνα 58: Πρόγραμμα εκδήλωσης 124
Εικόνα 59: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 126
Εικόνα 60: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 126

Εικόνα 61: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 127
Εικόνα 62: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 127
Εικόνα 63: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 128
Εικόνα 64: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 129
Εικόνα 65: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου 129

Πίνακας 1: Αποτελέσματα δημογραφικών στοιχείων και γενικών πληροφοριών συμμετεχόντων εργαστηρίου 79
Πίνακας 2: Αποτελέσματα ερωτηματολογίων αναφορικά με την διαδραστικότητα και τη συνεργασία μεταξύ συμμετεχόντων 80
Πίνακας 3: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την εμπειρία των συμμετεχόντων στο εργαστήριο. 81
Πίνακας 4: Αποτελέσματα ερωτ/γίου αναφορικά με την δραματουργία. 82
Πίνακας 5: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με τη δομή του εργαστηρίου 83
Πίνακας 6: Γενικές παρατηρήσεις των συμμετεχόντων στο εργαστήρι 85
Πίνακας 7: Αποτελέσματα δημογραφικών στοιχείων και γενικών πληροφοριών συμμετεχόντων 91
Πίνακας 8: Αποτελέσματα ερωτηματολογίων αναφορικά με την διαδραστικότητα 93
Πίνακας 9: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την εμπειρία των συμμετεχόντων 94
Πίνακας 10: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την δραματουργία. 96
Πίνακας 11: Γενικές παρατηρήσεις των συμμετεχόντων 97
Πίνακας 12: Αποτελέσματα δημογραφικών στοιχείων και γενικών πληροφοριών των ηθοποιών 98
Πίνακας 13: Αποτελέσματα ερωτηματολογίων αναφορικά με την διαδραστικότητα 99
Πίνακας 14: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την δραματουργία και εμπειρία των ηθοποιών 101
Πίνακας 15: Γενικές παρατηρήσεις των ηθοποιών 101

Εισαγωγή

Social being determines thought,
and not vice versa. A.Boal (1974)

Η σχέση αλληλεπίδρασης του κοινού με τη σκηνή παρέμενε πάντα ένα ανεξερεύνητο κομμάτι για μένα. Για το λόγο αυτό, θέλησα να ερευνήσω τους τρόπους ενεργοποίησης του κοινού σε μία παράσταση και τις συνθήκες κάτω από τις οποίες μπορεί να επιτευχθεί κάτι τέτοιο. Τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής αποτέλεσαν υλικό για δύο βασικά στοιχεία: την καταγραφή των «εργαλείων» με στόχο τη δημιουργία διαδραστικών παραστάσεων και την εφαρμογή των αποτελεσμάτων της έρευνας σε μια σύντομη σκηνοθετική πρόταση με αφετηρία το θεατρικό έργο *Μάκβεθ* του Ουίλλιαμ Σαίξπηρ.

Το έναυσμα για την παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή δόθηκε το 2007 στο «Cut 'N' Paste Festival 2»[1] στο Βερολίνο. Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας που μεσολάβησε μέχρι την συγγραφή της παρούσας, παρακολούθησα και συγκέντρωσα υλικό από διαδραστικές παραστάσεις κυρίως ξένων παραγωγών. Στο ξεκίνημα της μελέτης για την μεταπτυχιακή μου διατριβή, επικεντρώθηκα στην αναζήτηση βιβλιογραφικών πηγών πάνω στις έννοιες: *διαδραστικό θέατρο, κοινό, συμμετοχή, παιχνίδια, αισθήσεις, τελετουργία* κ.α. και μελέτησα ενδεικτικά ορισμένες περιπτώσεις διαδραστικότητας, οι οποίες θα μας βοηθήσουν να ταξινομήσουμε τα εργαλεία. Στη συνέχεια, τον Σεπτέμβριο του 2016 πραγματοποιήθηκε ο σχεδιασμός ενός εργαστηρίου και μιας δεκαπεντάλεπτης παράστασης με στόχο την εφαρμογή των

[1] Πρόκειται για φεστιβάλ που διοργανώθηκε για νέους στο Βερολίνο από τον οργανισμό Hebbel am Ufer.

αποτελεσμάτων της στην έρευνάα μου. Τα δύο δρώμενα πραγματοποιήθηκαν στον καλλιτεχνικό πολυχώρο *Booze Cooperativa* στις 18 Δεκεμβρίου 2016 στο πλαίσιο της εκδήλωσης *Shakespeare: Those scenes we loveth*[2]. Για τις δύο αυτές εκδηλώσεις προετοιμάστηκαν όλα τα απαραίτητα (δηλαδή ακρόαση, πρόβες, έρευνα κλπ) για την επιτυχή ολοκλήρωσή τους. Ακολούθησε ανάλυση και επεξεργασία των αποτελεσμάτων από τα ερωτηματολόγια που στάλθηκαν στους θεατές – συμμετέχοντες. Στη συνέχεια, βάσει των συμπερασμάτων μελετήθηκαν περαιτέρω δυνατότητες / βελτιώσεις για το σχεδιασμό μιας μελλοντικής παράστασης που θα συμπεριλαμβάνει πολλά από τα στοιχεία αυτά. Κατόπιν, πραγματοποίηθηκε τηλεφωνική επικοινωνία με την ηθοποιό – εμψυχώτρια Αγάθη Κάλτσα από την ομάδα *[nomades]* στις 4/5/2017. Με την ολοκλήρωση της συζήτησης που αποσαφηνίστηκαν έννοιες όπως η διαφορά μεταξύ των εννοιών βιωματικού και διαδραστικού. Στη συνέχεια, ανέτρεξα σε βιβλιογραφία των παραστασιακών σπουδών (Erika Fischer – Lichte, Gary Izzo, Ελένης Τιμπλαλέξη, Gareth White, Steve di Benedetto, Augusto Boal, Richard Schechner κ.ά.) και μελέτησα το έργο συγκεκριμένων καλλιτεχνών και φεστιβάλ από τον χώρο της performance art με αναφορές στις έννοιες του σώματος και των αισθήσεων (για παράδειγμα Franko B, Punchdrunk, Marina Abramovic, Dries Verhoeven, Felix Ruckert, Burning Man Festival (https://burningman.org/)).

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή θέτει και μελετάει τα παρακάτω ερωτήματα:

- Ποιες και πόσες περιπτώσεις διαδραστικότητας του κοινού έχουμε και πώς θα μπορούσαν να ταξινομηθούν;
- Σε ποιο βαθμό το κοινό μπορεί να βιώσει την εμπειρία παραστάσεων/ performances και για ποιο σκοπό; Σε ποιο βαθμό μπορεί να εμπλακεί ή/και να απεμπλακεί; Ως ποια όρια φτάνει η διαθεσιμότητα του;
- Σε ποιους κανόνες / περιορισμούς μπορεί το κοινό να υπακούσει;
- Η εμπλοκή του κοινού οδηγεί στην ταύτιση ή στην αποστασιοποίηση ή/και το διδακτικό θέατρο;

[2] Σε συνεργασία με την ομάδα σκηνοθετών της ΘΣΠ63 και την Επίκουρη Καθηγήτρια κα Αύρα Σιδηροπούλου.

- Με ποιους τρόπους, το κοινό ενεργοποιείται; Πώς ενθαρρύνεται στο να συμμετέχει σε ένα δρώμενο; Οι τρόποι αυτοί θα μπορούσαν να αποτελέσουν “εργαλεία” σχεδιασμού μιας διαδραστικής παράστασης.
- Πώς θα μπορούσε ο σύγχρονος θεατής, εν δυνάμει συμμετέχοντας μιας διαδραστικής παράστασης, να βιώσει το ρόλο του Μάκβεθ ;

Επίσης, θα εξετάσω κατά πόσο ο σαφής προσδιορισμός των «εργαλείων» μπορεί να βοηθήσει τους συντελεστές μιας παράστασης.

Η απάντηση των παραπάνω θα ολοκληρωθεί σταδιακά μέσα από τρία κεφάλαια της παρούσας μεταπτυχιακής διατριβής. Στο Κεφάλαιο 1 θα διερευνηθεί η έννοια της *συνενοχής*, η εξέλιξή της στο χρόνο σύμφωνα με τους θεωρητικούς των παραστατικών τεχνών και του θεάτρου ενώ θα γίνει ενδεικτικά αναφορά σε κάποιες παραστάσεις, στις οποίες εντοπίζεται. Στη συνέχεια, θα μελετηθεί η δομή μιας διαδραστικής παράστασης, τα διαφορετικά είδη αι ο τρόπος που εμπλέκεται το κοινό με τους συντελεστές μίας διαδραστικής παράστασης (πώς αντιμετωπίζεται, πώς προκαλείται, πώς βιώνει την εμπειρία). Στο Κεφάλαιο 2 θα επιχειρηθεί η ταξινόμηση των εργαλείων και η καταγραφή των συμπερασμάτων από το εργαστήριο και την παράσταση που πραγματοποιήθηκε για την εφαρμογή τους. Τέλος, στο Κεφάλαιο 3 θα γίνει μια συνοπτική σκηνοθετική πρόταση με χρήση των διαδραστικών «εργαλείων».

Κεφάλαιο 1

Συνενοχή

Όπως αναφέρει ο Αμερικανός σκηνοθέτης και θεωρητικός Richard Schechner¸ συμμετοχή - ή συνενοχή ή διάδραση - σημαίνει να λαμβάνει κανείς μέρος σε μια παράσταση χορεύοντας, παίζοντας σε μία σκηνή μαζί με τους performers, εμπλέκοντας άλλους θεατές σε διαλόγους του έργου, μετακινώντας ή ανταλλάσσοντας ρούχα κ.ά. (Schechner 1971: 73-74). Στην παρούσα ενότητα, θα εξετάσουμε τις έννοιες της συνενοχής (ετμ. κοινή υπαιτιότητα σε αξιόποινη πράξη (Μανδαλά 1993: 738)) ή συμμετοχής (ετμ. το να μετέχει κανείς σε κάτι μαζί με άλλους, (Μανδαλά 1993: 731)) ή διάδρασης (ετμ. η αμφίδρομη διαδικασία μεταξύ δύο ατόμων ή ομάδων ή μεταξύ ανθρώπων και μηχανών)[3] που εξαιτίας της χρήσης σε όρους θεατρικούς τούς προσδίδεται σχεδόν ισότιμη εννοιολογική αξία, διαφοροποιώντας τις μόνο ως προς το βαθμό εμπλοκής του κοινού και δίνοντας μια πιο γενικευμένη διάσταση σε εκείνη της συνενοχής.

Η Γερμανίδα θεατρολόγος Erika Fischer – Lichte αποκαλεί την ενέργεια που απελευθερώνεται μεταξύ κοινού και συντελεστών μιας παράστασης ως «λούπα ανάδραση», αναφερόμενη στην ανάπτυξη μιας σχέσης εξάρτησης και αλληλοεπίδρασης (Fischer – Lichte 2012: 77). Αντίστοιχα, ο Βραζιλιάνος σκηνοθέτης, και ακτιβιστής Augusto Boal πιστεύει ότι το κοινό χρειάζεται να απελευθερώσει όχι μόνο την κριτική του σκέψη αλλά και το σώμα και να εισβάλει στη σκηνή ώστε να μεταμορφώσει οτιδήποτε συμβαίνει εκεί.

[3] Το λήμμα δεν υπάρχει στα λεξικά της Μανδαλά ή του Γ. Μπαμπινιώτη. Το ηλεκτρονικό λεξικό wiktionary.org ερμηνεύει κάνοντας χρήση μεταφραστικού δανείου από την αγγλική λέξη *interaction*.

Ουσιαστικά, να γίνει εκείνο ο χαρακτήρας ή ο ηθοποιός (Boal 2008: xx-xxi). Η Γαλλίδα σκηνοθέτις Ariane Mnouchkine αναφέρει ότι στην Ινδία υπάρχει ορισμός για τα συναισθήματα του θεατή απέναντι στον ηθοποιό, το αποκαλούμενο *rasa* (Féral 1989: 6) που αφορά τη δημιουργικότητα του καλλιτέχνη και ό,τι βιώνει το κοινό καθώς το εμπλέκει ενεργητικά. Αυτό σημαίνει ότι ο θεατής (*rasika*) αποσυνδέεται από τα εγωιστικά του ενδιαφέρονται και η εμπειρία δεν λαμβάνεται ατομικά αλλά πέρα από το άτομο καθ' αυτό (Ghosh 1987: 319 - 325). Ο Schechner ερμηνεύει το rasa ως τη «γεύση» μιας παράστασης: πώς το κοινό προσελκύεται ενώ μεταφέρει διαφορετικές προτιμήσεις και εμπειρίες και πώς τελικά απολαμβάνει την παράσταση (Schechner 1985: 138).

Το διαδραστικό θέατρο σε όλες τις εκφάνσεις του καταργεί τον «τέταρτο τοίχο», δηλαδή το φανταστικό τοίχο, όπως ορίστηκε από το Ντιντερό (Diderot), που χωρίζει το κοινό από τους ηθοποιούς, αλλά όχι τους ηθοποιούς από το κοινό εφόσον αγνοούν την ύπαρξή του (Burwick 1991: 51-52). Ταυτόχρονα, συνδυάζει την το θεατρικό κείμενο με τον αυτοσχεδιασμό από την πλευρά του κοινού (Haridy 2013). Παράλληλα, ως performance εμπεριέχει το στοιχείο του παιχνιδιού όπως διατυπώνει ο Schechner (Schechner 2013: 89). Το παιχνίδι, σύμφωνα με τον Γάλλο Κοινωνιολόγο Roger Caillois, δικρίνεται ανάλογα κατά πόσο επικρατεί ο αυθορμητισμός και αυτοσχεδιασμός με απώτερο σκοπό την προσωπική ικανοποίηση (paidia) ή η ανταγωνισμός, οι δεξιότητες και η ανάγκη τήρησης των κανόνων (ludus) (Caillois 2001: 28-29). Ο σκηνοθέτης και δάσκαλος θεάτρου Garry Izzo, ο οποίος δηλώνει ότι το διαδραστικό θέατρο είναι η τέχνη του παιχνιδιού (Izzo 1997: 14). Ένα παιχνίδι που αφορά, στην προκείμενη περίπτωση, ενήλικες. Επίσης, ο Izzo διατύπωσε την άποψη ότι το διαδραστικό θέατρο αποτελεί ένα θέατρο βασισμένο στις διαδικασίες (*process-oriented form of theatre*) όπου δίνεται βάση σε αυτές, αντίθετα με το απλό θέατρο που επικεντρώνεται στις πρόβες (Izzo (1997: 33). Ο Ιταλός σκηνοθέτης, θεωρητικός, ιδρυτής του Θεάτρου Odin και της Διεθνούς Σχολής Θεατρικής Ανθρωπολογίας Eugenio Barba, μεταξύ άλλων, μιλάει για ένα θέατρο τελετουργίας όπου το κοινό τοποθετείται ως μάρτυρες, δημιουργώντας την αίσθηση της *κοινότητας* (*communitas*), μίας συλλογικής δηλαδή εμπειρίας (Turner 2004: 3 – 6, 9 – 10),

σημείο στο οποίο συμφωνεί και ο Richard Schechner (Schechner 2005: 117) αλλά και η Fischer – Lichte (Fischer – Lichte 2012: 100 - 102). Όμως, οι αυθόρμητες κοινότητες, κατά τον Βρετανό ανθρωπολόγο Victor Turner, αποκλίνουν από τη δομή (anti-structure) προσωρινά, οριακά ενώ είναι προσεκτικά αντισταθμισμένες, ενώ ο Schechner σημειώνει ότι μία από τις όμορφες ειρωνείες είναι ότι το θέατρο ως κοινότητα που προκύπτει από την ήδη υπάρχουσα δομή, ένα μικρό συμβάν που αντανακλά τις εντάσεις της κοινωνικής τάξης – αταξίας (Schechner 2005: 184). Για τον Garry Izzo το διαδραστικό θέατρο υπάρχει μόνο όταν υπάρχει οριοθετημένος χώρος, το αποκαλούμενο «τέμενος» κατά τα πρότυπα του ιερού χώρου στην ελληνική αρχαιότητα. Σε αυτό τον χώρο τον κοινά αποδεκτό οι συμμετέχοντες υιοθετούν ρόλους και κανόνες όπου όλα συμβαίνουν σε ένα δικό τους σύμπαν και χρόνο, χτίζοντας έτσι μία ιδιόμορφη κοινότητα πού έχει ένα συγκεκριμένο σκοπό. Το *τέμενος* όμως υπάρχει και σε ατομικό επίπεδο, στο ατομικό παιχνίδι που μπορεί ένα παιδί να αναπτύξει (π.χ. το τσάι με τις κούκλες) στο οριζόμενο κατ' αυτό «τέμενος του μυαλού» (Izzo 1997: 16 - 18).

Η έννοια της συνενοχής συμπεριλαμβάνει την έννοια της ενσωμάτωσης δηλαδή την ένταξη του κοινού στην εξέλιξη της δράσης. Κατά τον Schechner, η ενσωμάτωση αφορά την διευθέτηση του κοινού στο χώρο ώστε ο κάθε θεατής να είναι ορατός στους υπόλοιπους καθώς η παράταξή τους είναι πολύ σημαντική για την εξέλιξη της παράστασης. Η συμμετοχή και η ενσωμάτωση είναι έννοιες πέρα από την ενσυναίσθηση και την εμπλοκή «με το μυαλό και τα συναισθήματα» και αφορούν συγκεκριμένες σωματικές δράσεις. Θεωρεί μάλιστα ότι η «ενσωμάτωση» ουσιαστικά σημαίνει συνεργασία, και το μέσο για την επίτευξή της είναι η εμπιστοσύνη (Schechner 1971: 73-74).

Αρχικά, η Fischer – Lichte παρατηρεί ότι η ενεργοποίηση του κοινού σήμερα έχει ως στόχο τον εκδημοκρατισμό και τον επαναπροσδιορισμό των σχέσεων των ατόμων μίας ομάδας και κατ' επέκταση μιας κοινότητας. Μάλιστα, διευκρινίζει ότι η συμβολή των εμπλεκομένων μελών είναι τέτοια ώστε να οδηγούνται στη «αυτοδημιουργία», στην δημιουργία, δηλαδή, του γεγονότος ο καθένας με το δικό του βαθμό επιρροής αλλά και δίνοντας τη δική του ερμηνεία. Όμως, οι συνδημιουργοί δεν μπορούν παρά να κατασκευάσουν κάτι

που δεν είναι συγκεκριμένο και ξεκάθαρο ως προς το μήνυμα (Fishcer – Lichte 2012: 100 - 102). Ο Izzo, επίσης, υποστηρίζει ότι το κοινό είναι ανομοιόμορφο σε πολλά επίπεδα για παράδειγμα στις αντιδράσεις τους, τις απόψεις, τις προτιμήσεις κ.α. (Izzo 1997: 29) Ανάλογα, ο Boal αναφέρει ότι για να μετατραπεί ένας θεατής σε ηθοποιό πρέπει να ακολουθήσει τέσσερα βήματα: να γνωρίζει τις δυνατότητες του σώματός του, να έχει ένα εκφραστικό σώμα, να χρησιμοποιεί το θέατρο ως γλώσσα - μέσο επικοινωνίας (language) ή ως μέσο έκφρασης (discourse). Στα δύο τελευταία, ο θεατής καλείται να «πλάσει» τους ηθοποιούς ποικιλοτρόπως: παρεμβαίνοντας στη δραματουργία και στην εξέλιξη μιας ιστορίας, δημιουργώντας εικόνες με τα σώματά τους (την *πραγματική εικόνα,* την *ιδανική εικόνα* και την *μεταβατική εικόνα*), δίνοντας λύσεις ενός θέματος και ενεργώντας πρακτικά στην εξέλιξη μιας ιστορίας, δημιουργώντας θεάματα εμπνευσμένα από τους προσωπικούς προβληματισμούς και γίνεται πρωταγωνιστής (Boal 2008: 102 – 103, 112).

Στο κεφάλαιο αυτό θα γίνει σύντομη ιστορική αναδρομή στη διαδραστικότητα – συμμετοχικότητα, περιγραφή της δομής και των διαφορετικών ειδών. Στη συνέχεια, θα μελετηθεί η εμπλοκή των συμμετεχόντων κατόπιν της προσκλήσεως με την υιοθέτηση ρόλων ψευδαίσθησης ή απόστασης και η σχέση που αναπτύσσουν με τους κανόνες – όρια που θέτονται κάθε φορά. Η ενότητα θα ολοκληρωθεί με την εξέταση τρόπων πρόκλησης του κοινού και συγκεκριμένα με την αφύπνιση των αισθήσεων και την χρήση του παιχνιδιού.

Πριν προχωρήσουμε στην ανάλυσή μας, θα πρέπει να διατυπώσουμε κάποιες «αρχές» ως προς τις συνθήκες που θα εξετάσουμε την συμμετοχή του κοινού. Πρώτον, θεωρούμε ότι το κοινό είναι ελεύθερο σε μεγάλο βαθμό ως προς τις επιλογές και την μετακίνησή του στο χώρο και ότι πρωτεύουσα σημασία σε μια διαδραστική παράσταση έχει η αφήγηση και όχι η ζωτικότητα και η κοινοτική εξουσία (Rancière 2009: 22).

1.1 Ιστορική αναδρομή

Εικόνα 1: Θέατρο Αρχαίας Επιδαύρου (4ος - 2ος Π.Χ.), (Schechner 2013: 68).

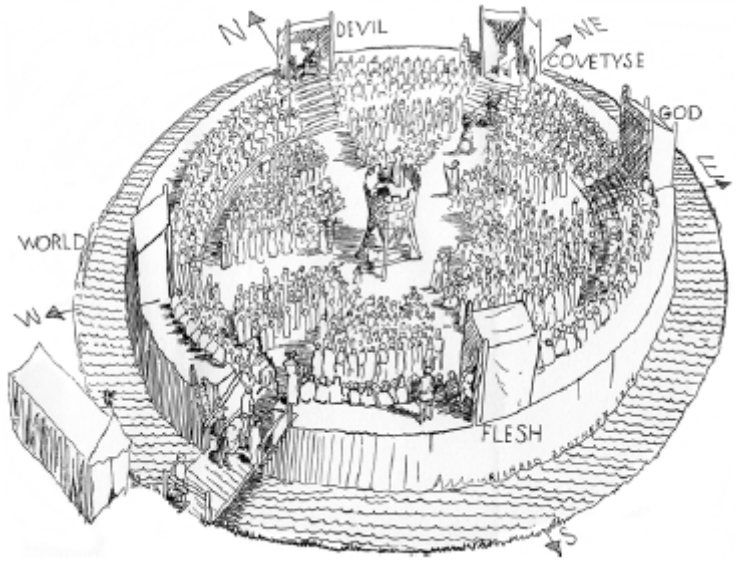
Από την αρχαιότητα έως και τα μέσα του 20ου αιώνα, η σχέση σκηνής και κοινού αποδυναμώνεται ή ισχυροποιείται ανάλογα με τις περιστάσεις. Στην αρχαιότητα, η εν λόγω σχέση δημιουργείται από το κυκλικό σχήμα του θεάτρου όπου αντικατοπτρίζεται η αναπαριστώμενη κοινωνία καθώς «η εικόνα του κύκλου […] εκφράζει τη σχέση ανάμεσα στην επιθυμία για μια καθολική φιλότητα της πόλης και το νείκος των αντιθέσεων που μονίμως διέπουν τη λειτουργία της» (Μαρτινίδης 1999: 43 – 44, 47). Ο χώρος αυτός αναδεικνύει τον μεσολαβητικό ρόλο του Χορού (Fischer – Lichte 2012: 115 - 116), που ενέχει το ρόλο ενός ιδανικού θεατή που – μεταξύ άλλων - αντιδρά σε ότι συμβαίνει κατά τον τρόπο που ο ποιητής θεωρούσε ότι θα έκανε το κοινό (Brockett 2013: 28). Η σχέση αυτή σταδιακά εξαφανίζεται με την κατάργηση του ενεργού ρόλου του Χορού, μετά τον 5^{ο} αιώνα π.Χ. (Brockett 2013: 38).

Μετά την πτώση της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας, η οργανωμένη θεατρική πράξη σταδιακά εξαλείφεται. Δρώμενα πραγματοποιούνται σε μη θεατρικούς χώρους όπως για παράδειγμα, πλατείες, αυλές, μοναστήρια, εκκλησίες και αλλού (Brockett 2013: 83, 87) ενώ σταδιακά εξελίσσεται ένα νέο είδος, το λειτουργικό δράμα. Στο είδος αυτό όπου απεικονίζονται ιστορίες από τη Βίβλο, δεν υπάρχει ακροατήριο αλλά συμμετέχοντες είτε πρόκειται για το κλήρο είτε για τους πιστούς (Feuerstein κ.ά. 2013: 134).

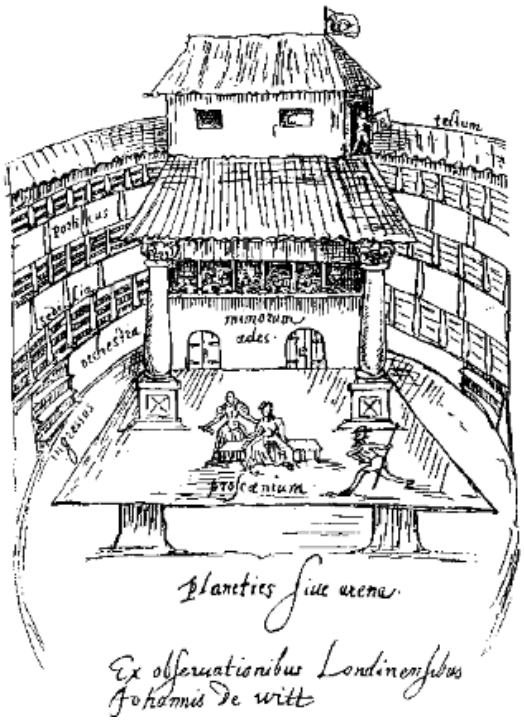
Με τον ερχομό του όψιμου Μεσαίωνα, τα λειτουργικά δράματα λαμβάνουν χώρα και έξω από τις εκκλησίες. Καθώς ο αστικός χώρος παίζει μεγαλύτερο ρόλο, μια νέα μορφή έργων εμφανίζεται, των Morality Plays. Στα πλαίσια αυτά, οι επιτέλεση των έργων γίνεται πλέον από επαγγελματίες ηθοποιούς στις εσωτερικές αίθουσες του βασιλιά και των ευγενών (Feuerstein κ.ά. 2013: 135 - 136). Την περίοδο αυτή, ο θεατής εκπαιδεύεται στο πώς να παρακολουθεί τη δράση (Young 2015: 8), ενώ μέχρι και το δέκατο έκτο αιώνα υπάρχει ευελιξία στην εμπλοκή του σε αυτή (Bennett 2006: 19). Στην πλειονότητα της Καθολικής Ευρώπης, τα θρησκευτικά δράματα συνέχιζαν να εκτελούνται σε εκκλησίες, εκτός από τη Γαλλία και την Ιταλία όπου οι ηθοποιοί παίζουν σε ανυψωμένες πλατφόρμες εγκατεστημένες σε δημόσια πάρκα ή αστικές πλατείες, περιβαλλόμενες από σκαλωσιές και καθίσματα, προβλέποντας έτσι το κλειστό αίθριο. Στην Αγγλία, μερικά δράματα λάμβαναν χώρα σε κάρα που ονομάζονταν «πομπές» που παρέλαυναν στους δρόμους (Feuerstein κ.ά. 2013: 137 - 138).

Παρόλο που είναι αμφιλεγόμενο να μιλάμε για «θεατρικό χώρο» πριν από την ύπαρξη του proscenium κατά τη διάρκεια του πρώτου μισού του δέκατου έκτου αιώνα, πολλαπλές σκηνές εμπνευσμένα από την αγορά άρχισαν να αναπτύσσονται. Ένας από τους παλαιότερους χώρους που έχει καταγραφεί στην Αγγλία, το Κάστρο της Επιμονής (the Castle of Perseverance) όπου υπήρχαν κυκλικές σκαλωσιές που περιβάλλονταν από τάφρο. Η περιοχή δράσης δεν περιοριζόταν από φυσικά όρια μεταξύ των ηθοποιών και του κοινού. Αναχώματα κατά μήκος του εξωτερικής κατασκευής επέτρεπαν σε ορισμένους θεατές να παρακολουθούν την παράσταση καθιστοί, ενώ το υπόλοιπο ακροατήριο βρίσκονταν στο κέντρο γύρω από την κατασκευή που αντιπροσώπευε το Κάστρο της Επιμονής. Οι ηθοποιοί έπαιζαν είτε πριν από τις σκαλωσιές μπροστά στις διάφορες γραφικές τοποθεσίες, είτε στο κέντρο κάτω από το κάστρο. Η πραγματική περιοχή εκτέλεσης ήταν ο ανοιχτός χώρος στο κέντρο, αλλά η απόσταση μεταξύ των ηθοποιών και οι θεατές παραμένουν ευέλικτοι: οι ηθοποιοί μπορούσαν να κατέβουν από την σκηνή και να μοιραστούν τον ίδιο χώρο με το κοινό. Η απουσία διαχωρισμού των ηθοποιών και των θεατών ήταν χαρακτηριστική του μεσαιωνικού δράματος,

όπως και η πολλαπλότητα των σκηνών που παρουσιάζονταν ταυτόχρονα (Feuerstein κ.ά. 2013: 137 - 138).



Εικόνα 2: το Κάστρο της Επιμονής (ανακατασκευή), (Feuerstein κ.ά. 2013: 137 - 138).



Εικόνα 3: Swan Theatre όπως σχεδιάστηκε τους Ελισαβετιανούς Χρόνους. Το κοινο βρίσκεται πολύ κοντά στους ηθοποιούς (Schechner 2013: 68).

Εικόνα 4: Teatro Farnese, Parma. Στο βάθος είναι ευδιάκριτη η μόνιμη αψίδα στο προσκήνιο (Lavin 1990: 14).

Η τάση αυτή, παρατηρείται μέχρι την ίδρυση ιδιωτικών θεάτρων τον δέκατο έβδομο αιώνα όπου εμφανίζεται η ανάγκη διαχωρισμού της σκηνής από το χώρο των θεατών (Bennett 2006: 19) και η προσθήκη της αψίδας του προσκηνίου (Brockett 2013: 197). Το δέκατο ένατο αιώνα, οι Ευρωπαίοι και Βορειοαμερικανοί θεατές σχολιάζουν ανοιχτά στο αμφιθέατρο, ανταλλάζουν τις απόψεις τους για το έργο, επευφημώντας το ή κατακρίνοντάς το (White 2013: 7). Την εποχή του Ναατουραλισμού, η σχέση πάλι τείνει να καταργηθεί με την ύπαρξη του τέταρτου τοίχου, ενώ ο Φουτουρισμός προσπαθεί να την επαναπροσδιορίσει μέσω του αιφνιδιασμού και της έκπληξης του κοινού (Bennett 2006: 21 - 22). Στις αρχές του 20ου αιώνα, ο Γάλλος θεωρητικός Antonin Artaud[4] την αναπροσαρμόζει αναφέροντας ότι το νέο θέατρο πρέπει να κλονίζει τα νεύρα και την καρδιά του κοινού, να το διεγείρει για να το μετατρέψει σε μία ενεργή μάζα (Artaud 1958: 84). Ως «Θέατρο της Σκληρότητας»[5] αναλύει την ανάγκη εκδήλωσης επιθετικότητας από πλευράς του θεατή. Ταυτόχρονα, εναντιώνεται στην οποιανδήποτε διαλεκτική σχέση και δημιουργική επίδραση που θα μπορούσαν να αναπτύξουν οι θεατές με

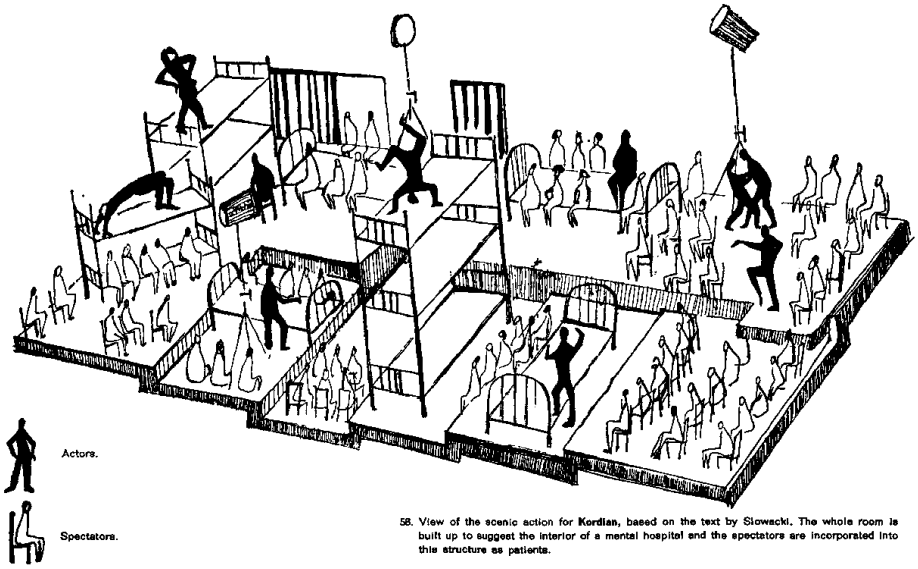
[4] *Το Θέατρο και το Είδωλό του* (1958).

[5] Το θέατρο του Αρτώ θεωρείται από πολλούς ότι συμβάδισε σε κάποια σημεία με τις θεωρίες του φασισμού όσον αφορά τη δημιουργία μαζών και όχι ενός ενεργού και ελεύθερου κοινού με εξελισσόμενα άτομα (Jannarone 2009: 199 – 200, 203), Ίσως, όμως σήμερα, θα μπορούσε να αναθεωρηθεί μέσα από το πρίσμα της συλλογικότητας, όπως καταθέτει και ο καθηγητής G.Baker (Baker 2003: 21).

ό,τι συνέβαινε στη σκηνή (Jannarone 2009: 197 - 198), αντίθετα με τον Γερμανό σκηνοθέτη και θεωρητικό Bertolt Brecht όπου στο έργο του *Ένα σύντομο όργανο για το θέατρο* (1948) προτείνει ένα πιο άμεσο και διαδραστικό θέατρο (Bennett 2006: 48).

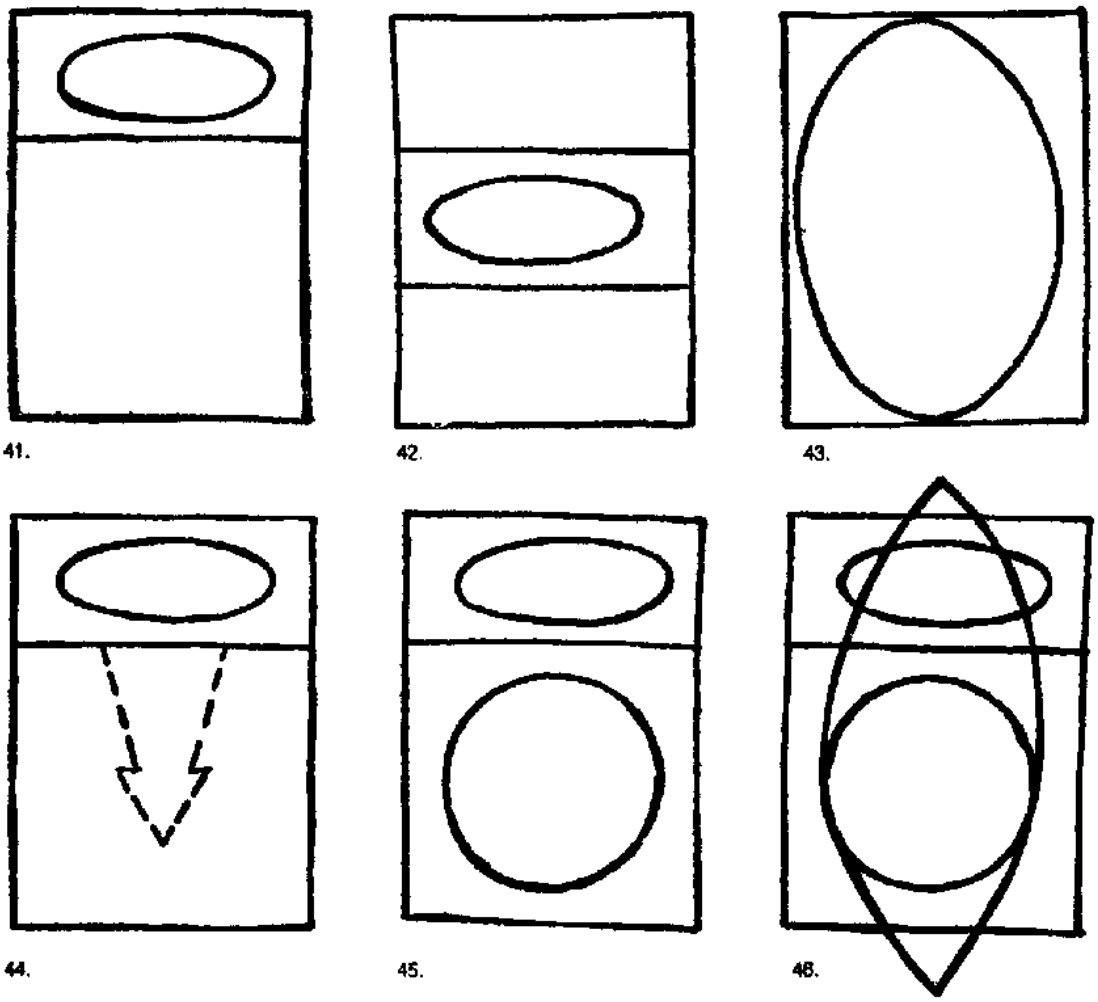
97. **Kordian:** The doctor treats one of his patients, surrounded by spectators. Photo: **Weglowski.**

Εικόνα 5: *Kordian* (1962) του Grotowski. Η σκηνική δράση παίρνει μέρος στο πάνω κρεβάτι ενώ οι θεατές βρίσκονται από κάτω (Grotowski 2002: 240).



58. View of the scenic action for **Kordian,** based on the text by Slowacki. The whole room is built up to suggest the interior of a mental hospital and the spectators are incorporated into this structure as patients.

Εικόνα 6: *Kordian*, Σχέδιο όπου παρουσιάζεται η σχέση του κοινού με τη σκηνή και τους ηθοποιούς. Τα μαύρα σκίτσα αφορούν τους ηθοποιούς και τα άσπρα τους θεατές (Grotowski 2002: 162).



41. Italian stage. The actors are separated from the audience and always act within the same fixed area.

42. Theatre in the round (central stage). Although the position of the stage changes, the barrier between actor and spectator remains.

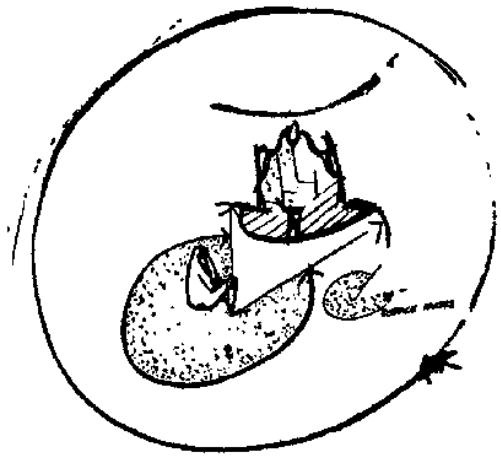
43. Theatre Laboratory. Actors and spectators are no longer separated. The whole room becomes the stage and, at the same time, the place for the spectators.

44. In the period of theatre reform at the beginning of our century, attempts were made (by Meyerhold, Piscator and others) to bring the actors down from time to time among the audience. The stage is still, however, the centre of the action.

45. The spectators are considered a unity of potential participants. The actors address them or may occasionally even be placed in the midst of them.

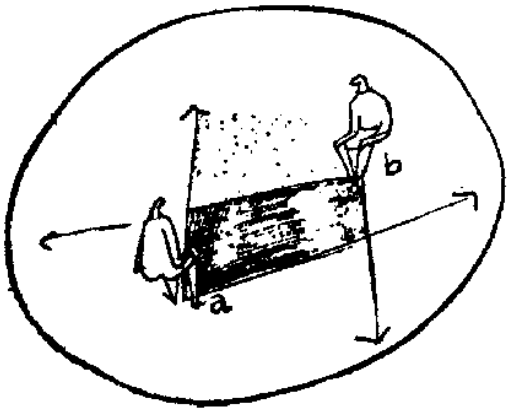
46. Theatre Laboratory. Here the producer always keeps in mind that he has two "ensembles" to direct: the actors and the spectators. The performance results from an integration of these two "ensembles".

Εικόνα 7: Μελέτη του Γκροτόφσκι όπου εξετάζεται η εξέλιξη της σχέσης κοινού - σκηνής . Στην σημείωση 46 επισημαίνεται ότι ο παραγωγός έχει κατά νου δύο συμμετέχοντες για να κατευθύνει: τους ηθοποιούς και τους θεατές (Grotowski 2002: 157).

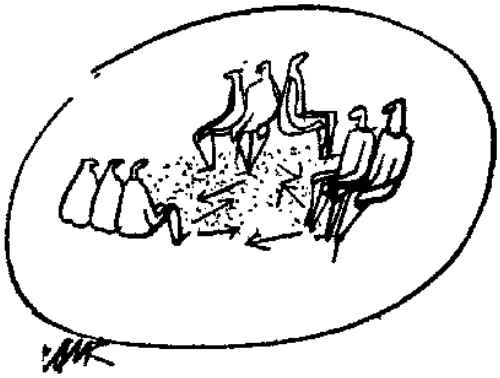


47. Traditional Italian stage: the space is only partially exploited.

47.



48.



49.

48–49. The osmosis of the actors and spectators also causes the spectators to observe one another. Here are two examples of the acoustic and visual relationship between them.

50. Relationship between the actors (in black) and the spectators. The latter are integrated in the scenic action and are considered as specific elements of the performance.

Spectators.

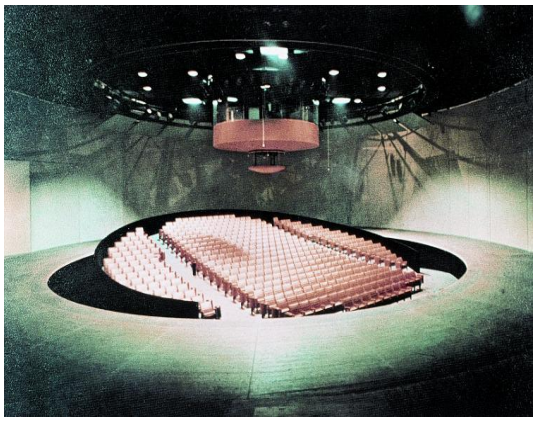
Actors.

Εικόνα 8: Μελέτη του Γκροτόφσκι όπου εξετάζεται η εξέλιξη της σχέσης κοινού – σκηνής και η ώσμωση μεταξύ των ίδιων των θεατών (Grotowski 2002: 158).

Ο Πολωνός θεατρικός σκηνοθέτης Jerzy Grotowski εξερεύνησε πώς ο χώρος μπορεί να γίνει μέρος της δραματικής δράσης, προετοιμάζοντας το έδαφος για το περιβαλλοντικό θέατρο (Slowiak κ.ά. 2007: 3, 12, 41) όπως ορίστηκε αργότερα από τον Schechner (Schechner 1983: 241). Ταυτόχρονα, προσπάθησε να αποφύγει οποιαδήποτε ανταγωνιστική σχέση μεταξύ

θεάτρου και τηλεόρασης και αναζήτησε τρόπους ώστε μεταξύ κοινού και σκηνής να υπάρξει μια σχέση ανταλλαγής. Αρχικά, οι ηθοποιοί του απεύθυναν το λόγο ή έπαιζαν ανάμεσά στους θεατές. Ήθελε, πάντα, να πετύχει την μεταμόρφωση. Για αυτό, έβαλε το θέατρο να «φάει» το κοινό, μετατρέποντάς το σε ηθοποιούς. Για παράδειγμα, στο *Kordian* μετέτρεψε την αίθουσα σε νοσοκομείο και οι θεατές είχαν το ρόλο των ασθενών. Προσπάθησε να μεταδώσει συναισθήματα, κάτι που πέτυχε με δυσκολία καθώς ο αυθορμητισμός έλειπε από το κοινό του. Προσπάθησε να τα μεταδώσει με την «ενότητα της δράσης». Και αυτό συμβαίνει μόνο όταν υπάρχει κοινή πίστη και όλοι γνωρίζουν τη τελετουργία της, κάτι που δεν ισχύει σήμερα στην τόσο πολυπολιτισμική κοινωνία όπου δεν υπάρχει κοινή τελετουργική ένωση. Μπορεί κάποιος βέβαια να πετύχει συμμετοχικότητα (π.χ. με κάποιο τραγούδι ή μουσική) που δεν είναι όμως ουσιαστική. Είναι απλώς η συμμετοχή σε μια «κοινή μάσκα». Δεύτερο εμπόδιο στάθηκε το γεγονός ότι η ενότητα χώρου, χρόνου και δράσης αγνόησε τη συνθήκη όπου οι θεατές παίζανε το ρόλο των θεατών. Όφειλαν, κατά τον δημιουργό, να παίζουν τους ασθενείς, αλλά οι αντιδράσεις τους δεν ήταν φυσιολογικές. Η ενότητα δηλαδή δεν υπήρχε (Grotowski, Schechner κ.ά. 1968: 39 – 41, 43).

Το θέμα αυτό λύθηκε σε μια επόμενη παραγωγή με το *Doctor Faustus* του Άγγλου θεατρικού συγγραφέα Christopher Marlowe, όπου η δραματική λειτουργία των θεατών και η λειτουργία του θεατή ως θεατή ήταν η ίδια. Το αποτέλεσμα ήταν να υπάρξουν για πρώτη φορά αυθόρμητες αντιδράσεις (Grotowski, Schechner κ.ά. 1968: 39 – 41, 43). Σταδιακά εγκαταλείφθηκε η ιδέα της συμμετοχικότητας καθώς δημιουργεί αποστασιοποίηση και όχι αυθεντική συμμετοχή. Ο Grotowski αναζητούσε ένα πολύ συγκεκριμένο είδος θεατή (Slowiak κ.ά. 2007: 12-13).



Εικόνα 9: Το « théâtre mobile » του Jacques Polieri (1960 (Στούρνα 2015: 20)). Ο πρώτος που οραματίστηκε σκηνικούς χώρους εν κινήσει ήταν ο Svoboda ενώ επηρέασε τους επόμενους όπως τον J.Polieri που αναζήτησε νέους τρόπους διαμόρφωσης της θεατρικής εμπειρίας (Salter, C. 2010: 53 – 54).

Η σχέση κοινού και σκηνής αναμορφώνεται πάλι τη δεκαετία 1960 – 1970. Η αναμόρφωση αφορά τόσο το χώρο δράσης (όπως χαρακτηριστικά συμβαίνει στους νέους χώρους ή σε παλιότερα θέατρα που αναπροσαρμοσθήκαν, για παράδειγμα το Bouffes du Nord του Peter Brook (Μαρτινίδης 1999: 238) όσο και τη σχέση που αναπτύσσεται και συγκεκριμένα, το λαμβανόμενο μήνυμα. Πρωτοπόρα αποτέλεσε η ομάδα του Schechner The performance group με την παράσταση *Dionysus in ’69* αλλά και πολλές άλλες που την “προετοίμασαν” για παράδειγμα εκείνες του Grotowski ή του Artaud ή που την ακολούθησαν όπως για παράδειγμα το Théâtre du Soleil, The Living Theatre κ.ά.

Εικόνα 10: *Paradise Now* (1968) των The Living Theatre. Οι ηθοποιοί προκαλούν το κοινό με τη στάση τους σε τέτοιο βαθμό, με αποτέλεσμα το κοινό να αντιδρά ακόμη και εχθρικά (Tytell (1995 :249). Όπως αναφέρει σε μία σχετικά πρόσφατη συνέντευξή της η Malina επιδίωξη της ήταν πάντοτε η δημιουργία ξεκάθαρου ρόλου για το κοινό στο οποίο θα μπορούσε να επιλέξει τον τρόπο εξέλιξης του (Callaghan 2003: 25).

Εικόνα 11: *Dionysus in '69* του R. Schechner (1968). Στην πρωτοπόρα αυτή προσέγγιση των *Βακχών* του Ευριπίδη, το κοινό μπορεί να παρέμβει οποιαδήποτε στιγμή και να αλλάξει την εξέλιξή της ή και να την σταματήσει, αρκεί να μην εμποδίσει τους performers να δράσουν (Schechner 2005: 56).

Όπως αναφέρει η Schonmann, ο Schechner πίστευε ότι είναι απαραίτητη η συμμετοχή του κοινού αλλά έχει νόημα μόνο όταν επηρεάζει το ρυθμό και, ενδεχομένως, το αποτέλεσμα της παράστασης (Schonmann 2011: 239). Οι παραστάσεις για τον Schechner δεν στηρίζονται στη δομή και το ρυθμό δηλαδή στην *οργανικότητα* - κατά την παράδοση - αλλά σε αυτό που αποκαλεί ηλεκτρικό (*electric*), στοιχείο που εξαρτάται από τους θεματικούς «κόμβους» κι όχι στην γραμμική εξέλιξη μιας ιστορίας (Isaac 1970: 433). Ταυτόχρονα, προήγαγε ένα ακόμη στοιχείο: την πολιτική διάσταση του θεάτρου θεωρώντας ότι «το θέατρο είναι μια δημόσια τέχνη ("theatre is a public art")». Η θεωρία αυτή ενισχύθηκε με τη δημιουργία του περιβαλλοντικού θεάτρου (environmental theatre) όπου είχε ως στόχο να απελευθερώσει το χώρο και να εκδημοκρατίσει τη σχέση μεταξύ ηθοποιών και κοινού (Isaac 1970: 432).

Μια ακόμη σημαίνουσα προσωπικότητα που εξέλιξε τις εξεταζόμενες έννοιες ήταν ο Βραζιλιάνος θεατρικός συγγραφέας και θεωρητικός Augusto Boal. Πίστευε ότι το αυθεντικό θέατρο ήταν μια πρακτική που αφορά όλους, αναφέροντας ότι η περφορμανς «δημιουργήθηκε από και για τους ανθρώπους», «σε μια γιορτή όπου όλοι μπορούσαν να συμμετέχουν ελεύθερα» (Babbage 2004: 37). Με το βιβλίο του *The Theatre of the Oppressed* όρισε τη δική του *Ποιητική,* αναδεικνύοντας τη δράση σε αντίθεση με την παθητικότητα της Αριστοτελικής κάθαρσης *κάθαρσις* και της Μπρεχτικης διάνοιας όσον αφορά το ρόλο του θεατή. Ο θεατής για εκείνον είναι ο πρωταγωνιστής και αποκαλείται spect-actor (συνδυασμός των λέξεων «spectator» και «actor») συνδυάζοντας την ελεύθερη κατάκτηση της σκηνής

και της δυναμικής του ηθοποιού που όμως έχει ως στόχο την απελευθέρωση του από ό,τι τον καταπιέζει. Ο στόχος είναι η ενεργοποίηση μέσα από τη δυαδικότητα του ρόλου του ως θεατή και δρώντα να τον οδηγήσει να δράσει και ως πολίτης καταλήγοντας στην άποψη ότι η απελευθέρωση του εαυτού μας είναι θέμα ύπαρξης (Boal 2008: xx-xxi, 97-98).

Ο Boal μεταξύ άλλων, δημιούργησε το Theatre Forum όπου ο χώρος της έρευνας και συζήτησης συμβαίνει εντός του πλαισίου της ίδιας της παράστασης. Με αυτόν τον τρόπο, αναγκάζονται όλοι οι εμπλεκόμενοι να αυτοσχεδιάζουν και επομένως οι σχέσεις και η ιστορία να επαναπροσδιορίζονται. Σε αυτό το θέατρο, όπως και στο θέατρο του Brecht, η ενσυναίσθηση και η αποστασιοποίηση υπάρχουν ταυτόχρονα μεταξύ τους. Ωστόσο, από τα δύο, στο Theatre Forum υπερτερεί η ενσυναίσθηση καθώς καλεί τους θεατές να γίνουν πρωταγωνιστές δίνοντας χώρο να εκφράσουν τα συναισθήματά τους. Εάν οι θεατές δεν μπορούν να ταυτιστούν με τον πρωταγωνιστή, δεν θα τον «αντικαταστήσουν» αποτελεσματικά (Babbage 2004: 45).

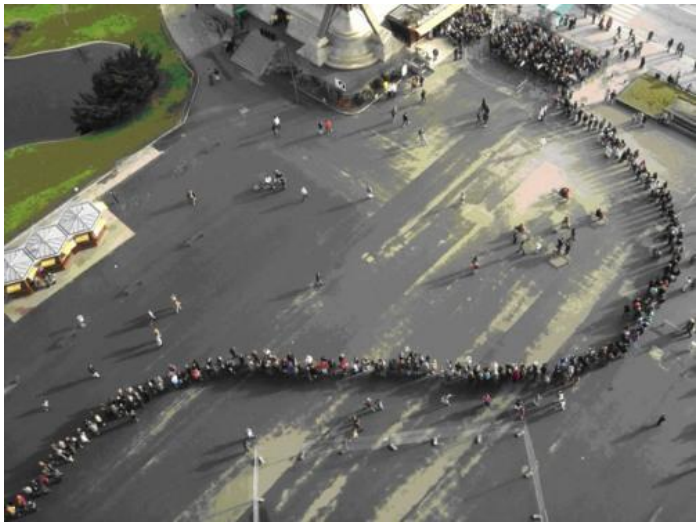
Ο Ιταλός θεατρικός συγγραφέας και σκηνοθέτης Eugenio Barba επηρεάστηκε από τον Grotowski. Μέσα από αυτήν τη ζύμωση ιδεών και ερευνών, οδηγήθηκε στην ανάγκη να δουλέψει στην ιδέα της «ελευθερίας και διαφορετικότητας». Κάποιες φορές, ανέπτυξε το ρόλο των θεατών. Για παράδειγμα, πολλά έργα του δέχονται ποικίλες ερμηνείες όπως εκείνο με τίτλο *In the Skeleton of the Whale*. Στο συγκεκριμένο, το κοινό ενώ φαινομενικά κάθεται περιφερειακά σε ένα τραπέζι για φαΐ, στην πραγματικότητα είναι ο σκελετός της φάλαινας όπου «τρώει» τους ηθοποιούς και την παράσταση (απόσπασμα της οποίας υπάρχει εδώ), (Turner 2004: 3 – 6, 9 – 10).

Ο Barba διαχωρίζει το κοινό από τους θεατές. Στους δεύτερους προσδίδει την ικανότητα της θύμησης του δρώμενου, αποκτώντας ένα είδος διαλόγου μαζί του, ανεξαρτήτως της πλήρως κατανόησής του και μετά την ολοκλήρωσή του. Το *μήνυμα* εξάλλου δεν μπορεί πάντα να είναι ξεκάθαρο. Αυτό που χρειάζεται να κατανοήσουν είναι οι κόμβοι της ιστορίας που ξετυλίγονται και

μετά το τέλος της. Ο διαχωρισμός είναι απαραίτητος ακόμη για έναν άλλο λόγο: η δημιουργία κοινότητας είναι αδύνατη εφόσον το κοινό παραμένει ξένο μεταξύ του. Εξαιτίας αυτών των απόψεων του, για πολλά χρόνια το Θέατρο Όντιν δημιουργούσε παραστάσεις για πολύ συγκεκριμένους θεατές. Για τον Barba ο χαρακτηρισμός του «θεατή» αφορά ακόμη και τον σκηνοθέτη και τους ηθοποιούς (Barba κ.α. 1990: 96-98).

Εικόνα 12: Jacques Livchine, *Mozart au chocolat*, 1987. Στην παράσταση το κοινό παρακολουθεί φορώντας τις ίδιες περούκες με τους ηθοποιούς (Στούρνα 2015: 19).

Εικόνα 13: Punchdrunk, *Sleep No More*, The Mc Kittrick Hotel, Νέα Υόρκη (2011, πηγή: https://www.punchdrunk.org.uk/sleep-no-more/). Η ομάδα αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα *immersive theatre* όπου το κοινό μπορεί να περιπλανηθεί στο χώρο ελεύθερα παρακολουθώντας τα δρώμενα και συμμετέχοντας σε αυτό κάνοντας χρήση σκηνικών αντικειμένων (Alston 2016: 112, 163).



Εικόνα 14: Ουρά διακοσίων πολιτών που συμμετείχαν στην παράσταση *Πεθαίνω σαν Χώρα* του Δημήτρη Δημητριάδη και σκηνοθεσία Μ.Μαρμαρινού (φώτο: Ελληνικό Φεστιβάλ ΑΕ, http://greekfestival.gr/gr/events/view/theseum-ensemble-2008). Ο καθένας από τα άτομα αυτά παρευρέθηκε στη σκηνή, ακολουθώντας συγκεκριμένη κινησιολογία.

Εικόνα 15: *The Kingdome Come* (2003) του Dries Verhoeven. Δύο θεατές κάθονται μαζί σε ένα μικρό δωμάτιο, χωρισμένοι ο ένα από το άλλο από ένα ηχομονωτικό γυάλινο τοίχο. Και οι δύο ακούν την φωνή ενός ηθοποιού. Αυτό επηρεάζει τη συμπεριφορά τους και την αντίληψη του άλλου. Οι φανταστικές αλλά εύλογες σκέψεις που εκφράζει η ηχογραφημένη φωνή του ηθοποιού συχνά φαίνονται ευθυγραμμισμένες με τη συμπεριφορά των επισκεπτών (πηγή: http://driesverhoeven.com/en/project/uw-koninkrijk-kome/). Επαγγελματίες ηθοποιοί δεν εμπλέκονται στην εξέλιξη της δράσης με αποτέλεσμα ο ένας θεατής να αποτελεί τον ηθοποιό για τον άλλο θεατή.

Εικόνα 16: *You are here* (2007) του Dries Verhoeven. Εγκατάσταση, η οποία θυμίζει ένα ξενοδοχείο. Κάθε θεατής βρίσκεται μόνος σε ένα κρεβάτι. Ένας καθρέπτης 400 m² κρέμεται ακριβώς πάνω. Ο επισκέπτης μπορεί έτσι να κοιτάζει τον εαυτό του (πηγή: http://driesverhoeven.com/en/project/u-bevindt-zich-hier/.)

Καθώς γράφεται η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή, πολλές ομάδες ή ανεξάρτητοι καλλιτέχνες ερευνούν και εξελίσσουν τη διαδραστικότητα και τη συμμετοχικότητα και τα χαρακτηριστικά τους, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές των immersive theatre (το κοινό έχει ρόλο μικρής συνήθως έκτασης όπου πολλές φορές αναλαμβάνει κάποιες δράσεις), participatory theatre (το κοινό εμπλέκεται περισσότερο και υπάρχει η δυνατότητα αυτοσχεδιασμού και διαλόγου) κ.ά. Υπάρχουν δηλαδή περιπτώσεις όπου ο θεατής συμμετέχει νοερά σε ό,τι συμβαίνει για παράδειγμα μετακινώντας κάποιο αντικείμενο ή κάνοντας κάποιες κινήσεις (βλ. παραπάνω *Sleep No More* των Punchdrunk, *Dance Bear Dance* των Shunt (πηγή: https://vimeo.com/12797578)) ή ενεργοποιώντας κάποιες αισθήσεις του (π.χ. τη φαντασία μέσω της ακοής στο *The Encounter* των Complicite (η χρήση ακουστικών και η ταυτόχρονη αναπαράσταση εικόνων από το performer διεγείρουν τη φαντασία, πηγή: http://www.complicite.org/productions/theencounter), *Μηχανή Αμοιβαίων Κυμάτων*, Ινστιτούτου Abramović (η performance εμπλέκει αποκλειστικά δύο συμμετέχοντες μόνο όπου με τη χρήση ειδικού επεξεργαστή αναλύεται η σχέση που αναπτύσσεται μέσα από την αμοιβαία οπτική συνάντηση), συμμετέχοντας ως πλήθος επί σκηνής και στο χώρο (π.χ. *Πεθαίνω σαν Χώρα*

σε σκηνοθεσία του Μιχαήλ Μαρμαρινού[6]) κ.α. Άλλες φορές, αποκλειστικά μη επαγγελματίες ηθοποιοί πρωταγωνιστούν προκειμένου να περάσουν το μήνυμα του σκηνοθέτη όπως για παράδειγμα στο *Atlas_* των casaBranca,[7] ή στο *The Record* των 600 Highwaymen.[8] Σε κάποιες άλλες περιπτώσεις, ο θεατής «λειτουργεί» εν αγνοία του ως περφόρμερ για κάποιον άλλον θεατή και vice versa όπως συμβαίνει στα έργα του Ολλανδού Dries Verhoeven *The Kingdome Come* (2003) και *You are here* (2007)[9].

Εικόνα 17: Το *Atlas* είναι ένα project των Ana Borralho και João Galante που ταξιδεύει από πόλη σε πόλη και δημιουργεί ένα μοναδικό παραστασιακό γεγονός φέρνοντας στη σκηνή 100 διαφορετικούς επαγγελματίες ύστερα από ένα εβδομαδιαίο εργαστήρι. Δημιουργεί επί σκηνή ένα ζωντανό ανθρώπινο τοπίο χαρτογραφώντας την τάξη των ανθρώπων που σε κάθε τόπο σηκώνουν το βάρος της οικονομικής του ζωής στους ώμους τους, όπως ο Άτλας σήκωνε τον ουρανό. Με τα διαφορετικά τους επαγγέλματα, με τις προσωπικές και συλλογικές διεκδικήσεις τους, οι άνθρωποι αυτοί δημιουργούν έναν «άτλαντα» που αποτυπώνει τη σύνθετη συνοχή του κοινωνικού ιστού.[10]

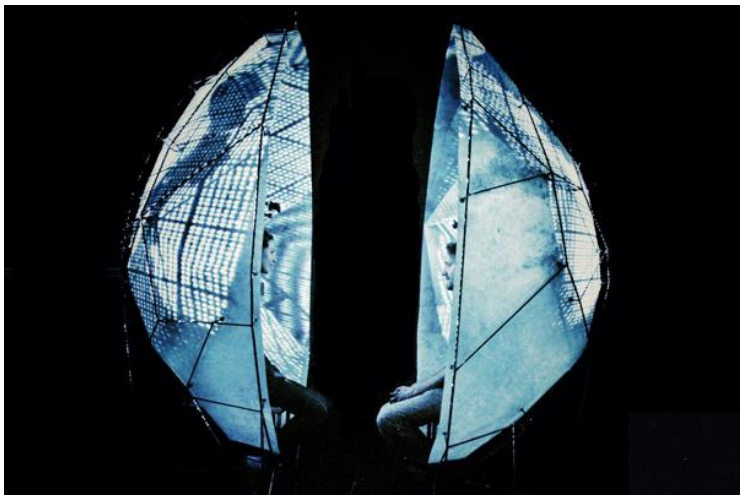
---

[6] Μαρμαρινός, Μ. (2008), «Ελλάδα; Το χάος!», ημερομηνία πρόσβασης [10/8/2017] http://efmag.blogspot.gr/2008/06/blog-post.html.
[7] CasaBranca (2014), *Atlas_Atenas*, ημερομηνία πρόσβασης [10/8/2017] από https://www.youtube.com/watch?v=rxK1a7bCNLY.
[8] Όπου 46 Αθηναίοι άγνωστοι μεταξύ τους γίνονται «περφορμερ για μια βραδιά», 600 Highwaymen (2016), *The Record,* ημερομηνία πρόσβασης [10/8/2017] από http://www.sgt.gr/gre/SPG1721/?.
[9] Βλ.παραπάνω.
[10] MIRfestival (2014), «Atlas_Athina@ MIRfestival: 100 Αθηναίοι σαν εμάς στη σκηνή!», ημερομηνία πρόσβασης [1/8/2017] από https://www.facebook.com/events/756566154428137/.

Εικόνα 18: *UrbanDig_Omonoia* (2016)[11]. Πρόκειται για μια site-specific προσέγγιση διαφορετικών δημόσιων χώρων με στόχο την επανακατάληψη του δημόσιου χώρου από τους πολίτες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα συμμετοχικότητας και διάδρασης μεταξύ συντελεστών και πολιτών αποτελεί το *Xouthou Street* (βλ. βίντεο[12]).

Εικόνα 19: Ο Felix Ruckert στην παράσταση χορού *Hautnah*[13] δημιούργησε ένα λαβύρινθο από μικρούς χώρους όπου ένας performer έδινε μια solo παράσταση σε έναν μόνο θεατή κάθε φορά. Μέσα από το χορό και την επαφή απελευθερωνόταν μια σχέση που μεταμόρφωνε το δρώμενο σε τελετουργία (Abrams 2003: 7).

[11] *UrbanDig Project _Omonoia* (2016), ημερομηνία πρόσβασης [15/1/2018] από: https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=u282Hgguw2I/.
[12] UrbanDig Project (2017), *Xouthou Street*, ημερομηνία πρόσβασης [5/11/2017] από https://www.youtube.com/watch?v=Ouib5h5kGTc.
[13] Felix Ruchert, *Hautnah*, ημερομηνία πρόσβασης [22/10/2017] από: http://felixruckert.de/1995/07/22/hautnah-1995/.



Εικόνα 20: *Μηχανή Αμοιβαίων Κυμάτων* (2014) του Ινστιτούτου Abramović. Η μηχανή έχει σχεδιαστεί από τη γνωστική νευρολόγο και καλλιτέχνη Suzanne Dikker και τον καλλιτέχνη και δημιουργό λογισμικού Matthias Oostrik, αντλώντας έμπνευση από την performance της Marina Abramović «Mutual Gaze», που αποτελεί και μέρος των ασκήσεων της Μεθόδου Abramović.[14] Συγκεκριμένα, δύο άτομα φορώντας κατάλληλο εξοπλισμό κοιτάζουν ο ένας τον άλλον δημιουργώντας κύματα στις αντίστοιχες επιφάνειες προβολής.

Εικόνα 21: Το Φεστιβάλ *Burning Man* είναι ένα παράδειγμα όπου ο επισκέπτης – συμμετέχοντας γνωρίζει τα ποικίλα καλλιτεχνικά δρώμενα μέσω πολύτροπων ερεθισμάτων. Το Φεστιβάλ πραγματοποιείται στην έρημο της Νεβάδα, ΗΠΑ όπου όλοι οι παρευρισκόμενοι είναι συμμετέχοντες στα ποίκιλα δρώμενα ενώ οι συνθήκες είναι πραγματικά δύσκολες λόγω τις υψηλής θερμοκρασίας. Θεατές ή επισκέπτες δεν υπάρχουν (Benedetto 2010: 18 - 20).

1.2 Δομή διαδραστικής παράστασης

Πριν προχωρήσουμε στην περαιτέρω ανάλυση, θα πρέπει πρώτα να εξετάσουμε ποια μπορεί να είναι η δομή μιας διαδραστικής παράστασης. Μια

[14] NEON (2016), *Μηχανή Αμοιβαίων Κυμάτων,* ημερομηνία πρόσβασης [10/4/2016] από http://neon.org.gr/gr/exhibition/mutual-wave-machine-gr/.

από τις μοναδικές και πιο σύγχρονες μελέτες ως προς την συμμετοχικότητα του κοινού είναι εκείνη του Άγγλου θεωρητικού θεάτρου Gareth White ο οποίος προσπαθεί να αποκρυπτογραφήσει τις διαδραστικές παραστάσεις όπως διαμορφώνονται τα τελευταία χρόνια. Στην μελέτη του αυτή αναφέρει ότι μια διαδραστική παράσταση αποτελείται από διάφορα μέρη μεταξύ των οποίων υπάρχουν χρονικά κενά προκειμένου να δημιουργηθούν οι συνθήκες εκείνες διάδρασης μεταξύ συμμετεχόντων και συντελεστών / ηθοποιών. Τα κενά αυτά «συμπληρώνονται» με τις δράσεις, τις «απαντήσεις» (νοητικές και συναισθηματικές) του κοινού. Μια διαδραστική παράσταση εξαρτάται από τη δομή της και τις επιλογές που γίνονται από το κοινό στα κενά αυτά. Ο White συνεχίζει την ανάλυσή του εμπνεόμενος από εκπαιδευτικά συστήματα που χαρακτηρίζονται – όπως και οι διαδραστικές παραστάσεις – από αβεβαιότητα, αυθορμητισμό, ανταπόκριση και τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να εκφραστούν και να επιλέξουν. Συμπληρωματικά, επισημαίνει την ανάγκη καλής προετοιμασίας και το σχεδιασμό δράσεων και κανόνων, από την πλευρά των δημιουργών μιας διαδραστικής παράστασης. Οι δημιουργοί δηλαδή καλούνται να σχεδιάσουν τη δομή αλλά και να προετοιμάσουν – προβλέψουν τις δυνατότητες των ενεργειών και των σχέσεων μεταξύ των εμπλεκομένων (White 2013: 30 - 31).

Προκειμένου να διερευνήσει τις δυνατότητες αυτές, μελετά διάφορες θεωρητικές προσεγγίσεις ξεκινώντας από εκείνη του Άγγλου θεωρητικού Antony Jackson όπου ορίζει, περιγράφει και διαχωρίζει μια σειρά από διάφορα πλαίσια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε ποικίλες περιπτώσεις. Για παράδειγμα, το «Πλαίσιο Αφήγησης» όπου μια ιστορία μπορεί να ειπωθεί ή το «Πλαίσιο Παρουσίασης» όπου η ιστορία μπορεί να λεχθεί από ηθοποιούς ή στο «Πλαίσιο Διερεύνησης» όπου επιτρέπεται στο κοινό να συμμετάσχει στη δράση έχοντας συνήθως ένα συγκεκριμένο θέμα ή σκοπό. Στις δύο αυτές περιπτώσεις το κοινό μόνο βλέπει ή ακούει ενώ στο τελευταίο, δρα. Η προσέγγιση, αυτή, προτείνει ουσιαστικά ένα τρόπο ελέγχου των πλαισίων διάδρασης χωρίς να τα εξετάζει λεπτομερώς (White 2013: 31 - 33).

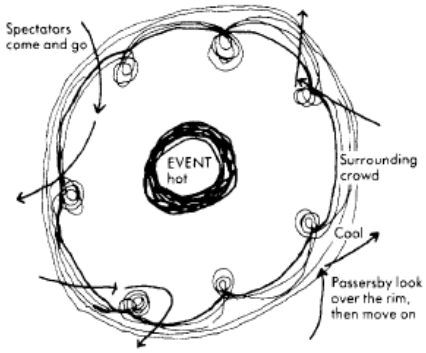
Ο Καναδός κοινωνιολόγος Goffman προτείνει έναν τρόπο οργάνωσης μιας συμμετοχικής δουλειάς και των διαδικασιών εκείνων που προκύπτουν από

αυτή αλλά και το πώς οι performers και οι συμμετέχοντες διαδρούν καθώς το συμβάν εξελίσσεται. Συγκεκριμένα, προσπαθεί να κατηγοριοποιήσει τις διαφορετικές συμπεριφορές τους και να τις εντάξει σε διαφορετικά πλαίσια. Διαχωρίζει τα πλαίσια που «ταξινομούν» τον ηθοποιό, το ρόλο, τους θεατές, κατά πόσο βρίσκονται για παράδειγμα πάνω στη σκηνή ή μετά το τέλος της παράστασης. Εκτός αυτού, δημιουργεί πέντε κατηγορίες χαρακτηριστικών των πλαισίων: πρώτον, τη «Σύμβαση Επεισοδίου» για τα δεδομένα που επικρατούν σε ένα πλαίσιο για παράδειγμα τι δραστηριότητα συμβαίνει, ποιοι ρόλοι υπάρχουν, κατά πόσο επιτρέπεται η μετακίνηση από μία συμπεριφορά σε μία άλλη. Δεύτερον, οι «Τύποι Εμφάνισης» δηλαδή τους θεατρικούς «χαρακτήρες» και τους περιορισμούς ανά είδος χαρακτήρα. Τρίτον, η «Συνέχεια Προσόντων», οι τρόποι δηλαδή με τους οποίους τα άτομα φέρνουν τις ίδιες τους πτυχές σε διαφορετικούς ρόλους και διατηρούν τη σχέση μεταξύ των διαφόρων δραστηριοτήτων. Τέταρτον, η αδυναμία «Σύνδεσης» είναι η έλλειψη κατανόησης ενός μεγάλου μέρους του πλαισίου ή την επιδίωξη της δραστηριότητας μέσα σε αυτό. Μερικά από αυτά που μας περιβάλλουν κατά τη διάρκεια της αλληλεπίδρασης είναι τυχαία, αν και όσο περισσότερο ο συμμετέχοντας δρα, τόσο πιο πιθανό είναι ότι το πλαίσιο θα πετύχει το στόχο του, δηλαδή θα «φτιάξει» την αλληλεπίδραση με κάποιο τρόπο. Τέλος, ο Goffman υπερασπίζεται την έννοια του «Ανθρώπινου Όντος» επειδή μια τέτοια ιδέα είναι ουσιαστικά σημαντική για τους συμμετέχοντες και συγκεκριμένα για τον τρόπο που διαμορφώνουν τη συμπεριφορά τους σαν να υπάρχει ένας αδιαίρετος και σταθερός εαυτός στο επίκεντρο των ενεργειών και των εμπειριών τους (White 2013: 37 - 39).

Μέσα από αυτές τις έννοιες, ο Goffman περιγράφει πώς οι θεατές δημιουργούν τις κατάλληλες συνθήκες για να δημιουργήσουν πλαίσια συμμετοχής: πραγματοποιώντας τη μετακίνηση από το ένα πλαίσιο στο άλλο, επιλέγοντας τα προσόντα που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν ή όχι, διατηρώντας μια προσωπική και συλλογική αφήγηση που τα συνδέει όλα μαζί. Η συμπεριφορά της συμμετοχικής απόδοσης του κοινού διαμορφώνει κοινή εμπειρία των συμμετεχόντων, εδραιώνεται μέσα στα πλαίσια που χρησιμοποιούν στην καθημερινότητά τους (White 2013: 38 - 39).

Οι παραπάνω θεωρίες μπορούν να εφαρμοστούν ποικιλοτρόπως στο συμμετοχικό θέατρο. Η «σύμβαση επεισοδίου» εξηγεί την ανάγκη ύπαρξης πλαισίων και το πώς πηγαίνουμε από ένα είδος δραστηριότητας σε ένα άλλο χωρίς να εκπαιδεύουμε ο ένας τον άλλο ή να θέτουμε ερωτήσεις για το τι συμβαίνει ή να αναγνωρίζουμε τα όρια. Για να καλυφθούν όμως όλες οι περιπτώσεις οι δημιουργοί μιας διαδραστικής παράστασης χρησιμοποιούν διαφορετικά είδη «προσκλήσεων» (δηλαδή ο τρόπος που ζητείται στο θεατή να ενσωματωθεί στη διάδραση): εμφανείς, σιωπηρές, συγκαλυμμένες και τυχαίες προσκλήσεις, αλλά και ανοχή για απρόσκοπτη συμμετοχή (White 2013: 40).

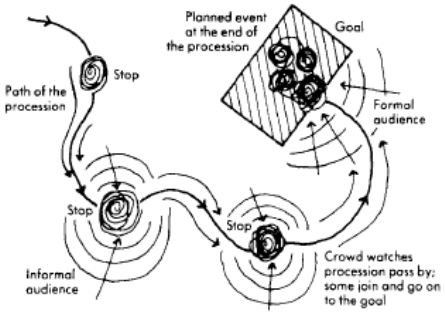
Figure 5.2 An eruption



Note
An "eruption" features a heated center and a cool rim, with spectators coming and going. The eruption occurs either *after* an accident or during an event whose development is predictable such as an argument, or the construction or demolition of a building.

Εικόνα 22: Μετακίνηση γύρω από μία "φωτιά" όπου υπάρχει ένα σημαντικό συμβάν γύρω από το οποίο συγκεντρώνονται ή αποχωρούν θεατές (Schechner 2005: 152).

Figure 5.3 A procession



Note
A procession has a fixed route and a known goal. At several points along the way, the procession stops and performances are played. As spectators watch the procession pass by, some may join and go on to the goal.

Εικόνα 23: Πομπή με σταθερή διαδρομή και έναν γνωστό στόχο. Σε πολλά σημεία κατά μήκος της πορείας, η πομπή σταματά και γίνονται παραστάσεις. Καθώς οι θεατές παρακολουθούν την πομπή, κάποιοι μπορούν να συμμετάσχουν και να πάνε στο στόχο (Schechner 2005: 152).

Τέλος, ένα βασικό σημείο έρευνας είναι ο τρόπος μετακίνησης του κοινού σε μία δραστικής παράστασης. Στην προκείμενη περίπτωση, ο Schechner υποστηρίζει έναν τρόπο μετακίνησης γύρω από ένα γεγονός που συμπίπτει με εκείνον μιας παράστασης περιβαλλοντικού θεάτρου (Schechner 2005: 152 - 153), ενώ ο Izzo σημειώνει ότι η μετακίνηση του κοινού μπορεί να είναι ελεγχόμενη από την παραγωγή ή ελεύθερης επιλογής δηλαδή να υπάρχει δυνατότητα μετακίνησης χωρίς προηγούμενο σχεδιασμό (Izzo (1997: 30).

1.3 Είδη Διάδρασης

Οι μελέτες που αφορούν στις κατηγοριοποιήσεις της διάδρασης - συμμετοχής στο θέατρο είναι περιορισμένες[15]. Για το λόγο αυτό, εκτός από την κατηγοριοποίηση του Izzo σε έξι διαφορετικά είδη (Izzo 1997: 22 - 26), παραθέτουμε κάποιες ακόμη από πηγές του διαδικτύου.

1.3.1 Intimate theatre (Γνώριμο θέατρο)

Στο είδος αυτό, η παραδοσιακή ιταλική σκηνή έχει αλλάξει ακυρώνοντας τον «4ο τοίχο» και φέρνοντας τη δράση της σκηνής πιο κοντά στο κοινό. Το theatre-in-the-round και οι διάφορες μορφές περιβαλλοντικού θεάτρου ασχολούνται με ασυνήθιστες σκηνικές διαμορφώσεις για να επιφέρουν αυτή την αλλαγή στο ύφος. Όμως, η ψευδαίσθηση και η δυναμική μεταξύ ηθοποιού και κοινού παραμένουν. Η αρμονία της παράστασης δεν παραβιάζεται από τυχόν αυθόρμητες πράξεις του κοινού (Izzo 1997: 23 και Higgins 2011).

1.3.2 Audience participatory theatre (Συμμετοχικό θέατρο)

Το συμμετοχικό θέατρο εμπλέκει το κοινό ακόμη πιο πολύ αφήνοντας χώρο στον αυθορμητισμό και στο διάλογο μεταξύ των δύο συντελεστών ηθοποιών - κοινού. Ακόμη, ένα ή περισσότερα μέλη του κοινού μπορούν να εμφανιστούν στη σκηνή για να εκτελέσουν συγκεκριμένη ενέργεια. Αυτή η μορφή θεάτρου

[15] *The Art of Play: The new genre of interactive theatre* του G. Izzo.

επιτρέπει στο κοινό να ενταχθεί στο αποκαλούμενο κατά Izzo *τεμένος*. Στο συμμετοχικό θέατρο οι ηθοποιοί δεν γνωρίζουν μόνο την ύπαρξη του κοινού, όπως στο οικείο θέατρο (intimate theatre), αλλά τους αναγνωρίζουν ως μέρος του παιχνιδιού. Αν και φαινομενικά υπάρχει αλληλεπίδραση στο συμμετοχικό θέατρο, δεν είναι πραγματικά διαδραστικό. Το συμμετοχικό θέατρο είναι προκαθορισμένο και προσχεδιασμένο με σταθερό αποτέλεσμα στην ιστορία. Όπως κάθε παιχνίδι, το αποτέλεσμα αυτό φθάνει μέσω ενός πεπερασμένου αριθμού σκηνών που πρέπει να παρουσιάζονται με μια συγκεκριμένη σειρά. Οι ηθοποιοί επενδύουν στο μέλος του κοινού, προτρέποντάς το με τέτοιο τρόπο ώστε να αξιοποιούνται οι δράσεις και οι αντιδράσεις του για να δημιουργήσει επιπλέον γέλιο και ενδιαφέρον (Izzo 1997: 23-24).

Εικόνα 24: Variety Entertainment (Hip Entertainment and Events 2017 από https://www.youtube.com/watch?v=s8nsFe0wXvM).

1.3.3 Variety Entertainment

Κατά τον Izzo (Izzo 1997: 24), πρόκειται για μια μορφή συμμετοχικού θεάτρου με ρίζες από την αρχαιότητα όπου εσωκλείει οποιοδήποτε τέχνασμα που μπορεί να συναρπάσει ενώ θεωρείται ότι αποτελεί το νέο Vaudeville (πρόκειται για ένα είδος διασκέδασης που συμπεριελάμβανε κωμικά σκετς, ακροβατικά, τραγούδι και χορό στη Βόρεια Αμερική στα τέλη του 19^{ου} αιώνα (Hartnoll κ.ά. 2000: 69)). Η διαφορά μεταξύ του Variety και του συμμετοχικού θεάτρου είναι ότι το Variety περιστρέφεται γύρω από μια πράξη δεξιοτήτων.

Δεν υπάρχει καμία αφήγηση παρά μόνο επίδειξη ικανοτήτων. Ο δημιουργός των παραστάσεων Variety γνωρίζει πλήρως τον εαυτό του ως ερμηνευτή σε μια σκηνή ενώ δεν υπάρχει καμία ψευδαίσθηση που παρουσιάζεται. Η διαφορά από το παλιό Vaudeville είναι κυρίως ο τρόπος με τον οποίο συμβάλλει το κοινό. Οι νέοι καλλιτέχνες εργάζονται κοντά στο κοινό και πολύ συχνά το ενσωματώνουν (Izzo 1997: 24).

1.3.4 Improvisational comedy (Κωμωδία αυτοσχεδιασμού)

Η κωμωδία αυτοσχεδιασμού στηρίζεται σε προτάσεις του κοινό ως σημεία έναρξης αυτοσχέδιων σκηνών. Αυτά τα παιχνίδια θεάτρου ή "δομές" σχεδιάζονται για να δημιουργήσουν το είδος παραλογισμού, ειρωνείας ή αντιπαράθεσης που δημιουργεί γέλιο. Οι “δομές” υποστηρίζουν τους αυτοσχεδιαστές παρέχοντας μια βάση για την κωμική δράση. Η κωμωδία αυτοσχεδιασμού είναι συμμετοχική μόνο στο βαθμό που το κοινό προτείνει τι μπορεί να συμβεί στη σκηνή, οι επαγγελματίες στη συνέχεια αναλαμβάνουν και κάνουν την εκτέλεση. Σπάνια τα μέλη του ακροατηρίου οδηγούνται στη σκηνή. Η προσωπική σύνδεση του κοινού με την δομή προέρχεται από την παρακολούθηση των προτάσεών της που προβλήθηκαν στη σκηνή (Izzo 1997: 24-25). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η παράσταση *Αυτοσχεδιάζοντας* του Ευδόκιμου Τσολακίδη (CultureNow 2011).

1.3.5 Street theatre (Θέατρο δρόμου)

Το θέατρο του δρόμου είναι ένας ευρύς όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει κάθε διασκέδαση που δίνεται εκτός των φυσιολογικών ορίων ενός θεάτρου. Συνήθως είναι συμμετοχική και μπορεί να περιέχει κάποιο ή όλα τα στυλ ποικιλίας, αυτοσχεδιασμού, ιστορίας, διαλόγου, μουσικής, παντομίμας ή σκηνικού. Έχει τις ρίζες του στο minstrelsy το οποίο εμφανίστηκε στους δρόμους της Βρετανίας από τον δέκατο τέταρτο έως τον δέκατο έκτο αιώνα. Επρόκειτο για μια μορφή γελωτοποιού ακροβάτη ταχυδακτυλουργού, ο οποίος τραγουδούσε, διηγούταν ιστορίες και διασκέδαζε τον κόσμο. Σήμερα μπορεί κανείς να βρει θέατρο δρόμου σε υπαίθρια φεστιβάλ, συναυλίες, και στους δρόμους και τα πάρκα οποιασδήποτε πόλης (Izzo 1997: 25).

1.3.6 Interactive Theatre (Διαδραστικό Θέατρο)

Στο διαδραστικό θέατρο η σκηνή είναι ένα περιβάλλον - αυτό που περικλείει τόσο κοινό (ή φιλοξενούμενο) όσο και ηθοποιό. Το περιβαλλοντικό θέατρο δεν χρειάζεται να είναι διαδραστικό, αλλά το διαδραστικό θέατρο είναι πάντα περιβαλλοντικό. Κάθε επισκέπτης, ξεχωριστά ή ως μέρος μιας ομάδας, είναι προικισμένος με έναν "ρόλο" που παίζει. Το αποτέλεσμα οποιασδήποτε "σκηνής" μπορεί να αλλάξει εντελώς ανάλογα με τη φύση, τις ενέργειες ή την ανταπόκριση του επισκέπτη. Αυτές οι ενέργειες, είτε ζητούνται από τον ηθοποιό είτε όχι, μεταβάλλουν συνεχώς το δράμα που ξεδιπλώνεται. Ο φιλοξενούμενος είναι υπεύθυνος για το αποτέλεσμα, όπως και ο ηθοποιός. Αυτό που διαχωρίζει το διαδραστικό από το συμμετοχικό θέατρο είναι η ύπαρξη της δομής και της τάξης. Η παραγωγή αντιλαμβάνεται το κοινό ως μέρος της δικής της πραγματικότητας. Εκτός αυτών, όλα τα βασικά στοιχεία του δράματος είναι παρόντα και σε λειτουργία: θέμα, όρια, χαρακτήρες, πλοκή, ενότητες δράσης, χρόνος και τόπος. Το θέμα, οι συγκρούσεις και η επίλυση εξακολουθούν να είναι ζωτικής σημασίας. Αυτό που είναι μόνο αυθόρμητο είναι το παιχνίδι. Υπάρχει πολύ προμελετημένη δράση. Οι δομές προετοιμάζονται και εξελίσσονται όπως με κάθε τέχνη, αλλά το μέσο του διαδραστικού θεάτρου είναι ο αυθορμητισμός, διότι το διαδραστικό θέατρο δεν σχεδιάζεται για να το δει κανείς, αλλά να το βιώσει. Λόγω της αυθόρμητης και απρόβλεπτης φύσης της, το διαδραστικό θέατρο εξαρτάται από στην τεχνική του αυτοσχεδιαστή ενώ, καθοδηγείται πάντα από τον ηθοποιό που ελέγχει πάντα τους γενικούς όρους και το περιεχόμενο της σκηνής. Ο ηθοποιός πρώτα ενθαρρύνει, στη συνέχεια - μέσω της αλληλεπίδρασής του - διδάσκει τον συμμετέχοντα να αυτοσχεδιάσει μαζί του. Στη συνέχεια δίνει στον συμμετέχοντα μια παλέτα ιδεών με τις οποίες θα παίξει. Με αυτόν τον τρόπο ο συμμετέχων συν-δημιουργεί τη σκηνή με τον ηθοποιό, αλλά με όρους του ηθοποιού, και μέσα στους γενικούς στόχους της παράστασης. Το διαδραστικό θέατρο φέρνει το κοινό από το ακροατήριο πάνω στη σκηνή, για να παίξει μαζί με τον παίκτη μέσα στο τέμενος (Izzo 1997: 25-26).

1.3.7 Playing theatre

Μία ακόμη περίπτωση διαδραστικότητας, είναι το playing theatre που έχει ορισθεί από την Coney, πρωτοπόρα ομάδα του είδους και μέχρι την στιγμή που γράφεται αυτή η διατριβή δεν έχει ερευνηθεί επαρκώς η σχέση του συγκεκριμένου είδους με άλλες θεατρικές ή παραστασιακές μορφές και φόρμες. Πρόκειται για μια θεατρική προσέγγιση όπου τοποθετεί το κοινό σε ένα σύστημα που μοιάζει με παιχνίδι, όπου του δίνεται ένα συγκεκριμένο έργο ή αποτέλεσμα και πρέπει να χρησιμοποιήσει τους πόρους που του δίνονται σε αυτούς (συχνά στοιχεία ή παζλ) για να καθορίσουν πώς να επιτύχουν αυτόν τον στόχο. Μπορεί ο θεατής παίρνει μέρος ως ντετέκτιβ ή ως μυστικός πράκτορας. Διαφέρει από το Alternate Reality Gaming (ARG) ή το Live Action Role-Play (LARP) εφόσον το θέατρο υπάρχει σε μια πολύ πιο περιορισμένη μονάδα, με μικρότερα χρονικά πλαίσια, φυσικούς περιορισμούς και πιο συγκεκριμένους στόχους. Το Playing theatre είναι πιθανό να ανήκει στο είδος του Immersive theatre, αλλά δεν είναι υποχρεωτικό (Anderson 2015).

1.3.8 Immersive Theatre

Στο Immersive Theatre, το κοινό είναι μέρος της ιστορίας, όσο μικρός μπορεί να είναι ο ρόλος τους, και βρίσκονται στη μέση της δράσης. Το κοινό με κάποιο τρόπο παίζει κάποιο ρόλο, είτε αυτός είναι ο ρόλος του μάρτυρα είτε ο ρόλος ενός πραγματικού χαρακτήρα.[16] Κατά τον θεωρητικό Adam Alston, το κοινό εισέρχεται σε μία *μηχανή εμπειριών* όπου βιώνει διάφορες καταστάσεις (Alston 2016: 2). Μπορεί να τους επιτραπεί να περιπλανηθούν και να εξερευνήσουν τον χώρο της performance καθώς οι performance πραγματοποιούνται γύρω τους, επιτρέποντάς τους να αποφασίσουν τι βλέπουν και τι όχι. Θα μπορούσαν να γλιστρήσουν από δωμάτιο σε δωμάτιο, ώστε να δουν τις σημαντικότερες σκηνές. Θα μπορούσαν ακόμη και να προσκληθούν να γίνουν πιο ενεργό μέρος της παράστασης. Οι γραμμές μεταξύ performer και κοινού και μεταξύ της performance και της ζωής είναι

[16] The Space, «What is immersive theatre?», ημερομηνία πρόσβασης [12/12/2017] από: https://space.org.uk/2014/08/04/what-is-immersive-theatre/.

θολή.[17] Βάσει των προηγούμενων, θα μπορούσαμε να κατατάξουμε το immersive theatre μεταξύ του συμμετοχικού και διαδραστικού, χωρίς να μπορούμε να διατυπώσουμε με σαφήνεια όρια μεταξύ των τριών αυτών περιπτώσεων θεάτρου.

1.4 Η πρόσκληση στο *τέμενος*

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, *τέμενος* κατά τον Izzo είναι ο κοινά αποδεκτός χώρος όπου οι συμμετέχοντες υιοθετούν ρόλους και αποδέχονται κανόνες όπου όλα συμβαίνουν σε ένα δικό τους σύμπαν και χρόνο, χτίζοντας έτσι μία ιδιόμορφη κοινότητα πού έχει ένα συγκεκριμένο σκοπό (Izzo 1997: 33). Στο χώρο αυτό το άτομο εισάγεται κατόπιν προσκλήσεως. Με την πρόσκληση - δηλαδή τον τρόπο που καλείται ο συμμετέχοντας σε μια δράση - αντλούνται εκείνα τα προσόντα και οι ρόλοι που πρέπει να είναι κατανοητοί από όλες τις πλευρές αλλά και δημιουργούν τις συνθήκες εκείνες ώστε να υπάρξει ένα συνεχές στον υιοθετούμενο ρόλο αλλά και στις δράσεις του. Επίσης, καθορίζει τη σχέση μεταξύ του συμμετέχοντα και του καλλιτέχνη (White 2013: 44-49).

Όσον αφορά το χώρο στον οποίο θα πραγματοποιηθεί η πρόσκληση θα πρέπει να λάβουμε υπόψη σκέψεις όπως εκείνη του Μαρτινίδη που αναγνωρίζει ότι το θέατρο ως τέχνη εμπνέεται από την τελετουργία χωρίς όμως να του προσδίδει το στοιχείο της θεατρικότητας (Μαρτινίδης 1999: 7 – 9, 25). Αντίθετα, η Fischer – Lichte δεν δύναται να διαχωρίσει την παράσταση από την τελετουργία παρά μόνο στην περίπτωση της «μεταμόρφωσης του κοινωνικού στάτους και της δημοσίως αναγνωρισμένης ταυτότητας αυτών που συμμετέχουν» (Fischer – Lichte 2012: 348). Ο Izzo, όπως ήδη αναφέραμε, υποστηρίζει την ύπαρξη της τελετουργίας, ότι δηλαδή το παιχνίδι θα στηθεί στο δικό του παιδότοπο, στο αποκαλούμενο *τέμενος* (Izzo 1997: 16).

[17] The Space, «What is immersive theatre?», ημερομηνία πρόσβασης [12/12/2017] από: https://space.org.uk/2014/08/04/what-is-immersive-theatre/.

Σε κάθε περίπτωση συντρέχουν δύο βασικοί παράγοντες: πρώτον, η θέση του κοινού σε αυτόν και δεύτερον, η σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στο κοινό και τη δράση που βρίσκεται σε εξέλιξη στο συγκεκριμένο χώρο. Σε μία διαδραστική παράσταση οι συμμετέχοντες έχουν ως δεδομένο ότι βρίσκονται σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον άγνωστο σε αντίθεση με τα συμβατικά θέατρα (Izzo 1997: 27). Ο Schechner πιστεύει ότι το κοινό πρέπει να μπορεί να ελέγχει το χώρο και να τον βιώνει ως δικό του ώστε να ενσωματωθεί σε ό,τι συμβαίνει σε αυτόν. Ανάλογα, οι παραγωγοί της παράστασης πρέπει να δουλεύουν σε διάφορα επίπεδα, όπως να του μεταδίδουν πληροφορίες ή να συνεργάζονται μαζί για την επίτευξη ενός στόχου. Δεν πρέπει, όμως, να του παρέχουν όλα τα δεδομένα και τα ζητούμενα γιατί έτσι θα το αποκλείουν από τη δράση (Schechner 1971: 73-74).

Βάσει των παραπάνω μπορούμε να συνοψίσουμε τις παραπάνω ενέργειες ως εξής: η συμμετοχή αφορά το πώς κάποιος θεατής εμπλέκεται στη δράση, όπως για παράδειγμα φτιάχνοντας τσάι όπως ζήταγε η ηχογραφημένη φωνή στο *The Kingdome Come* (2003) του Dries Verhoeven (περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε εδώ) ή κάνοντας τους πλανήτες τα παιδιά επί σκηνής όπως ζητήθηκε από τους ηθοποιούς στον *Σκεπαστή του Φεγγαριού* σε σκηνοθεσία Δέσποινας Μαραγκουδάκη (Newsroom 2017). Στην προκείμενη περίπτωση, έχει προηγηθεί η πρόσκληση δηλαδή το πώς οδηγείται ο συμμετέχοντας στο να προβεί στην οποιαδήποτε δράση. Στον *Σκεπαστή* η πρόσκληση γίνεται στην είσοδο των θεατών στο θεατρικό χώρο όπου δίνονται χρωματιστές κορδέλες στα παιδιά που στη συνέχεια χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες ανάλογα με την κορδέλα που τους δόθηκε. Στη συνέχεια, τους ζητείται να σηκωθούν στη σκηνή τη στιγμή που οι ηθοποιοί τους καλέσουν ανά ομάδες χρώματος κορδέλας. Η ενσωμάτωση θα συμβεί τη στιγμή που ο θεατής ξεκινά να ανταποκρίνεται στην πρόσκληση. Στον *Σκεπαστή* αυτό συμβαίνει όταν τα παιδιά με την κόκκινη κορδέλα σηκώθηκαν από τις θέσεις τους για να βρεθούν στη σκηνή να συμμετέχουν στην κινησιολογία των πλανητών. Η «αυτοδημιουργία» - δηλαδή με ποιο τρόπο ο καθένας ανταποκρίνεται, όπως την ορίζει η Fishcer – Lichte - εξαρτάται από πολλούς ευμετάβλητους αλλά και σταθερούς παράγοντες. Στην περίπτωση του *Σκεπαστή* η «αυτοδημιουργία» βρισκόταν στον τρόπο που το κάθε παιδί

έκανε την κίνηση των πλανητών. Οπότε το *μήνυμα* δεν μπορεί να είναι συγκεκριμένο αν η παράσταση εξαρτάται από την «αυτοδημιουργία» του καθένα συμμετέχοντα ξεχωριστά και όλων μαζί ταυτόχρονα. Όλα τα παραπάνω εμπλέκουν το χώρο και το πώς είναι διαμορφωμένος, πού είναι δυνατόν να βρίσκεται το κοινό. Στο Θέατρο Ιλίσια-Βολανάκης, για παράδειγμα, οι δυνατότητες είναι πολύ περιορισμένες λόγω του μικρού μεγέθους του θεάτρου. Αντίθετα, ένας μη θεατρικός χώρος όπως η οδός Ερμού ή η πλατεία Μοναστηρακίου επιτρέπουν άλλες μορφές προσεγγίσεων, όπως χαρακτηριστικά συνέβαινε στο International Street Festival Athens (περισσότερες πληροφορίες εδώ) που εξελισσόταν στους κεντρικούς δρόμους της Αθήνας κάθε χρόνο. Ο χώρος συμβάλλει στη δημιουργία του τεμένους, μιας τελετουργικής συνεύρεσης ατόμων σε συγκεκριμένο χώρο που εμπεριέχει το στοιχείο της κοινότητας, η οποία όμως είναι εφήμερη (και πολύ σωστά ο Barba παρατηρεί ότι το κοινό παραμένει ξένο (Barba κ.α. (990: 96-98)). Κατά τη διάρκεια του σύντομου χρονικού διαστήματος που δημιουργείται το τέμενος το άτομο που δέχεται την πρόσκληση εμπλέκεται σε έναν ρόλο ή χαρακτήρα ταξιδεύοντας σε κάποια ψευδαίσθηση ή όχι.

1.5 Ενσωμάτωση: ψευδαίσθηση ή απόσταση

Η ενσωμάτωση θα γίνει εμπλέκοντας το θεατή σε ρόλους σε μικρότερη ή μεγαλύτερη κλίμακα διάδρασης. Ο Boal λόγω της μετατροπής αυτής, πλάθει μία νέα έννοια και συνθέτει ένα νέο είδος θεατή το *spect-actor*, ενός θεατή δηλαδή που μοιάζει με έναν δρώντα θεατή ή ηθοποιό-θεατή (Boal 2008: xxi). Ο θεωρητικός Stephen Di Benedetto, όμως, αποκαλεί τον ορισμό «άχαρο» και προτείνει τη λέξη *attendant* δηλαδή *παραστάτη* καθώς κατά την Καθολική παράδοση εμπεριέχει την έννοια της παρουσίας και της συμμετοχής (Banes and Lepecki 2007: 126). Ο Abrams χρησιμοποιεί τους όρους performer – performee (Abrams 2003: 8) ενώ ο Izzo (Izzo 1997: 29, 51) τον όρο *επισκέπτη* (*guest*) και για τον ρόλο που υιοθετεί ο *επισκέπτης* δίνει τον όρο *διαδραστική περσόνα* (*interactive personna*).

Γενικότερα, ο *ρόλος* ως έννοια απαντά στη θεατρική πράξη, παρότι βρίσκει εφαρμογή και στις κοινωνικές επιστήμες. Όπως αναφέρει η Τιμπλαλέξη, ο άνθρωπος όσο εξελίσσεται περνά από τρία στάδια: λήψης, ανάληψης και παιξίματος ενός ρόλου. Θεωρεί ότι ο καθένας που αναλαμβάνει ένα ρόλο οφείλει να ελέγχει ταυτόχρονα τον εσωτερικό (κοινωνικό ή θεατρικό ρόλο) και εξωτερικό του κόσμο όσο γίνεται πιο αποτελεσματικά (Τιμπλαλέξη 2014: 107). Ως προς το θέατρο, η ερμηνεία του είναι πολλαπλή: αφορά το κείμενο που καλείται ένας ηθοποιός να αποδώσει, το δραματικό πρόσωπο ή *persona* που καλείται να ενσαρκώσει και τον *τύπο,* έναν ρόλο δηλαδή που φέρει κάποια παραδοσιακά και τυπικά χαρακτηριστικά συμπεριφορών ή κοινωνικής τάξης. Η σχέση που καλείται να αναπτύξει ο ηθοποιός με το ρόλο μπορεί να είναι σχέση μίμησης - ταύτισης ή της διαφοροποίησης – απόστασης (*αποστασιοποίησης* κατά τον Μπρεχτ) (Pavis 1999: 317). Ως εργαλείο της δραματοθεραπείας, ο δραματοθεραπευτής και συγγραφέας Robert Landy όρισε το *ρόλο*: «ως μονάδα προσωπικότητας, δοχείο σκέψεων και συναισθημάτων, ως έννοια που αναφέρεται στην προσωπικότητα, ως χαρακτήρας που παριστάνεται στο θέατρο, ως μεταφορά για την κοινωνική ζωή…» (Τιμπλαλέξη 2014: 120).

Ο White προσεγγίζει την έννοια των ρόλων μέσα από τους αποκαλούμενους *τύπους εμφάνισης* που αφορούν το άτομο - ρόλο και το άτομο - χαρακτήρα, δύο διαφορετικές μεταμορφώσεις ενός συμμετέχοντα στο *πλαίσιο*. Οι τύποι μπορούν να βοηθήσουν για το εάν το πλαίσιο απαιτεί ένα άτομο να αναλάβει ένα ρόλο με συγκεκριμένες υπό εξέλιξη δραστηριότητες που στο μεταξύ μεταμορφώνονται σε υποχρεώσεις ή προσδοκίες, ή να αναλάβει κάποιο χαρακτήρα, μια φαντασίωση, δηλαδή, ότι είναι κάποιος άλλος (White 2013: 44).

Ο καθηγητής Neelands περιγράφει τις έννοιες *ατόμου, ρόλου* και *χαρακτήρα*, αναδεικνύοντας την ποικιλία των διαφορετικών ρόλων και των δραστηριοτήτων που μπορούν να αναλάβουν οι μαθητές (White 2013: 45 - 46):

1. Δημόσιος εαυτός στο κοινωνικό περιβάλλον της τάξης.

2. Δημόσιος εαυτός, αλλά λειτουργεί ως ένας ρόλος στο κοινωνικό περιβάλλον του δράματος.
3. Λειτουργεί ως ρόλος, αλλά τώρα προβάλλει μια κοινωνική ή πολιτισμική στάση απέναντι στα δρώμενα, η οποία διαφέρει από τον κανονικό ή τον συνήθη εαυτό.
4. Λειτουργεί όπως παραπάνω, αλλά ο ρόλος που λαμβάνεται είναι αντιπροσωπευτικός μιας κοινωνικής ή πολιτιστικής ομάδας με τη δική της ιστορία και χαρακτηριστική απάντηση.
5. Χρησιμοποιεί την τεχνική για να «γίνει» ένας χαρακτήρας που είναι σωματικά και ψυχολογικά μοναδικός.
6. Τα έργα αυτά, όπως είναι πραγματικά ο *χαρακτήρας - εαυτός* του ερμηνευτή, αποκρύπτεται από τη φυσική του εμφάνιση ενός χαρακτήρα «σάρκας και αίματος» (White 2013: 45 - 46).

Αυτά εξηγούν λεπτομερώς τις διαφορετικές σχέσεις που μπορεί να έχει ένας μαθητής στην τάξη με την performance που δίνει, αλλά μπορούν εύκολα να εφαρμοστούν σε άλλες performances σε πολύ διαφορετικές περιπτώσεις. Εξετάζοντας τη συμμετοχή του κοινού, αυτές οι διακρίσεις είναι χρήσιμες. Τα πρώτα δύο επίπεδα των Neelands είναι σαφώς τύποι *ατόμου - ρόλου* και οι δύο τελευταίοι *ατόμου - χαρακτήρα*. Αλλά τα δύο επίπεδα μεταξύ τους δεν ταιριάζουν με αυτές τις κατηγορίες τόσο εύκολα: φαίνονται να αποτελούνται από κάποιες πτυχές ενός φανταστικού σκηνικού και κάποιες πτυχές του χώρου του ατόμου εκτός του φανταστικού κόσμου (White 2013: 44-49).

Το επίπεδο σχέσης με το ρόλο που θα αποκτήσει ο συμμετέχοντας στη δράση εξαρτάται προκαταβολικά από το σκοπό της. Όπως παρατηρεί ο White, η εμπλοκή του εαυτού για την εξυπηρέτηση μιας ομάδας μπορεί να είναι ο κυρίαρχος στόχος ενός πλαισίου ή ενός ρόλου, που πολύ πιθανό να γίνει πιο συγκεκριμένος, προκειμένου να γίνουν συγκεκριμένες ενέργειες ή να δημιουργηθούν συγκεκριμένες εμπειρίες. Τα προσόντα που ζητούνται ως μέρος του ρόλου αποτελούν τις τεχνικές και τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη αυτού του στόχου. Η ικανότητα ενός ατόμου να δημιουργεί ρόλους ή χαρακτήρες, να προσαρμόζεται σε μια φόρμουλα οποιουδήποτε είδους και να εργάζεται προς επίτευξη ενός στόχου

εξαρτάται από τα πολιτιστικά και προσωπικά χαρακτηριστικά του. Τα πολιτιστικά χαρακτηριστικά μπορεί να περιλαμβάνουν τη γλώσσα, τα είδη και τις ιστορίες που θα μοιράζονται οι θεατές και οι καλλιτέχνες σε μια εκδήλωση, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να αναλάβουν τους ρόλους που τους προσφέρονται ή τις συμβάσεις για τη συμπεριφορά τους κατά τη διάρκεια της συμμετοχής τους (White 2013: 44-49).

Ο Izzo συζητάει για τους ρόλους ψευδαίσθησης ότι είναι πολύ πιο δύσκολο να επιτευχθούν και να διατηρηθούν σε μία διαδραστική παράσταση. Θεωρεί ότι είναι διαφορετική η περίπτωση όπου κάποιος κάνει τη σκέψη ότι «στη σκηνή [βρίσκονται] Ρωμαίοι στη Ρώμη» από τη σκέψη ότι « [εγώ τώρα] είμαι [ένας] Ρωμαίος στη Ρώμη». Όταν η δράση ενσωματώνει το κοινό με αυτόν τον τρόπο, τα μέλη του κοινού έχουν την τάση να προσεγγίζουν την αίσθηση της πραγματικής ζωής ενώ αντιμετωπίζουν αρκετά εμπόδια στην αναστολή της δυσπιστίας τους. Παρατηρεί, μάλιστα, ότι το *συνεχές της ψευδαίσθησης* και ο *ρόλος* του *επισκέπτη* (Izzo 1997: 29) παραβιάζονται εφόσον η δομή της παράστασης είναι διαμορφωμένη όπως για παράδειγμα σε διαφορετικά δωμάτια ενός ξενοδοχείου.[18] Κάτω από αυτές τις συνθήκες, ο Schechner διατυπώνει κάποιους κινδύνους-επισημάνεις, όπως, πρώτον, την εύκολη κατάργηση του ρυθμού της performance. Δεύτερον, την δυνατότητα διαχείρισης της συμμετοχής – ενσωμάτωσης μόνο εφόσον οι performers γνωρίζουν περισσότερα στοιχεία από ό,τι το κοινό. Τρίτον, την περίπτωση που η ανεξέλεγκτη ελευθερία δημιουργεί τελικά αναταραχή. Τέταρτον, την ανάδειξη εχθρότητας μεταξύ performers και κοινού όταν επικρατεί το ερώτημα «Ποιος είναι το αφεντικό;». Πέμπτο, ότι η δραματουργία με την συμμετοχικότητα πρέπει να περιπλέκονται και τέλος, ότι το κοινό αλλά και οι ηθοποιοί δεν είναι εκπαιδευμένοι στη συμμετοχικότητα (Schechner 1971: 74).

Στην περίπτωση που ένας συμμετέχων αποδέχεται την πρόσκληση να υιοθετήσει έναν χαρακτήρα γίνεται, τουλάχιστον σε ένα μικρό βαθμό, ηθοποιός. Ταυτόχρονα, υποχρεούται να στηρίξει μια φανταστική περίσταση,

[18] Οι απόψεις αυτές του Izzo, βέβαια, αντιμετωπίζουν μόνο την περίπτωση όπου ο θεατής εμπλέκεται στη διαδραστική παράσταση ως δραματικός χαρακτήρας. Και για αυτό το λόγο, διαμορφώνει έναν οδηγό δημιουργίας περσόνων (π.χ. χαρακτηριστικά, στόχους, καταγωγή, ανάγκες κ.α.) ώστε να γίνουν εύκολα αποδεκτοί από τους συμμετέχοντες.

να παρουσιάσει τον εαυτό του κατάλληλα και να συμβάλλει στην εξέλιξη της μυθοπλασίας. Αν η υιοθέτηση του χαρακτήρα είναι αποδεκτή και σωστή, τότε ο συμμετέχοντας είναι ενδεχομένως πιο κοντά στο θεατρικό γεγονός και στο ίδιο το δράμα. Στην περίπτωση αυτή όμως δεν θεωρείται ότι κατοικεί στην υποκειμενικότητα ενός φανταστικού χαρακτήρα και ούτε μπορεί να αντιλαμβάνεται τα γεγονότα ως αληθινά ενώ ενδέχεται να έχει συναισθηματική εικόνα για τη δραματική κατάσταση. Τέλος, ενδέχεται να μπορεί να συμμετέχει στην συνδημιουργία του φανταστικού κόσμου της παράστασης ως ένας επαγγελματίας ηθοποιός χωρίς όμως αυτό να μπορεί να θεωρηθεί δεδομένο (White 2013: 170).

Ωστόσο, ένας θεατής γνωρίζει ότι είναι μέλος ενός ακροατηρίου ακόμη και αν είναι συμμετέχοντας - ερμηνευτής. Ως παρατηρητής και ακροατής, βρίσκεται πιο κοντά στη δράση, ειδικότερα όταν βρίσκονται ανάμεσα σε ερμηνευτές και άλλους θεατές. Και είναι ακόμη πιο κοντά όταν η δράση παράγεται από το δικό του σώμα ή φωνή. Η αντίληψη στο συγκεκριμένο σώμα είναι ιδιαίτερα σημαντική. Και πρέπει να θεωρείται εξελισσόμενη, λόγω της χρονικής παρουσίας του συμμετέχοντος στις επιλογές που γίνονται κατά τη διάρκεια της performance. Η παράσταση αναδύεται από το δικό του σώμα και βρίσκεται στο σώμα του, στον ίδιο χώρο από τον οποίο παρακολουθεί την παράσταση. Ταυτόχρονα, ο κοινωνικός του εαυτός είναι αναγνωρίσιμος ως πηγή της performance. Ένας συμμετέχοντας έχει ήδη επιλέξει να συμμετάσχει και τώρα επιλέγει και τι θα δώσει στην παράσταση. Έτσι, ο συμμετέχοντας είναι ταυτόχρονα ο ερμηνευτής, αυτός που εκτελεί την παράσταση μέσω της επιλογής την παράσταση που αναδύεται από το δικό του σώμα και το κοινό καθώς το παρατηρούν (White 2013: 160-161). Βάσει των παραπάνω, μπορούμε να συμφωνήσουμε με την άποψη του Γάλλου φιλόσοφου Jacques Rancière ότι, δηλαδή, ο θεατής παραμένει θεατής (White 2013: 206). Στις ίδια άποψη κλίνει και η θεωρητικός Colette Gordon έμμεσα αφού θεωρεί ότι οι μάσκες που πολλές φορές χρησιμοποιούνται στις immersive παραστάσεις αναδεικνύουν έναν νέο «τέταρτο τοίχο» (Gordon 2013: 6). Κατά τον White, ένας καλλιτέχνης μπορεί να είναι θεατής στις δικές του ενέργειες με διάφορους τρόπους. Μια διαδικασία πρόσκλησης μπορεί να τον μετακινήσει και να τον χειριστεί, αλλά δεν μπορεί να υποθέσει πώς θα βιώσει την εμπειρία. Μπορεί

να τον χειριστεί συναισθηματικά ή να έχει επίδραση στην ψυχολογική διάθεση του εμπλεκομένου, αλλά σε κάθε περίπτωση μετά την εκδήλωση, ο συμμετέχοντας θα κάνει ό, τι θέλει με την εμπειρία (White 2013: 206).

Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι ο ρόλος που πρόκειται να υιοθετήσει ένας μη επαγγελματίας ηθοποιός πρόκειται να πάρει τις ίδιες διαστάσεις που καλείται ένας επαγγελματίας ηθοποιός δηλαδή της ψευδαίσθησης ή της απόστασης. Το ποια από τα δύο τελικά ο μη ηθοποιός θα υιοθετήσει εξαρτάται από τον σκοπό που έχουν προδιαγράψει οι συντονιστές της παράστασης. Εφόσον, ζητείται το ένα ή το άλλο, σε ποιο βαθμό το άτομο θα ανταποκριθεί εξαρτάται από τα πολιτιστικά και προσωπικά του χαρακτηριστικά. Αλλά πάλι, στην περίπτωση που ζητείται από τον μη ηθοποιός να ταυτιστεί, υπάρχουν εμπόδια στο να ανταποκριθεί ολοκληρωτικά. Εντωμεταξύ, η διαδικασία της διάδρασης τον καθιστά θεατή του εαυτού του, εν ολίγοις ο θεατής παραμένει θεατής. Ο τρόπος που βιώνει την εμπειρία αυτή, είναι ίσως το πιο κομβικό θέμα της διάδρασης.

1.6 Η ενσωμάτωση ως εμπειρία

Όσον αφορά την ενσωμάτωση ως εμπειρία, η Erika Fischer-Lichte στο έργο της *Θέατρο και Μεταμόρφωση* διατυπώνει τη θεωρία περί «λούπας-ανάδρασης» όπου υποστηρίζει ότι οποιαδήποτε δράση των ηθοποιών έχει επίπτωση στους θεατές και αντίθετα(Fischer – Lichte 2012: 76-80). Ο Benedetto, παρόμοια, υποστηρίζει ότι όταν ένας ηθοποιός παίζει μια δράση στην οποία ο θεατής είναι απλώς μάρτυρας ή μέρος της δράσης, τότε ο θεατής ενσωματώνει την “απάντηση” ή καλύτερα την αντανακλά (Benedetto 2010: 13 - 14). Ό,τι κάνουν οι θεατές έχει επίδραση στους ηθοποιούς αλλά και στους υπόλοιπους θεατές. Αποτέλεσμα των εν λόγω αντιδράσεων είναι η αδυναμία «ελεγχόμενης και προβλέψιμης» εξέλιξης μιας παράστασης (Fischer – Lichte 2012: 76-80). Και αυτό καθώς το αποτέλεσμα εξαρτάται από το πώς ο θεατής τελικά βιώνει την παράσταση. Ο White εξετάζει την έννοια του *κοινωνικού*, *πολιτιστικού* και *συμβολικού* κεφαλαίου που φέρει κάθε θεατής. Συγκεκριμένα, το *κοινωνικό* κεφάλαιο αφορά τις σχέσεις που αναπτύσσει ο

συμμετέχοντας με τα υπόλοιπα μέλη του κοινού ή με τους συντελεστές. Το *συμβολικό* κεφάλαιο αφορά τις αντιλήψεις των συμμετεχόντων και τελικά τον τρόπο που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Τέλος, το *πολιτιστικό* αποτελείται από τις δεξιότητες και τις γνώσεις που φέρουν οι συμμετέχοντες στην αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Δίνει έμφαση στο *πολιτιστικό*, και στο τι έχει προηγηθεί ως εμπειρία και κατ' επέκταση γνώση που επιτρέπει στα άτομα να αντιμετωπίσουν απρόβλεπτες και συνεχώς μεταβαλλόμενες καταστάσεις, ένα σύστημα διαρκούς και μεταφερόμενης διάθεσης, το οποίο, ενσωματώνοντας τις εμπειρίες του παρελθόντος, λειτουργεί σε κάθε στιγμή ως *μήτρα* αντιλήψεων, εκτιμήσεων και δράσεων και καθιστά δυνατή την επίτευξη άπειρων διαφορετικών καθηκόντων (White 2013: 52 – 55).

Η θεωρητικός Susan Bennett (Bennett 2006: 45 - 46) μελετάει τον τρόπο που το κοινό παραδοσιακά στα συμβατικά θέατρα λαμβάνει την εμπειρία μιας παράστασης μέσα από δύο πτυχές: εκείνη του Brecht και την *αποστασιοποίηση* και την *Reader-response Theory.* Όσον αφορά την προσέγγιση του Brecht, - όπως έχει αναφερθεί ήδη – εξετάζει σε συνάρτηση με την εποχή του την ανάγκη επικοινωνίας της σκηνής με το κοινό σε μία διαδραστική σχέση μεταξύ τους. Όσον αφορά, τη δεύτερη, η *Reader-response Theory* (που επικεντρώνεται σε θεωρίες αναφορικά με τη σχέση κειμένου και αναγνώστη) μπορεί να εφαρμοστεί και ως θεωρητική ανάλυση αναφορικά με το ρόλο του κοινού (Bennett 2006: 66). Συνεχίζει εξετάζοντας τις απόψεις της θεωρητικού Karen Gaylord που περιγράφει το ρόλο του θεατή ως ψυχολογικό συμμετέχοντα όπου μέσω της ενσυναίσθησης επιτυγχάνει τη διατήρηση της *αλήθειας* του φανταστικού κόσμου που βρίσκεται στη σκηνή. Τη στιγμή εκείνη, ο θεατής *αφαιρείται* από τον εαυτό του και γίνεται μέρος του χρόνου μιας ad hoc συλλογικής συνείδησης, έτοιμης να βρει ανταπόκριση στα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στη σκηνή. Έτσι, η θεατρική περίσταση περιλαμβάνει διπλή συνείδηση για όλους τους ενδιαφερόμενους. Η performance πραγματοποιείται σε δύο τουλάχιστον πλαίσια ταυτόχρονα: το εξωτερικό σκελετό που αγκαλιάζει κοινό και καλλιτέχνες και στο εσωτερικό που οριοθετείται ο χώρος του έργου. Στα ίδια πλαίσια κινείται και η προσέγγιση της ίδιας της Bennett μόνο που στο εξωτερικό πλαίσιο υπάρχουν όλα τα πολιτιστικά στοιχεία που δημιουργούν και "εξοπλίζουν" το θεατρικό γεγονός. Το εσωτερικό πλαίσιο

περιλαμβάνει τη δραματική παραγωγή σε ένα συγκεκριμένο χώρο δράσης. Ο ρόλος του κοινού διεξάγεται μέσα σε αυτά τα δύο πλαίσια και, ίσως το σημαντικότερο, στα σημεία τομής τους. Είναι οι διαδραστικές σχέσεις μεταξύ κοινού και σκηνής, θεατή και «θεατή» που αποτελούν παραγωγή και υποδοχή και προκαλούν τη σύγκλιση των εσωτερικών και εξωτερικών πλαισίων για τη δημιουργία μιας συγκεκριμένης εμπειρίας. Εξάλλου, ο θεατής [του συμβατικού θεάτρου και εν δυνάμει θεατής ενός μετα-μοντέρνου εγχειρήματος] έρχεται στο θέατρο ως μέλος μιας ήδη συγκροτημένης ερμηνευτικής κοινότητας που φέρει έναν ορίζοντα προσδοκιών. Εκτός αυτού, το κοινό είναι πιθανό στην αρχή μιας παράστασης να διαβάσει το έργο ως ένας μακρόκοσμος που σταδιακά θα του γίνεται πιο κατανοητός και γνώριμος. Το μυαλό του θεατή είναι, φυσικά, ελεύθερο να περιπλανηθεί και να είναι απρόσεκτο σε ό,τι βρίσκεται στη σκηνή, και αυτό πιθανόν είναι αναπόφευκτο κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε παράστασης (Bennett 2006: 228 - 230).

Εκτός των παραπάνω, ο White πιστεύει ότι το κοινό ενδέχεται να επηρεαστεί από τις αντιλήψεις και τις προσδοκίες που έχει προηγουμένως σχηματίσει για τη συγκεκριμένη παράσταση ή από τις επιλογές που κάνουν οι ίδιοι σε δράσεις που ενδέχεται να είναι περισσότερο ή λιγότερο ανοικτές. Ο τρόπος που γίνεται η πρόσκληση αποτελεί, επίσης, ένα ευέλικτο εργαλείο για την κατανόηση των διαδικασιών συμμετοχής. Μια διαδικασία που καλεί με επιτυχία τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν, να παίξουν για να παράγουν παραστάσεις που είναι και δικές τους (White 2013: 57- 60).

Κάτω από αυτές τις συνθήκες είναι σημαντικό να κατανοήσουμε πώς αντιλαμβανόμαστε την εμπειρία και πώς αυτή μπορεί να εξελιχθεί. Η ενέργεια εξαρτάται από την κατανόηση, είτε σε συνειδητό είτε σε ασυνείδητο επίπεδο, στην αναδυόμενη διαδικασία του νου ως σύστημα παραγωγής νοημάτων. Η σημασία κάθε στιγμής της εμπειρίας μας πιέζει να αναλάβουμε δράση, ακόμα κι αν η ενέργεια αυτή φαίνεται να αποφεύγει τη δράση. Αξίζει να αναφέρουμε ότι υπάρχουν τεχνικές (για παράδειγμα, η δημιουργία του επείγοντος όπου μπορεί να ζητείται η ολοκλήρωση μιας δράσης σε σύντομο χρονικό διάστημα) που μπορούν να ασκήσουν πιέσεις στα μέλη του κοινού να παρεμβαίνουν, που ενώ είναι σαφείς και εμφανείς, τείνουν να χειραγωγούν. Εάν, όμως, μια

απόφαση συμμετοχής ή τρόπου συμμετοχής σε μια παράσταση γίνεται με βάση ελλιπείς πληροφορίες τότε όλες οι ενέργειες γίνονται με ατελείς πληροφορίες (White 2013: 165, 44, 63). Μια διαφορετική οπτική της εμπειρίας μας δίνουν οι μαρτυρίες των συμμετεχόντων σε παραστάσεις των Punchdrunk, που παρακολουθούν την ίδια παράσταση πολλές φορές. Οι γνώση και οι εμπειρίες τους συμβάλλουν σε μια διαφορετική οπτική της δράσης (Biggin 2017: 107).

Συνοψίζοντας, μπορούμε να πούμε ότι το άτομο ως απλός θεατής ή ως δρώντας αντανακλά την πληροφορία που δέχεται προς τους ηθοποιούς ή τους άλλους θεατές. Αυτό σημαίνει ότι ο τρόπος που θα αντιδράσει σε αυτό που λαμβάνει, επίσης, δεν είναι προβλέψιμο καθώς εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Αρχικά, είναι το κοινωνικό, πολιτιστικό και συμβολικό κεφάλαιο που φέρει, η ενσυναίσθηση, η συγκέντρωση στα δρώμενα γύρω του αλλά και η κατανόηση των πληροφοριών που έχει συγκεντρώσει για την παράσταση μέχρι και τη στιγμή της έναρξης. Εκτός αυτών των δεδομένων, το κοινό μπορεί να αναγνωρίσει το *μακρόκοσμο* του έργου και να κάνει τους δικούς του συνειρμούς. Και πάλι όμως ενδέχεται η σκέψη του να απομακρυνθεί από ό,τι συμβαίνει γύρω του. Οπότε, εκείνο το στοιχείο που πρέπει να εξετάσουμε είναι η διαθεσιμότητά του αφού έχει δεχτεί την πρόσκληση.

1.7 Διαθεσιμότητα

Εφόσον ο θεατής έχει δεχτεί την πρόσκληση, τότε το πώς θα ανταποκριθεί εξαρτάται από τον τρόπο που εκλαμβάνει τη δράση, την ερμηνεύει και ανάλογα με τα δικά του προσόντα (σωματικά ή γνωστικά) ανταποκρίνεται σε κάποιο βαθμό. Ένας συμμετέχοντας μπορεί να κάνει σχεδόν οτιδήποτε ή να μην κάνει τίποτα. Ή μπορεί να κάνει, αλλά με λανθασμένο τρόπο (White 2013: 74). Αυτό δε σημαίνει ότι η προοπτική της συμμετοχής δεν οδηγεί έναν συμμετέχοντα σε φόβο ή ντροπή (White 2013: 1). Οι πραγματικοί κίνδυνοι που ενέχει η δημόσια εμφάνιση παρουσιάζουν ποικίλες μορφές, των οποίων ο κίνδυνος αμηχανίας είναι μόνο ο πλέον ανθεκτικός: ο κίνδυνος σωματικής βλάβης λόγω δυσκολίας της ίδιας της δράσης, ο μικρός ή μεγαλύτερος

αριθμός των συμμετεχόντων για τη δημιουργία ατμόσφαιρας εμπιστοσύνης και ασφάλειας, η ηλικία των συμμετεχόντων, η σοβαρότητα ή μη της ιστορίας που διαδραματίζεται (Bennett 2006: 153). Υπάρχει, επίσης, η πιθανότητα η συμμετοχή να μην είναι καθόλου ευχάριστη όπως ενδέχεται να συμβεί στο Θέατρο του Καταπιεσμένου (White 2013: 77- 82, 87) ή να δημιουργείται ανασφάλεια ως προς τις προσωπικές επιλογές και τις δράσεις που ενδέχεται να ανατρέψουν το ρου της ιστορίας (Gardner 2014). Βέβαια, το κοινό που είναι εξοικειωμένο με το μη συμβατικό θέατρο αναλαμβάνει μεγαλύτερα ρίσκα (Bennett 2006: 153).

Η Fischer – Lichte δεν ενσωματώνει στην έρευνά της το γεγονός ότι οι θεατές στο βωμό του εκδημοκρατισμού μπορεί να «χρησιμοποιηθούν» τελικά και να εκτεθούν, αντίθετα η δημοσιογράφος Gillinson αναφέρει χαρακτηριστικά ότι «πρέπει το κοινό να ενσωματώνεται στη δράση και να μην εκτίθεται ώστε να μην νιώθουν τον εαυτό τους» (Gillinson 2013). Ο White, επίσης, αναγνωρίζει ότι σημαντικό εμπόδιο για το διαδραστικό θέατρο είναι η έλλειψη σεβασμού προς τους συμμετέχοντες (White 2013: 102 - 103). Η θεωρητικός Kerrie Schaefer χρησιμοποιεί ως παράδειγμα την performance *Don Juan* των Sydney Front όπου ζητήθηκε από θεατές να ξεγυμνωθούν μπροστά στους υπόλοιπους. Και συνεχίζει επισημαίνοντας τις απόψεις του Kershaw ο οποίος υποστηρίζει ότι το κοινό μεταμορφώθηκε ιστορικά από θεατές σε πελάτες και κατόπιν σε καταναλωτές, χαρακτηριστικό που επιδρά αρνητικά στην σχέση του θεάτρου με την κοινότητα και τις δημοκρατικές διαδικασίες. Η περίπτωση της παράστασης του *Don Juan* όπου προσεγγίζει τον θεατή τελικά ως θέαμα, αποδεικνύει ότι το κοινό καταναλώνει και ταυτόχρονα καταναλώνεται από το ίδιο (Banes και Lepecki 2007: 186). Εντούτοις, η θεωρητικός Susan Melrose αναφέρει ακόμη ότι το θέατρο πάντα πρόσφερε στο βλέμμα την απόλαυση της σάρκας, δηλαδή σαν μία αίσθηση οπτικού κανιβαλισμού (cannibaleye-sation). Στην περίπτωση της προσφοράς γυμνής σάρκας από έναν θεατή στους υπόλοιπους, η αντίληψη αυτή επιβεβαιώνεται (Banes και Lepecki 2007: 186 και Melrose 1988: 48-61).

Επιπρόσθετα, το ενδεχόμενο αδυναμίας κατανόησης μπορεί να είναι πολύ επιζήμιο για μία συμμετοχική performance, εφόσον κανείς δεν καταλαβαίνει

για πιο λόγο προσκαλείται ή δεν διαθέτει τα χαρακτηριστικά εκείνα στη συμπεριφορά, τη γλώσσα ή τις δεξιότητες με τις οποίες θα μπορέσει να συμμετάσχει (White 2013: 44 - 49). Τα χαρακτηριστικά ή εφόδια που παρέχονται ή προτείνονται, με τους στόχους και τις τεχνικές που δίδονται στο ρόλο τους, είναι εν μέρει προβλέψιμα και η ανάμιξη αυτών των ρόλων και ερεθισμάτων είναι μία από τις βασικές τεχνικές σχεδιασμού μιας διαδικασίας, η οποία παρέχει στους ίδιους τους συμμετέχοντες το κίνητρο για τη διατήρηση της ατμόσφαιρας της παράστασης (White 2013: 50).

Εν κατακλείδι, ο βαθμός της διαθεσιμότητας εξαρτάται όχι μόνο από τον συμμετέχοντα αλλά και τη στάση των συντελεστών της παράστασης. Εφόσον, οι συντελεστές τον σέβονται τότε προσβλέπουν, εκτός από το σκοπό τους, να τον ενεργοποιήσουν και να τον ενσωματώσουν ώστε – όπως συμπεραίνει ο White – να του αναμορφώνουν προσωρινά την κοινωνική του οντότητα, να το καταστήσουν ξεχωριστό, να τον φέρουν στο επίκεντρο, να του αποκαλύψουν πτυχές και κενά στο εσωτερικό ή εξωτερικό του είναι, ώστε ίσως, σε ορισμένες περιπτώσεις, να του επιτραπεί να τα αντιληφθεί εκ νέου (White 2013: 206). Εκείνο που πρέπει να σχεδιάσουν είναι πώς θα τον ενεργοποιήσουν. Δύο βασικά μέσα ενεργοποίησης που θα εξεταστούν στην παρούσα μελέτη είναι οι αισθήσεις και το παιχνίδι.

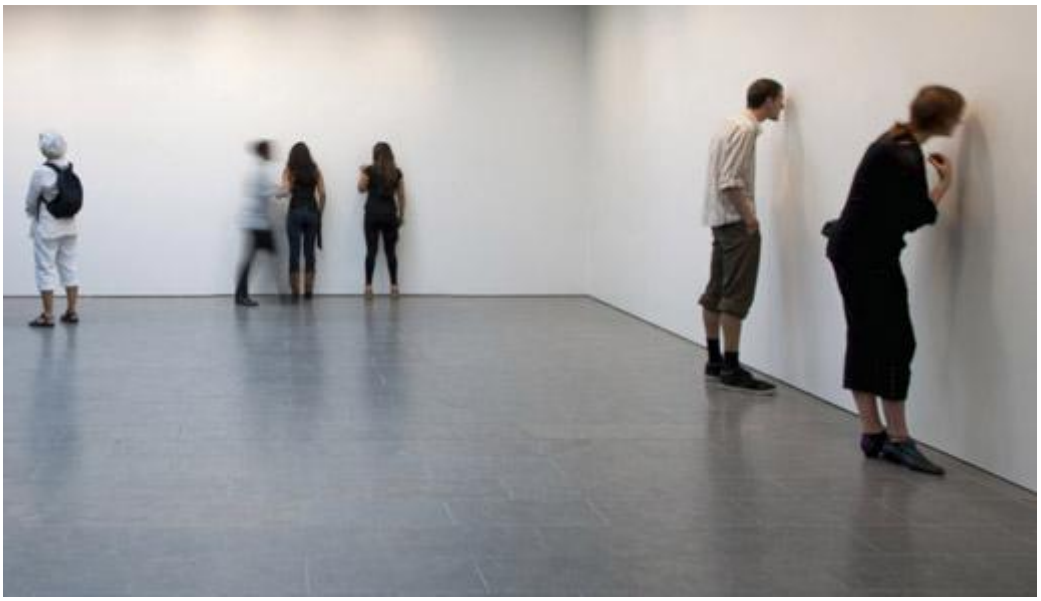
1.8 Πρόκληση του κοινού: αισθήσεις

Υπάρχουν πολλά μέσα πρόκλησης και ενεργοποίησης του κοινού. Ένα από τα κύρια είναι οι αισθήσεις και η αντίληψη, που οδηγούν στη δημιουργία αισθημάτων. Κατά τον θεωρητικό θεάτρου Steve di Benedetto, η τέχνη είναι ευχάριστη και ο εγκέφαλος ευνοεί τα ερεθίσματα που είναι ευχάριστα, οπότε η τέχνη μπορεί να επηρεάσει βαθιά τον τρόπο με τον οποίο δομείται ο εγκέφαλος(Benedetto 2010: 8, 22). Στην προσπάθεια του να υποστηρίξει την άποψη αυτή, αναφέρεται σε διάφορες περιπτώσεις το πώς αντιδρά ο ανθρώπινος νους και το σώμα στην τέχνη μέσω της μνήμης, της αντανάκλασης, της μίμησης, της συνύπαρξης, της επανάληψης και της οικειότητας (Benedetto 2010: x, 13 - 16).

Ως προϋπόθεση της συνεύρεσης και της δημιουργίας της κοινότητας είναι μεταξύ άλλων η ενεργοποίηση των αισθήσεων των θεατών. Όπως αναφέρει ο Benedetto, οι πέντε αισθήσεις βοηθούν στην δημιουργία, λήψη και κατανόηση ενός θεατρικού δρώμενου ενώ ταυτόχρονα, το θέατρο ως πρακτική βοηθά στην εκπαίδευση των αυθόρμητων επιλογών. Το να είμαστε κορεσμένοι από τις αισθήσεις είναι μια απελευθέρωση από τις πλατωνικές αντι-αισθητήριες κατασκευές των μορφωμένων κοινωνιών. Παρόλο που μπορούμε ακόμα να βρούμε νόημα μέσα από την αίσθηση, να παρακολουθούμε τους τρόπους με τους οποίους δημιουργήθηκαν τα συναισθήματα και οι αισθήσεις μας, μπορεί να μας προσφέρει μια πλούσια παλέτα ερεθισμάτων με τα οποία θα δημιουργήσουμε νέα γεγονότα. Αν δώσουμε προσοχή στους ήχους, τα αξιοθέατα ή στις μυρωδιές σε αυτό που μας κάνουν να αισθανόμαστε, θα έχουμε μια εργαλειοθήκη για να δημιουργήσουμε μια υποβλητική θεατρική έκφραση. Για παράδειγμα, η ολλανδική θεατρική ομάδα που επικεντρώθηκε στην επινόηση παραστάσεων site-specific DogTroep (δείγμα δουλειάς μπορείτε να δείτε εδώ) δημιουργούσε ερεθίσματα για να τραβήξουν το μάτι ή το αυτί και έτσι να προκαλέσουν την προσοχή του εγκεφάλου. Τα συναρπαστικά ερεθίσματα καθίστανται σημαντικά ως μια σκέψη, όταν ο συνειδητός εγκέφαλος αρχίζει να συνθέτει μια υποκειμενική αφήγηση βασισμένη στην ερμηνεία των γεγονότων που ανακτώνται μέσω της ανάμνησης των αισθήσεων (Benedetto 2010: 2, 8, 23 – 25).

Εικόνα 25: *Imponderabilia* (1977) (Caronia κ.ά. 2014: 111).
Το κοινό υποχρεούται να περάσει ανάμεσα στα δύο γυμνά σώματα του Ulay και της Abramović ώστε να τα αγγίξει και να αναθεωρηθεί έτσι η παθητική σχέση του κοινού σε μια γκαλερί (Benedetto 2010: 77).

Στη σκηνοθετική μας προσέγγιση, θα χρησιμοποιήσουμε τις περισσότερες από τις αισθήσεις. Μία από τις βασικότερες είναι η αφή. Αν και η επαφή είναι ένα βασικό στοιχείο στην αντίληψή μας για την κοινωνία, συμβαίνει σπάνια να χρησιμοποιείται στο θέατρο, παρά μόνο μεταφορικά ή αφηρημένα ως συστατικό της αλληλεπίδρασης μεταξύ των συντελεστών (Benedetto 2010: 69 - 70). Αντίθετα, η όραση είναι ένα στοιχείο που χρησιμοποιείται σε κάθε παράσταση, ώστε το κοινό να επεξεργαστεί ερεθίσματα και το σώμα να παράγει συναισθήματα που, όμως, η ερμηνεία τους θα είναι υποκειμενική (Benedetto 2010: 35 – 37). Σημαντικό στοιχείο της όρασης είναι, επίσης, η χρήση χρώματος όπου οι αποχρώσεις, συμπεριλαμβανομένων των έξι βασικών χρωμάτων, μας επηρεάζουν ψυχολογικά: ψυχρότητα, ζεστασιά, χαρά, θλίψη, ομορφιά, ασχήμια, σκληρότητα και τρυφερότητα. Το χρώμα μπορεί να κάνει και να οργανώσει το χρόνο σαν ένα μέτρο σε μια μουσική σύνθεση: η ένταση ενεργεί ως οπτικό crescendo και tempo (Benedetto 2010: 39-41).



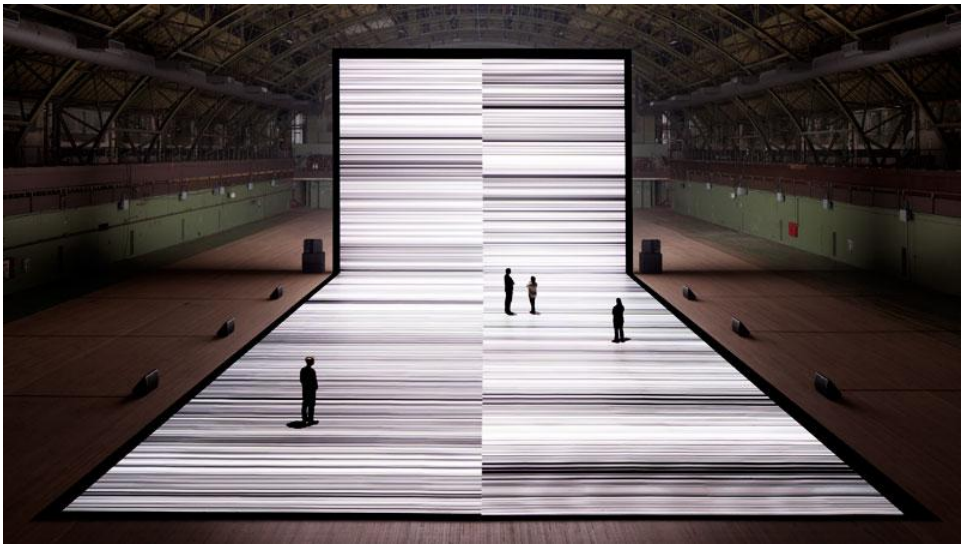
Εικόνα 26: *The Fear of Smell* (2006- 2015) της Sissel Tolaas. Η εν λόγω εγκατάσταση τοποθετεί τη συναρπαστική σχέση μεταξύ φόβου, οσμής και ανατροπής, μαζί με την διερευνητική μας στάση απέναντι σε αυτήν.[19]

Εικόνα 27: Το *STUFF* των Coco Fusco και N. Bustamante (1996) ρίχνει μια ματιά στους πολιτιστικούς μύθους που συνδέουν τις γυναίκες από την Λατινική Αμερική και τα τρόφιμα με το ερωτισμό στη δυτική λαϊκή φαντασία. Η παράσταση ακολουθεί ποικίλες πολιτιστικές διαδρομές μεταξύ αυτών εμπλέκει και μενού γρήγορου φαγητού. Οι θεατές συμμετέχουν σε ένα γεύμα και ταυτόχρονα σε πλήθος τελετουργιών και εξωτικών θρύλων κ.α. στο πλαίσιο της σατιρικής μας ματιάς στις σχέσεις μεταξύ Βορρά και Νότου (Fusco and Bustamante 1997: 63, 65).

Η γεύση, όπως και η οσμή, προκαλεί αναμνήσεις με συναισθήματα. Η χρήση της γεύσης γίνεται για την ανάγκη της κοινωνικής επαφής αλλά και των

[19] Museum Tinguely, «Belle Haleine», ημερομηνία πρόσβασης [2/11/2017], από: https://www.tinguely.ch/en/ausstellungen/ausstellungen/2015/Belle-Haleine.html.

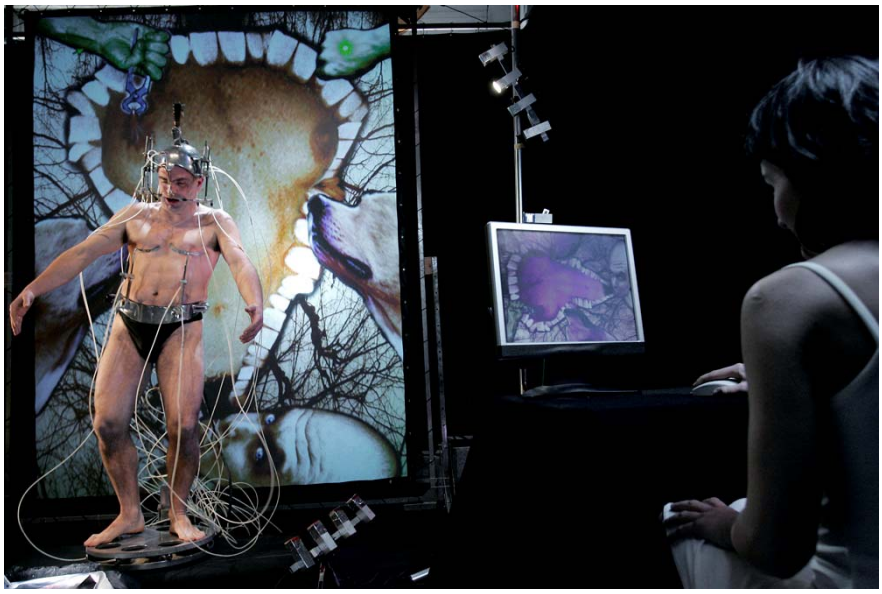
κοινωνικών τελετουργιών. Εν γένει, κατά κάποιο τρόπο αυτό μπορεί να υποδηλώνει ότι η θεατρική διέγερση των αισθήσεων είναι καθαρτική στο ότι ασκεί το βιολογικό μας σύστημα, βοηθώντας μας να αποτρέψουμε το άγχος από τη συνεχή εξάπλωση ενός νέου τρόπου ζωής με την τεχνολογία ενώ τα σώματά μας δεν έχουν ακόμη προσαρμοστεί (Benedetto 2010: 114, 116, 124). Όσον αφορά την ακοή, η επιτυχία του παιχνιδιού με τους ήχους προέρχεται από τη δημιουργία μιας κοινής ατμόσφαιρας. Καθώς ο εγκέφαλός μας συνηθίζει στα πρότυπα της δημιουργίας νοήματος μέσω του soundscape, τότε η παραλλαγή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αμφισβητήσει τις υποθέσεις μας για το τι πρέπει να ακολουθήσει (Benedetto 2010: 162).



Εικόνα 28: Ryoji Ikeda : *The Transfinite* του Ryoji Ikeda[20] Τα σώματα συντονίζονται και επηρεάζονται από τις δονήσεις του ήχου. Δεν γίνεται παρά να συνδέονται οι συμμετέχοντες μεταξύ τους δημιουργώντας ένα κοινωνικό σώμα μέσα στην κοινή ατμόσφαιρα (Benedetto 2010: 148).

[20] Ikeda. R. (2008), ημερομηνία πρόσβασης [1/11/2017] από: http://www.ryojiikeda.com/project/testpattern//

Εικόνα 29: Chiaroscuro (1997), Audio walk and telescope, 12 min. της J. Cardiff (Cardiff και Miller 1997). Η Cardiff και ο Miller μετατρέπουν τον παθητικό θεατή σε ενεργό συμμετέχοντα, δημιουργώντας κανόνες που δημιουργούν με τη σειρά τους, εμπειρίες. Η διαδικασία αρχίζει με το πάτημα του <Play>: οι οδηγίες παίρνουν κυρίως τη μορφή μιας σειράς εντολών που παρέχονται με φωνή που εναλλάσσεται μεταξύ αισθησιακού και απειλητικού (Benedetto 2010: 156).



Εικόνα 30: *Epizoo* του Marcel.lí Antúnez Roca (1994). Η απόδοση του Epizoo δίνει τη δυνατότητα στον θεατή να ελέγχει το σώμα του Marcel.lì μέσω ενός μηχανισμού (πηγή: http://marceliantunez.com/work/epizoo/).

Ο Benedetto υποστηρίζει ότι η live art αποτελεί το καλύτερο μέσο προκειμένου να προκαλέσει την προσοχή των θεατών μέσω των αισθήσεων και ότι γενικότερα οι σύγχρονοι καλλιτέχνες προσπαθούν να δημιουργήσουν πλούσιες εμπειρίες αναφορικά με τις αισθήσεις. Για το σκοπό αυτό,

χρησιμοποιούν διάφορες στρατηγικές όπως στην αντικατάσταση των θεάτρων ιταλικού τύπου από χώρους είτε γκαλερί είτε τοποθεσιών για site-specific performances ώστε να πετύχουν μια διαφορετική σχέση μεταξύ θεατή και ηθοποιού και ταυτόχρονα πιο ενεργή. Επιπρόσθετα, πιστεύει ότι οι αισθήσεις μας είναι ο τρόπος που αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο. Όσο πιο συνειδητοποιημένοι είμαστε και παρακολουθούμε τι τα ενεργοποιεί, μπορούμε να κατανοήσουμε τα μεταβλητά επίπεδα έκφρασης (Banes και Lepecki 2007: 127 - 128).

Τέλος, ο Benedetto πιστεύει ότι ενεργώντας όλες τις αισθήσεις ή τις αισθήσεις που είναι πέρα από την ομιλία ή την όραση, μπορούμε να σπάσουμε τους περιορισμούς και τα πρότυπα των συμβατικών θεατρικών προσκλήσεων. Οι καλλιτέχνες που αξιοποιούν περισσότερο από την όραση και την ακοή, μας ενθαρρύνουν να ξυπνήσουμε, να είμαστε σε εγρήγορση στον κόσμο γύρω μας και να αλληλεπιδράμε ενεργά με τα αντικείμενα και τα πλάσματα γύρω μας. Πρόκειται για μια πρόσκληση για να ζήσουμε, να αισθανθούμε και να αποτελέσουμε μέρος μιας ευρύτερης κοινότητας (Banes και Lepecki 2007: 134).

1.9 Άλλα μέσα *ενσωμάτωσης*: το παιχνίδι

«All the world's a stage,
And all the men and women merely players;
They have their exits and their entrances,
And one man in his time plays many parts,»

Shakespeare, As You Like It

Ο Izzo υποστηρίζει ότι το διαδραστικό θέατρο είναι η τέχνη του παιχνιδιού[21] ενώ αναφέρεται σε ένα παιχνίδι πρωτόγονο, εκείνο της επικοινωνίας που είναι

[21] «Interactive theatre *is* the art of *play*».

κομμάτι της φύσης μας και δεν χρειάζεται να το διδαχτούμε. Σε κάθε περίπτωση, δημιουργείται κοινότητα ενώ επισημαίνει μία απλοποιημένη μορφή ταξινόμηση των παιχνιδιών, σε ανταγωνιστικά ή αναπαράστασης (Izzo 1997: 14 – 15, 19 - 20). Στην έρευνά μας, τα παιχνίδια για τα οποία θα γίνει λόγος είναι τα παιχνίδια ρόλων τα οποία συμβάλλουν πολύπλευρα – στην εκπαίδευση, την υποκριτική κ.α. – στο να απελευθερώσουν την δημιουργικότητα, τη φαντασία, να βοηθήσουν στη δημιουργικά βασικών δεξιοτήτων αλλά και κοινωνικών (Bowman 2010: 33).

Ο Γάλλος κοινωνιολόγος Caillois αναφέρει ότι το παιχνίδι είναι μια ξεχωριστή ασχολία από τις υπόλοιπες του ατόμου όπου υπάρχει το στοιχείο των κανόνων ή της φαντασίας. Εκτός αυτών, υπάρχει η ελευθερία που συνδυάζεται με την αβεβαιότητα ή την έλλειψη παραγωγικότητας. Στα παιχνίδια προσποίησης, οι συμπεριφορές ρόλων αντικαθιστούν τους κανόνες (Τιμπλαλέξη 2014: 69-70). Μια ακόμη άρτια προσέγγιση είναι εκείνη του θεωρητικού Sutton-Smith όπου το ορίζει ως ένα απλό αγώνα για επιβίωση κατά τα δαρβινικά πρότυπα. Ψυχολογικά, ο ορισμός του παιχνιδιού αποτελεί μια εικονική προσομοίωση που χαρακτηρίζεται από περιστατικά διακύμανσης, με τη δυνατότητα ελέγχου ή τη δημιουργία περαιτέρω χάους. Κύριο κίνητρο των παικτών είναι η μίμηση ή διακωμώδηση θεμάτων της ανθρώπινης ύπαρξης (όπως για παράδειγμα είναι τα προβλήματα επιβίωσης) που εμπλέκουν τις τάσεις του νου και του σώματος σε συναρπαστικές μορφές διέγερσης. Το παιχνίδι προσεγγίζεται και ως μια δια βίου προσομοίωση των βασικών νεογνικών χαρακτηριστικών της μη ρεαλιστικής αισιοδοξίας, του εγωκεντρισμού και της αντιδραστικότητας, τα οποία είναι εγγυητές της επιμονής ενάντια στις αντιξοότητες (Sutton-Smith 2001: 231). Τέλος, ένας αξιοπρόσεκτος ορισμός όπου γίνεται χρήση του όρου «τέχνη» είναι εκείνος του θεωρητικού G. Costikyan όπου το παιχνίδι είναι «ένα είδος τέχνης στην οποία οι συμμετέχοντες, που ορίζονται παίκτες, παίρνουν αποφάσεις για να διαχειριστούν τα δεδομένα για την επίτευξη ενός στόχου» (Salen και Zimmerman 2004: 8).

Παιχνίδια υπάρχουν για μικρούς και μεγάλους. Το παιχνίδι στον ενήλικο δεν μπορεί παρά να προσβλέπει στην ενεργοποίηση του εσωτερικού παιδιού που

θα του επιτρέψει την ανθρώπινη επαφή και το χιούμορ (Izzo 1997: 22). Για τους ενήλικες, το παιχνίδι θεωρείται «εκτροπή» παρότι πολλές ενέργειες ή δράσεις τους χαρακτηρίζονται από μια παιγνιώδη τάση όπως για παράδειγμα είναι τα τυχερά παιχνίδια ή το χρηματιστήριο (Τιμπλαλέξη 2014: 53).

Ο Caillois ταξινομεί τα παιχνίδια σε τέσσερις κατηγορίες: στον *αγώνα* (όπως το ποδόσφαιρο, το σκάκι), την *τύχη* (όπως ρουλέττα, λοτταρία), την *μίμηση* (πειρατές ή Άμλετ) και τον *ίλιγγο* (όπως γρήγορο στροβίλισμα, πτώση) (Caillois 2001: 12). Πιο συγκεκριμένα για την περίπτωση της *μίμησης*, ο Caillois υποστηρίζει ότι με τα παιχνίδια αυτά δημιουργείται ένα φανταστικό σύμπαν στο οποίο μπορεί κάποιος να δραπετεύσει και να μεταμορφωθεί σε κάποιον άλλον μπαίνοντας σε ρόλους ή φορώντας μάσκες. Ξεκαθαρίζει, επιπρόσθετα, ότι οι οποιαδήποτε θεατρική παρουσίαση ή δραματικές ερμηνείες συμπεριλαμβάνονται στην κατηγορία αυτή. Η ευχαρίστηση έγκειται στο να είσαι ή να περνιέσαι για άλλος και πάντα υπάρχει ένας μοναδικός κανόνας ότι δεν πρέπει να χάνεται η ψευδαίσθηση. Στα παιχνίδια ή στο θέατρο πάντως ο στόχος δεν είναι να εξαπατηθούν οι θεατές (Caillois 2001: 19 - 23).

Η Schmitt υποστήριζε ότι το παιχνίδι προσποίησης των παιδιών μπορεί να θεωρηθεί ως θεατρική δραστηριότητα ή τουλάχιστον ως παρα-θεατρική. Είναι μια δράση που παύει με την εφηβεία και εσωτερικεύεται ως αφηρημένη αιτιολόγηση καταστάσεων ή ονειροπόληση που όμως αυτά τα δύο χαρακτηριστικά δεν αποτελούν βασικές κοινωνικές δραστηριότητες. Επίσης, εφόσον το παιχνίδι προσποίησης εσωτερικεύεται δεν εξηγεί για ποιο λόγο το θέατρο εξακολουθεί να υπάρχει ως εξωτερικευμένη διαδικασία (Schmitt 1981: 2, 18 - 19). Το παιχνίδι προσποίησης σε νεότερες έρευνες, παρατηρείται στη συνέχεια της ενηλικίωσης στους δραματικούς αυτοσχεδιασμούς, την ποίηση και το χορό. Σε συνέχεια της δουλειάς του Vygotsky, οι ενήλικες, όπως τα παιδιά, μεταφέρονται σε νέα φανταστικό κόσμο προσποίησης, στην προσπάθειά τους να καταλάβουν κάτι που δεν έχουν ακόμη κατακτήσει στην πραγματική ζωή (Smith 2010: 169).

Τα παιχνίδια προσποίησης είναι ένας τομέας έρευνας με ποικίλες απόψεις και θεωρίες. Κατά τον Smith, η προσποίηση και η φαντασία ενεργοποιούνται με το "σαν να…". Στην προκείμενη περίπτωση συμπεριλαμβάνονται οι ενέργειες, τα αντικείμενα και οι λέξεις που έχουν μη κυριολεκτικές έννοιες. Η Lillard έχει προσδιορίσει έξι χαρακτηριστικά της προσποίησης: τον προσποιούμενο, μία πραγματικότητα, μία νοητική παρουσίαση, την προβολή της πάνω στην πραγματικότητα, επίγνωση και πρόθεση από την πλευρά του προσποιούμενου. Από κει και πέρα υπάρχουν πολλές απόψεις ως προς τη σημασία του παιχνιδιού προσποίησης όπου εξετάζεται ο ρόλος του στην ανάπτυξη της προσωπικότητας, των διαπροσωπικών σχέσεων και της δημιουργικότητας (Smith 2010: 148, 152, 174) στην ενήλικη ζωή. Οι Rubin et al. παρατηρούν ότι γύρω στα δύο χρόνια τα παιδιά αρχίζουν και παίζουν παιχνίδι με ρόλους που χαρακτηρίζεται είτε από το τελετουργικό κοινωνικό παιχνίδι ή από το παίξιμο ρόλων. Με τα δύο αυτά δεδομένα τα παιδιά αποκτούν μια αλληλουχία στα γεγονότα και επίγνωση των ρόλων και των γεγονότων ενώ μπορεί ταυτόχρονα να εμπλέκουν φανταστικούς τρίτους και να τους παρουσιάζουν σωματικά και λεκτικά (Τιπλαλέξη 2014: 94).

Όπως αναφέρει η Τιμπλαλέξη, η μίμηση μέσω παιχνιδιών είτε αναλογικών είτε ψηφιακών (στην προκειμένη περίπτωση εξετάζουμε μόνο τα πρώτα) έχει σημείο αναφοράς με την έννοια της προσομοίωσης. Η προσομοίωση απαιτεί την εμπλοκή κάποιου ανθρώπου στο σχεδιασμού ενός μοντέλου προκειμένου να μελετηθεί κάποιο θέμα που χρειάζεται εξέταση. Το ίδιο συμβαίνει και στη θεατρική τέχνη δηλαδή προσεγγίζει κάποιο θέμα προς εξέταση. Επίσης, υποστηρίζει ότι το παιχνίδι προσποίησης με ρόλους ή αντικείμενα μπορεί να σχετίζεται με τη θεατρική τέχνη (Τιπλαλέξη 2014: 16).

Στα παιχνίδια ρόλων ο παίκτης υποκρίνεται έναν χαρακτήρα με τον οποίο οδηγείται σε μία περιπέτεια, ενώ στο μεταξύ χρειάζεται να πάρει αποφάσεις, να διαδράσει με άλλους χαρακτήρες προκειμένου μαζί να συνθέσουν την πλοκή που εξελίσσεται βάσει των επεισοδίων που δημιουργούνται σε συνάρτηση με τις αποφάσεις που λαμβάνει ο αρχηγός του παιχνιδιού (Game Master ή GM). Ο ρόλος του GM είναι τόσο σημαντικός όσον αφορά τον συντονισμό και τις αποφάσεις που παίρνονται, που θα μπορούσε να

παρομοιαστεί με τον σκηνοθέτη μίας παράστασης. Στα παιχνίδια αυτά μπορεί η πλοκή να μην είναι τόσο διασφαλισμένη ποιοτικά, παρόλο αυτά η έλλειψη αυτή καλύπτεται από την άρτια παρουσίαση των φανταστικών κόσμων που χτίζονται (Τιπλαλέξη 2014: 141 - 143).

Τα παιχνίδια ρόλων βρίσκουν τις ρίζες τους στην κοινωνική συμπεριφορά συμπεριλαμβανομένων της παιδικού παιχνιδιού προσποίησης, του storytelling και της τελετουργίας. Τα παιχνίδια ρόλων χαρακτηρίζονται από τρεις βασικές λειτουργίες. Πρώτον, ο ρόλος των παικτών ενισχύει την αίσθηση της ομαδικής συνεκτικότητας με την παροχή αφηγηματικού θεσμού μέσα σε ένα τελετουργικό πλαίσιο. Δεύτερον, το παιχνίδι ρόλων ενθαρρύνει τη σύνθετη επίλυση προβλημάτων και παρέχει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να μάθουν μια μεγάλη ποικιλία δεξιοτήτων μέσω της θέσπισης σεναρίων. Τρίτον, προσφέρει στους συμμετέχοντες έναν ασφαλή χώρο για να θέσουν σε εφαρμογή εναλλακτικές περσόνες μέσω μιας διαδικασίας γνωστής ως μεταβολή ταυτότητας (Bowman 2010: 1).

Τα παιχνίδια ρόλων αφορούν πλήθος διαφορετικών σχημάτων σε προσωπικό επίπεδο αλλά και διαδικτυακά. Οι βασικές δομές είναι τριών κυρίως περιπτώσεων είναι τα επιτραπέζια, ζωντανής δράσης και εικονικά. Στην παρούσα έρευνα θα επικεντρωθούμε στα δύο πρώτα (Bowman 2010: 24).

Στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων υπάρχει αναπτυγμένο σύστημα κανόνων όπου πολλοί παίκτες αφιερώνουν χρόνο στην μελέτη και στήσιμο του χαρακτήρα τους με αποτέλεσμα να και δεσμεύονται και συναισθηματικά. Βασικό επίσης στοιχείο είναι το *character sheet* όπου αναγράφονται διάφορα στατιστικά για τον χαρακτήρα. Όταν οι παίκτες είναι *in-character* (IC), απεικονίζουν ενεργά την persona τους. Στο επιτραπέζιο, ένα άτομο μπορεί να εκτελέσει μια ενέργεια IC απλά περιγράφοντας αυτή την ενέργεια στο πρώτο ή τρίτο πρόσωπο. Ο Storyteller μπορεί να ζητήσει να παίξιμο ορισμένου αριθμού ζαριών, ώστε ανάλογα να προστεθεί η βαθμολογία στο σκορ της *Συναίσθησης* (Bowman 2010: 26 - 27).

Το Live Action Role-playing (LARP) αναφέρεται σε μια πιο φυσική μορφή επιτέλεσης, η οποία συχνά περιλαμβάνει τη χρήση εξειδικευμένου κοστουμιού και τη μετακίνηση στον καθορισμένο χώρο παιχνιδιού. Τα πιο δημοφιλή είδη είναι τα *Renaissance Faires*, αναβίωση κοινωνιών και θεατρικά RPG (Bowman 2010: 27 - 28). Η συγκεκριμένη χρήση της λέξης "θέατρο" σε αυτό το στυλ του LARP ενθαρρύνει τους παίκτες να κατανοήσουν τη δράση τους ως επιδόσεις και να παίξουν πληρέστερα το ρόλο του χαρακτήρα τους. Για παράδειγμα, οι παίκτες στο *Mind's Eye Theatre* έχουν λιγότερες πιθανότητες να περιγράψουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους στο τρίτο πρόσωπο και είναι πιο πιθανό να κυριολεκτήσουν "το ρόλο τους" (Bowman 2010: 28 - 29). Τα παιχνίδια δράσης παίρνουν μέρος σε διάφορους εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους. Μάλιστα, στην περίπτωση φεστιβάλ αναβίωσης μέσω της μεταμφίεσης, οι συμμετέχοντες «ταξιδεύουν» σε διάφορες εποχές που για την άρτια μεταφορά τους χρησιμοποιούνται πολλές φορές και επαγγελματίες ηθοποιοί Τιπλαλέξη (2014: 158 - 162).

Οπότε, οι δυνατότητες ενεργοποίησης μέσω των παιχνιδιών είναι πολύπλευρες και σε αυτό συμβάλλει το γεγονός ότι ο καθένας εν μέρει έχει συμμετάσχει σε κάποιο από αυτά. Επίσης, η ύπαρξη κανόνων, οδηγιών και συντονιστών διευκολύνουν την εξέλιξη, χαρακτηριστικό που θα αξιοποιήσουμε μεταγενέστερα.

1.10 Συμπεράσματα

Η συνενοχή ή συμμετοχή ή διάδραση εμπλέκει διαφορετικά άτομα σε μία πράξη, ενώ υπάρχει συγκεκριμένος σκοπός. Ο τρόπος που συμβαίνει εξαρτάται από πολλούς παράγοντες που εξετάζονται σταδιακά στην παρούσα διατριβή. Εκείνο που πρέπει να συμπεράνουμε μέχρι στιγμής είναι ότι ιστορικά έχουν καταγραφεί πολλές περιπτώσεις συνενοχής που κατά καιρούς τείνουν να επαναλαμβάνονται ή να εμπνέουν νέες. Βέβαια, οι κοινωνικό-πολιτικές και τεχνολογικές συνθήκες αλλάζουν οπότε οι θεατρικές τάσεις προσαρμόζονται. Η σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ κοινού και συντελεστών, τα τελευταία χρόνια εξελίσσεται σε μεγάλο βαθμό. Βάσει των πλαισίων του

White - που ταυτίζονται σε μεγάλο βαθμό με τους «κόμβους» του Schechner - και της παραπάνω κατηγοριοποίησης, θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε ότι το συγκεκριμένο είδος θεάτρου όπου έχει καταργηθεί ο τέταρτος τοίχος αναπτύσσεται σε δύο βασικούς άξονες: πρώτον, το βαθμό συμμετοχής του κοινού δηλαδή κατά πόσο εμπλέκεται στη δράση (μέχρι δηλαδή και την υιοθέτηση ρόλων). Η περίπτωση αυτή συνεξετάζεται με το *τέμενος.* Κατά πόσο δηλαδή ο θεατής γίνεται ή όχι μέρος του *τέμενος.* Δεύτερον, ως προς την εξελισσόμενη ιστορία, κατά πόσο υπάρχει και εφόσον υπάρχει, αν είναι προκαθορισμένο και σταθερό το αποτέλεσμα ή όχι.

Ένα ακόμη στοιχείο που θα πρέπει να επισημάνουμε είναι ο χώρος. Το *τέμενος* είναι μία έννοια που εντοπίζεται σε διαφορετικές περιπτώσεις ενώ ορίζεται με ποικίλους τρόπους άμεσα ή έμμεσα, για παράδειγμα ως «πλαίσιο» ή ως «μηχανή φαντασίας» χωρίς να του προσδίδεται, όμως, η έννοια της τελετουργίας σε όλες τις άλλες περιπτώσεις. Η διάσταση της τελετουργίας θεωρούμε ότι του προσδίδει μεγαλύτερη επίδραση όσον αφορά τη διάδραση και για αυτό το καθιστά απαραίτητο «εργαλείο» στην έρευνά μας, όπως θα δούμε στην συνέχεια.

Επίσης, συζητήσαμε την ενσωμάτωση του κοινού δηλαδή το πώς το άτομο διαδρά μετά την αποδοχή της προσκλήσεως που του γίνεται. Η συμμετοχή εμπλέκει αυτόν που αποδέχεται την πρόσκληση στις δράσεις που του προτείνονται, όπως για παράδειγμα διάφορα παιχνίδια γρίφων, λαβυρίνθου, ενεργοποίηση σώματος όπως χορός ή σωματικές ασκήσεις, ενεργοποίηση συγκεκριμένων αισθήσεων όπως η χρήση ακουστικών με ηχογράφηση ή για εξουδετέρωση θορύβου, χρωμάτων, οσμών φαγητού ή αναφορικά με μνήμες παιδικής ηλικίας, ερωταπαντήσεις, συμμετοχή σε διάλογο, γράψιμο κάποιου σχολίου, πάτημα ενός κουμπιού, μετακίνηση μιας κούκλας, επιλογή κάποιου χρώματος κ. ά.

Σε απάντηση των ερωτημάτων «σε ποιο βαθμό το κοινό μπορεί να βιώσει την εμπειρία παραστάσεων/ performances και για ποιο σκοπό;» η έρευνα απέδειξε ότι εξαρτάται κυρίως από τα χαρακτηριστικά που φέρει το άτομο και συγκεκριμένα το *κοινωνικό*, *πολιτιστικό* και *συμβολικό* κεφάλαιο αλλά και από

τον τρόπο που λαμβάνει τα ερεθίσματα κατά τα συμφραζόμενα της *Reader-response Theory.* Παρολ' αυτά, υπάρχει η περίπτωση - όπως συμβαίνει και στον *μακρόκοσμο* της Bennett - το μυαλό του θεατή να «χαθεί», και ας θεωρηθεί ότι βρίσκεται σε πιο περιοριστικά *πλαίσια* ενός *μικρόκοσμου*. Βέβαια, ο τρόπος βίωσης εξαρτάται και από το σχεδιασμό της ίδιας της παράστασης, καθώς ενδέχεται να είναι «ανοικτή» ως προς το τελικό της μήνυμα ή οι πληροφορίες και δράσεις να μην γίνονται κατανοητές από τους συμμετέχοντες με αποτέλεσμα την παρανόηση και την μη τήρηση των οδηγιών. Ο σκοπός εμπλοκής εξαρτάται από το είδος της πρόσκλησης που του γίνεται.

Η απάντηση στο ερώτημα «σε ποιο βαθμό μπορεί να εμπλακεί ή/και να απεμπλακεί» βασίζεται στην ενσωμάτωση δηλαδή στην ανταπόκριση βάσει των διάφορων παραγόντων όπως τα πολιτιστικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά που φέρει το άτομο, τις προσδοκίες – αντιλήψεις για τη συγκεκριμένη παράσταση, τις διαφορετικές ερμηνείες στα ερεθίσματα και τις αντιδράσεις του σε αυτά. Εφόσον, το ζητούμενο είναι η ψευδαίσθηση τότε οι συμμετέχοντες αντιμετωπίζονται ως εν δυνάμει ηθοποιοί όχι όμως με τους όρους ενός ηθοποιού που έχει προετοιμάσει έναν χαρακτήρα με μελέτη και πρόβες αλλά μέσα από αυτοσχεδιασμούς, παιχνίδια ή την ενεργοποίηση της ενσυναίσθησης. Στην περίπτωση αυτή, το άτομο υιοθετεί έναν άτομο - χαρακτήρα ενώ στο συμμετοχικό θέατρο με βασικό χαρακτηριστικό την αποστασιοποίηση, το άτομο υιοθετεί ένα άτομο - ρόλο.

Όσον αφορά τα ερωτήματα «πώς ενθαρρύνεται στο να συμμετέχει σε ένα δρώμενο» και «ως ποια όρια φτάνει η διαθεσιμότητα του;» η απάντηση επικεντρώνεται σε δύο παράγοντες. Στην *πρόσκληση*, τι αφορά και κατά πόσο είναι ταξίδι ψευδαίσθησης ή απλής συμμετοχικότητας. Και από έναν ακόμη παράγοντα τη διαθεσιμότητα, που εξαρτάται από τη δυνατότητα κατανόησης της πρόσκλησης και ό,τι έπεται αλλά και από το σεβασμό από πλευράς των συντελεστών της παραγωγής ώστε η διαθεσιμότητα των συμμετεχόντων να μην εμποδίζεται από τον φόβο ή από τις οποιεσδήποτε επιφυλάξεις.

Όσον αφορά το ερώτημα κατά πόσο «η εμπλοκή του κοινού οδηγεί στην ταύτιση ή στην αποστασιοποίηση ή/και το διδακτικό θέατρο», η έρευνα αποδεικνύει ότι ο συμμετέχοντας δεν μπορεί να ταυτιστεί με έναν χαρακτήρα αλλά σε κάθε περίπτωση συντηρεί/διατηρεί την ιδιότητα του θεατή, καθώς παρατηρεί τον εαυτό του ή/και τους άλλους. Το αποτέλεσμα αυτό ναι μεν τον εμποδίζει να αναμορφωθεί μέσα ένα προσωρινό ταξίδι ψευδαίσθησης αλλά μέσα από την απόσταση που τελικά παρατηρείται σε πολλά επίπεδα, του επιτρέπει να επεξεργαστεί ποικίλα θέματα. Όπως, παρατηρεί ο White οι πρακτικές της συμμετοχής του κοινού αναμορφώνουν προσωρινά την κοινωνική του οντότητα, το καθιστούν ξεχωριστό, το ενεργοποιούν ή το φέρνουν στο επίκεντρο, αποκαλύπτουν πτυχές και κενά στο εσωτερικό ή εξωτερικό του είναι, και ίσως, σε ορισμένες περιπτώσεις, του επιτρέπει να αντιλαμβάνεται την κοινωνική του οντότητα εκ νέου (White 2013: 206).

Τέλος, σε απάντηση του ερωτήματος «σε ποιους κανόνες / περιορισμούς μπορεί το κοινό να υπακούσει», η έρευνα αναδεικνύει ότι ο σχεδιασμός της παράστασης και ειδικότερα των πλαισίων, ορίζουν τα όρια και τα δεδομένα στα οποία πρέπει να ανταποκριθεί ο συμμετέχοντας. Από κει και πέρα όμως ο βαθμός ανταπόκρισης εξαρτάται, όπως απαντήθηκε και παραπάνω, από το είδος της πρόσκλησης και από τη διαθεσιμότητα του καθένα.

Στο επόμενο κεφάλαιο θα απαντήσουμε σε ένα από τα βασικά ζητούμενα της παρούσας διατριβής που είναι η καταγραφή «εργαλείων» ενεργοποίησης του κοινού.

Κεφάλαιο 2

Εργαλεία

Όπως είδαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο όσον αφορά το ερώτημα «με ποια εργαλεία ή με ποιους τρόπους, το κοινό ενεργοποιείται», μέσα από την έρευνά μας εντοπίσαμε ότι το μέσο που εμπλέκει τον συμμετέχοντα μετά το στάδιο της πρόσκλησης είναι η δράση που τον κρατά ενεργοποιημένο. Ο Izzo θεωρεί τις διαδραστικές παραστάσεις ένα χώρο παιχνιδιού (playgrounds). Η δράση του σώματος εμπλέκει τις αισθήσεις του και το σώμα του μέσα από ποικίλα παιχνίδια προσποίησης, λαβυρίνθου, ενεργής δράσης και άλλα. Στην περίπτωση της εμπλοκής, ο συμμετέχοντας ή παίκτης ενσωματώνεται και διαδρά ελαχιστοποιώντας την πιθανότητα αφαίρεσης από τον κόσμο του παιχνιδιού.

Η Fischer – Lichte έχει ταξινομήσει/ορίσει τις «σκηνοθετικές στρατηγικές» που αποτελούνται από την αλλαγή ρόλων μεταξύ ηθοποιών - θεατών, τη δημιουργία κοινότητας και το άγγιγμα (Fischer – Lichte 2012: 81 - 152). Ο Izzo, επίσης, υποστηρίζει ότι το διαδραστικό θέατρο χαρακτηρίζεται από το θέμα, το περιβάλλον, το τελετουργικό γεγονός, επιμέρους θέματα, τους χαρακτήρες που υπηρετούν τα επιμέρους θέματα - καθήκοντά και τα όρια της performance (Izzo 1997: 33-45).

Στο πλαίσιο της παρούσας μεταπτυχιακής διατριβής, η έρευνα και επεξεργασία των «εργαλείων» ολοκληρώθηκε σε τρεις φάσεις. Στην πρώτη

φάση, που εστιάστηκε στη βιβλιογραφική έρευνα τα «εργαλεία» που καταγράφηκαν ήταν τέσσερα: οι αισθήσεις, το παιχνίδι, το σώμα και ο νους των θεατών. Η επιλογή των πρώτων δύο (οι αισθήσεις και το παιχνίδι) έγινε βάσει του γεγονότος ότι τα δύο αυτά στοιχεία ενεργοποιούν άμεσα το κοινό σε μεγάλο βαθμό. Το τρίτο, το σώμα, αφορά την θεατρική πράξη καθαυτή. Το τελευταίο (ο νους) σχετίζεται με το πρώτο (αισθήσεις) και αφορά τη μνήμη και ό,τι μπορεί να περιλαμβάνει η έννοια της αντίληψης. Ο χώρος δεν συμπεριλαμβανόταν, αρχικά, καθώς θεωρήθηκε ότι είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό της τελετουργίας που συντελείται και δεν έχρηζε στην φάση αυτή περαιτέρω εξερεύνηση (στα «Συμπεράσματα» της παρούσας ενότητας συμπεριλαμβάνεται στην τελική λίστα). Στην δεύτερη φάση, τα δεδομένα εφαρμόστηκαν στην εκδήλωση που διοργανώθηκε από το ΑΠΚΥ σε συνεργασία με την διδάσκουσα της ΘΣΠ63 Αύρα Σιδηροπούλου.[22] Η εκδήλωση πραγματοποιήθηκε στο πολυχώρο Booze Cooperativa στις 18/12/2016[23] όπου συμμετείχα σε δύο δράσεις, ως εμψυχώτρια ενός εργαστηρίου και ως σκηνοθέτις σε μια σύντομη performance. Στο εργαστήρι, ως μέσο ενεργοποίησης χρησιμοποιήθηκε κυρίως το παιχνίδι ενώ στην παράσταση, οι αισθήσεις (και συγκεκριμένα, η επαφή και το βλέμμα). Τέλος, τα συμπεράσματα των νέων δεδομένων σε συνδυασμό με την ολοκλήρωση της βιβλιογραφικής έρευνας συντέλεσαν στην ολοκλήρωση της λίστας των «εργαλείων» και της τρίτης φάσης της εν λόγω έρευνας.

[22] Η εκδήλωση αυτή ήταν σε συνέχεια της εκδήλωσης του ΑΠΚΥ το Μάιο 2016 στην Αγία Νάπα της Κύπρου. Η εκδήλωση της Αθήνας είχε δύο βασικούς άξονες: σκηνοθετικές προσεγγίσεις των φοιτητών και πραγματοποίηση εργαστηρίων (βλ. πρόγραμμα της εκδήλωσης στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ). Για περισσότερες πληροφορίες πατήστε εδώ.

[23] Ο χώρος διεξαγωγής του σεμιναρίου και της performance στόχευε να εξυπηρετήσει τις ανάγκες του συνόλου των συμμετεχόντων φοιτητών σε συνδυασμό με τις απαιτήσεις του συντονισμού όλων των δρώμενων που ολοκληρώθηκαν σε μία μόνο μέρα, κάτι που σε γενικές γραμμές περιόρισε τις δυνατότητες του εργαστηρίου και της performance.

2.1 Εργαστήριο «Shakespeare's plays & interactive theatre - Η χρήση εργαλείων διαδραστικού θεάτρου στα έργα του Σαίξπηρ»

Το εργαστήριο[24] πραγματοποιήθηκε στο κατάλληλο διαμορφωμένα χώρο UpStairs για το σεμινάριο στο Booze Cooperativa (http://www.boozecooperativa.com/). Συγκεντρώθηκαν συνολικά δύο ομάδες των τριών ατόμων (πέντε γυναίκες και ένας άντρας) και αφού προηγήθηκε προφορική εισαγωγή για το σκοπό του εργαστηρίου, μοιράστηκαν οι τρεις ρόλοι. Στις οδηγίες που δόθηκαν υπήρξαν τρία βήματα που όφειλαν οι συμμετέχοντες να ακολουθήσουν.

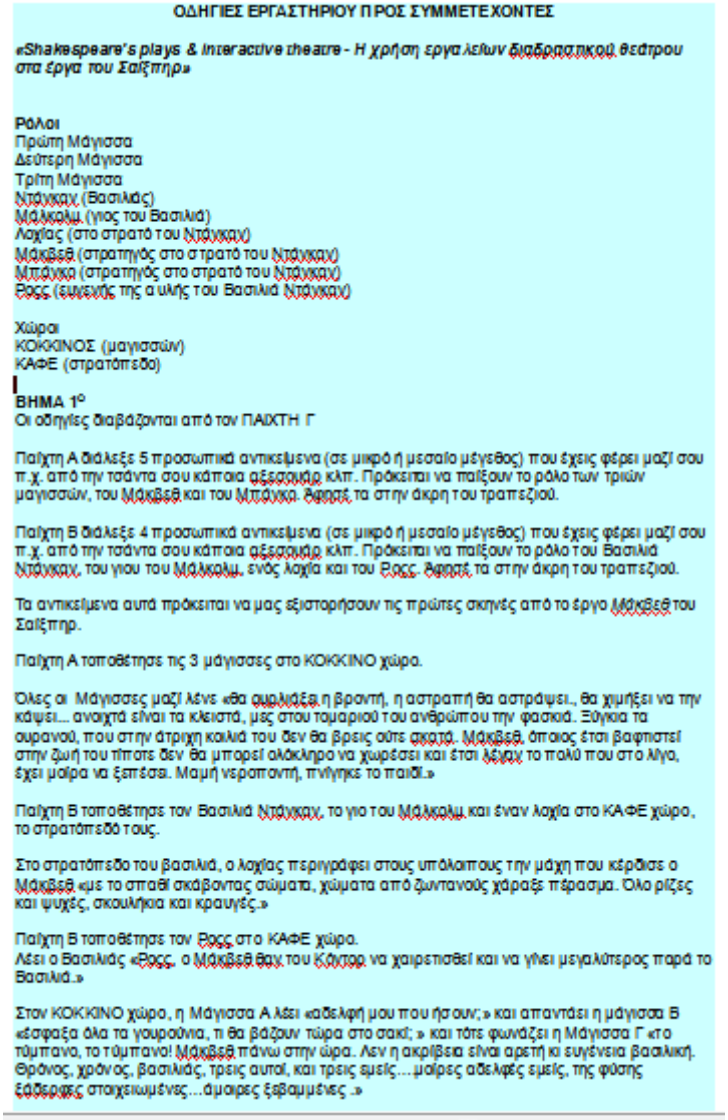
Σημειώνονται τα εξής:

- Για την ενεργοποίηση των συμμετεχόντων, σχεδιάστηκαν παιχνίδια ρόλων σε τρεις διαφορετικές αποδόσεις: role-playing games με αντικατάσταση και αυτοσχεδιασμοί με οδηγίες.
- Το εργαστήριο σχεδιάστηκε βάσει του αποσπάσματος του θεατρικού έργου *Μάκβεθ.* Δόθηκαν οδηγίες (βλ.εικόνα 27 και εικόνα 28), όπου υπήρχαν σαφείς οδηγίες για τους ρόλους που ο κάθε συμμετέχοντας αναλάμβανε και πώς έπρεπε να δράσει. Χρησιμοποιήθηκε το ίδιο απόσπασμα από το *Μάκβεθ* και για τις τρεις φάσεις καθώς το ζητούμενο ήταν οι διαφορετικές δυνατότητες εφαρμογής και όχι η δραματουργική ανάπτυξη και εξέλιξη της ιστορίας.
- Τα άτομα που δήλωσαν συμμετοχή στο εν λόγω εργαστήριο, ανάλογα με τα διαφορετικά στάδια του εργαστηρίου, μεταμορφώθηκαν σε παίκτες, ρόλους (όπως των τριών μαγισσών, Ντάνκαν κ.α.), συμμετέχοντες και τελικά θεατές[25].
- Δημιουργήθηκαν ομάδες των τριών ατόμων: παίχτης Α, παίχτης Β, παίχτης Γ. Ο παίχτης Γ ενείχε το ρόλο του συντονιστή – αφηγητή.
- Η πρόσκληση έγινε με τη χρήση γραπτών οδηγιών (βλ. εικόνες 27 και 28) όπου υπήρχε συντονιστής που αρχικά διάβαζε τους ρόλους και

[24] Η συμμετοχή ήταν εφικτή κατόπιν κράτησης θέσης και μέχρι είκοσι άτομα.
[25] Στις οδηγίες αναφέρεται μόνο ο όρος *παίχτης* καθώς το εργαστήριο ξεκίναγε με παιχνίδι ρόλων σε επιτραπέζια μορφή και στην συνέχεια άλλαζε.

έμμεσα κατεύθυνε τη δράση ως GM βοηθώντας τους άλλους να εξελίξουν τους ρόλους τους.

- Η παράσταση σκηνοθετήθηκε και παρουσιάστηκε από τα ίδια άτομα χωρίς να υπάρξει καμία περαιτέρω διευκρίνιση ή παρέμβαση.



ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΠΡΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

«Shakespeare's plays & interactive theatre - Η χρήση εργαλείων διαδραστικού θεάτρου στα έργα του Σαίξπηρ»

Ρόλοι
Πρώτη Μάγισσα
Δεύτερη Μάγισσα
Τρίτη Μάγισσα
Ντάνκαν (Βασιλιάς)
Μάλκολμ (γιος του Βασιλιά)
Λοχίας (στο στρατό του Ντάνκαν)
Μάκβεθ (στρατηγός στο στρατό του Ντάνκαν)
Μπάνκο (στρατηγός στο στρατό του Ντάνκαν)
Ροςς (συγγενής της οικίας του Βασιλιά Ντάνκαν)

Χώροι
ΚΟΚΚΙΝΟΣ (μαγισσών)
ΚΑΦΕ (στρατόπεδο)

ΒΗΜΑ 1ο
Οι οδηγίες διαβάζονται από τον ΠΑΙΧΤΗ Γ

Παίχτη Α διάλεξε 5 προσωπικά αντικείμενα (σε μικρό ή μεσαίο μέγεθος) που έχεις φέρει μαζί σου π.χ. από την τσάντα σου κάποια αξεσουάρ κλπ. Πρόκειται να παίξουν το ρόλο των τριών μαγισσών, του Μάκβεθ και του Μπάνκο. Βάλτε τα στην άκρη του τραπεζιού.

Παίχτη Β διάλεξε 4 προσωπικά αντικείμενα (σε μικρό ή μεσαίο μέγεθος) που έχεις φέρει μαζί σου π.χ. από την τσάντα σου κάποια αξεσουάρ κλπ. Πρόκειται να παίξουν το ρόλο του Βασιλιά Ντάνκαν, του γιου του Μάλκολμ, ενός λοχία και του Ροςς. Βάλτε τα στην άκρη του τραπεζιού.

Τα αντικείμενα αυτά πρόκειται να μας εξιστορήσουν τις πρώτες σκηνές από το έργο Μάκβεθ του Σαίξπηρ.

Παίχτη Α τοποθέτησε τις 3 μάγισσες στο ΚΟΚΚΙΝΟ χώρο.

Όλες οι Μάγισσες μαζί λένε «θα ομιλήσει η βροντή, η αστραπή θα αστράψει., θα χιμήξει να την κάψει... ανοιχτά είναι τα κλειστά, μες στου ταμαρισιού του ανθρώπου την φασκιά. Ξύγκια τα ουρανού, που στην άτριχη καλιά του δεν θα βρεις ούτε σκατά. Μάκβεθ, όποιος έτσι βαφτιστεί στην ζωή του ήποτε δεν θα μπορεί αλάκληρο να χωρέσει και έτσι λέγαν το πολύ που στο λίγο, έχει μοίρα να ξεπέσει. Μαμή νεροπαντή, πνίγηκε το παιδί..»

Παίχτη Β τοποθέτησε τον Βασιλιά Ντάνκαν, το γιο του Μάλκολμ και έναν λοχία στο ΚΑΦΕ χώρο, το στρατόπεδό τους.

Στο στρατόπεδο του βασιλιά, ο λοχίας περιγράφει στους υπόλοιπους την μάχη που κέρδισε ο Μάκβεθ «με το σπαθί σκάβοντας σώματα, χώματα από ζωντανούς χάραξε πέρασμα. Όλο ρίζες και ψυχές, σκουλήκια και κραυγές.»

Παίχτη Β τοποθέτησε τον Ροςς στο ΚΑΦΕ χώρο.
Λέει ο Βασιλιάς «Ροςς, ο Μάκβεθ θαν του Κάντορ να χαιρετισθεί και να γίνει μεγαλύτερος παρά το Βασιλιά..»

Στον ΚΟΚΚΙΝΟ χώρο, η Μάγισσα Α λέει «αδελφή μου που ήσουν;» και απαντάει η μάγισσα Β «έσφαξα όλα τα γουρούνια, τι θα βάζουν τώρα στο σακί; » και τότε φωνάζει η Μάγισσα Γ «το τύμπανο, το τύμπανο! Μάκβεθ πάνω στην ώρα. Λεν η ακρίβεια είναι αρετή κι ευγένεια βασιλική. Θρόνος, χρόνος, βασιλιάς, τρεις αυταί, και τρεις εμείς... μοίρες αδελφές εμείς, της φύσης ξάδερφες σταυχειωμένες...άμοιρες ξεβαμμένες .»

Εικόνα 31: Οδηγίες προς συμμετέχοντες (1/2)

Παίχτη Α τοποθέτησε τον Μάκβεθ και Μπάνκο στο ΚΟΚΚΙΝΟ χώρο.

Λέει ο Μάκβεθ «τέτοια μέρα δεν έχω ξαναδεί, η ασχήμια ήταν τόσο όμορφη » και απαντάει ο Μπάνκο «όχι δεν μπορεί. Αυτές δεν είναι για καμιά γη. Κι αν ζουν, δεν ζουν».

Λέει η Μάγισσα Γ «εξ θαν του Κόντορ, Μάκβεθ»

Λέει ο Μπάνκο «εσείς βουλιάξτε στο πιο βαθύ χώμα του χρόνου, ψάξτε, ανάμεσα στις φύτρες βρείτε από όλες ποια είναι η δική μου και πείτε.»

Απαντάει η Μάγισσα Α «εί Μπανκο – πιο μικρός από τον Μάκβεθ, απ' τον Μάκβεθ πιο μεγάλος»

Παίχτη Α τοποθέτησε τις τρεις μάγισσες στην άκρη του τραπεζιού έξω από το ΚΟΚΚΙΝΟ χώρο.
Παίχτη Β τοποθέτησε τον ΡΟΣΣ στο ΚΟΚΚΙΝΟ χώρο.

ΡΟΣΣ «Μάκβεθ, ο βασιλιάς Ντάνκαν στέλνει το χαιρετισμό του : άξιος, άξιος, Μάκβεθ, ο θαν του Κόντορ, Τριπλάξιος! »

Μάκβεθ « Θαν του Κόντορ. Γιατί χτυπάει έτσι η καρδιά μου; όχι όλος αυτός ο τρόμος που ξέσπασε μέσα μου, δεν χωράει σε καμιά εικόνα της ψυχής. Σε καμιά πληγή ταραχής που τυραννάει το σώμα. Ο νους μ ου, στο νου μου έγινε κιόλας το έγκλημα που δεν έγινε. Ο νους του ανθρώπου δεν σκέφτεται, σκοτώνει την σκέψη.»

Παίχτη Α και Β απομακρύνεται όλους τους ρόλους από τους χρωματιστούς χώρους και ακολουθήστε το
2ο ΒΗΜΑ.

ΒΗΜΑ 2ο
Η ομάδα μας τοποθετείται στον ανοικτό χώρο.

Παίχτη Α διάλεξε έναν από τους ρόλους που έπαιξαν τα αντικείμενα σου και ζήτα από τον Παίχτη Β να τον παίξει. Ζήτα του να πει μια ατάκα που σκέφτηκες. παίξε έναν δεύτερο ρόλο και απάντησε στην ατάκα του Παίχτη Β.

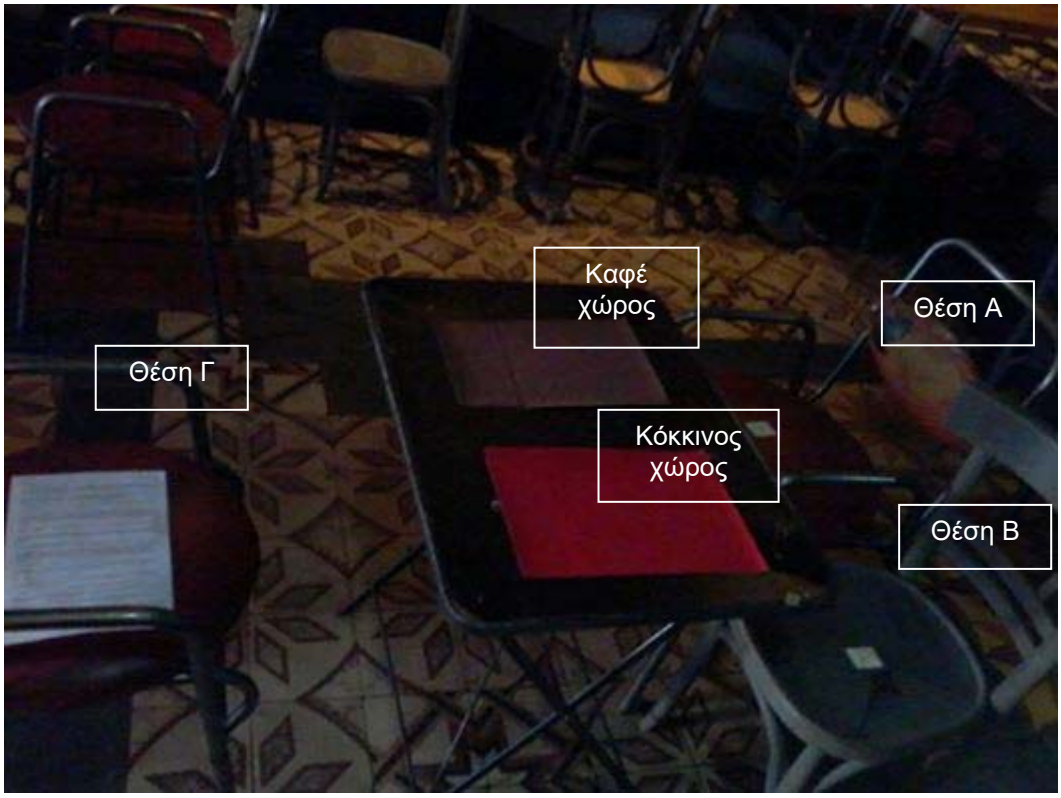
Μετά την ολοκλήρωση της πρώτης σκηνής Παίχτη Β επανέλαβε το ίδιο δίνοντας εσύ αυτήν την φορά τους ρόλους από τα δικά σου αντικείμενα.

Μετά την ολοκλήρωση και των 2 σκηνών σημειώστε τις ατάκες σας και σκέψεις που σας ήρθαν.

Ακολουθήστε το Βήμα 3ο

ΒΗΜΑ 3ο
Όλες οι ομάδες παρουσιάζουν τις σκηνές τους στις υπόλοιπες.

Εικόνα 32: Οι οδηγίες προς τους συμμετέχοντες (2/2)



Εικόνα 33: Χώρος διεξαγωγής πρώτου βήματος του σεμιναρίου

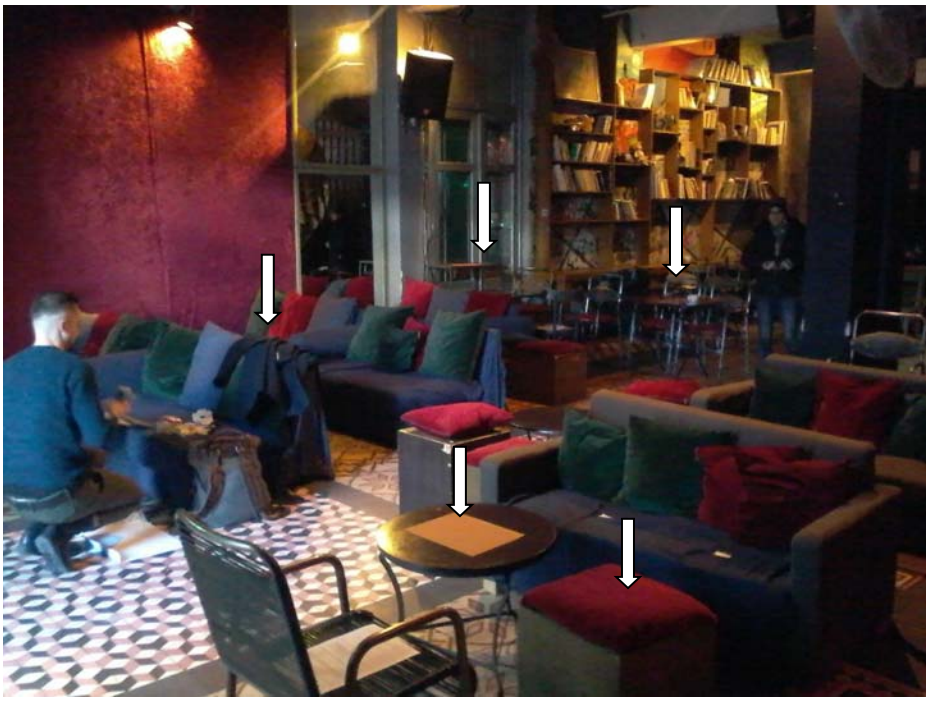
Ο σχεδιασμός των οδηγιών είχε πολυεπίπεδο σκοπό. Πρώτον, έπρεπε να ενεργοποιήσει τους συμμετέχοντες να δράσουν χωρίς αναστολές σε κατά πάσα πιθανότητα άγνωστη για εκείνους ιστορία. Με την εξέλιξη της αφήγησης, θα άλλαζαν ρόλους και από απλούς συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι θα μεταμορφώνονταν σε ηθοποιούς και σκηνοθέτες της ομάδας τους. Δεύτερον, να δημιουργηθεί ένα κλίμα εμπιστοσύνης και συνεργασίας ευχάριστο και διασκεδαστικό μεταξύ αγνώστων. Τρίτον, να δημιουργηθεί μία μικρή παράσταση που να είναι δραματουργικά καθαρή ως προς τη δράση και να ολοκληρωθεί σε σύντομο χρονικό διάστημα για παράδειγμα μίας ώρας. Και όλα αυτά μέσα από μια κλιμακωτά εξελικτική διαδικασία που ενέτασσε τους συμμετέχοντες σταδιακά (α' βήμα: συμμετοχή στη δράση μέσω αντικειμένων, β' βήμα: συμμετοχή μέσω του νου και του σώματος και γ' βήμα: παρουσίαση επί σκηνής) και χωρίς να γίνει άμεσα αντιληπτό το τελικό στάδιο δηλαδή η συμμετοχή σε μία παράσταση. Τέταρτον, να εξεταστεί κατά πόσο η συνολική διαδικασία μέσω γραπτών οδηγιών και η ύπαρξη συντονιστή βοήθησε στο να γίνει κατανοητή και να ανταποκριθούν οι συμμετέχοντες στο μέγιστο βαθμό.

Για τους σκοπούς του εγχειρήματος επιλέχθηκαν από τις δύο πρώτες σκηνές του *Μάκβεθ* από την α' Πράξη μεμονωμένες ατάκες και στοιχεία του κειμένου που φανέρωναν ή προήγαγαν δράσεις που μπορούσαν κατ' επέκταση να ενεργοποιήσουν τους συμμετέχοντες. Επιπρόσθετα, χρησιμοποιήθηκε ένα ακόμη στοιχείο: το «αντικείμενο» - κατά τα πρότυπα των Forced Entertainment στην πρόσφατη παραγωγή *Complete Works: Table Top Shakespeare*[26] το 2015 που έγινε αναμετάδοση σε live streaming στο youtube.com. Στην παραγωγή αυτή διάφορα αντικείμενα εμψυχώνουν όλους τους ρόλους των έργων του Ουίλλιαμ Σαίξπηρ. Στην δική μας περίπτωση, επίσης, χρησιμοποιήσαμε αντικείμενα του κάθε συμμετέχοντα που τύγχανε να έχει μαζί του κατά τα πρότυπα της δραματοθεραπείας (Jones 2007: 94) και της προσωποποίησης αντικειμένων προκειμένου να εμπλακεί σε μεγαλύτερο βαθμό. Βάσει όλων αυτών, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες Α και Β να

[26] Forced Entertainment (2015), *Complete Works:Table Top Shakespeare*, ημερομηνία πρόσβασης [26/12/2017], από: https://www.forcedentertainment.com/project/complete-works-table-top-shakespeare/.

χρησιμοποιήσουν αντικείμενα για να παίξουν τους χαρακτήρες των σκηνών του *Μάκβεθ*.

Για την κάθε σκηνή, υιοθετήθηκε ένα διαφορετικό *τέμενος.* Πιο αναλυτικά, για κάθε σκηνή υπήρξε ξεχωριστός χώρος που προσδιορίστηκε από διαφορετικά χαρτιά χρώματος κόκκινου και καφέ, μεγέθους Α4 ή κάποιου άλλου αντικειμένου που εξυπηρετούσε το ίδιο σκοπό όπως για παράδειγμα κόκκινα σκαμπό που βρίσκονταν ήδη στον πολυχώρο. Μετά την τοποθέτηση των αντικειμένων στους αντίστοιχους χώρους, ζητήθηκε η εκ νέου τοποθέτησή τους σε διαφορετικό ώστε να γίνει κατανοητή η κίνησή τους και η εξέλιξη της ιστορίας.



Εικόνα 34: Τοποθέτηση κόκκινου και καφέ "χώρου"

Εικόνα 35: Βήμα 1ο

Εικόνα 36: Βήμα 3ο

Το δεύτερο βήμα είχε ως στόχο να δώσει τη δυνατότητα συνεργασίας μεταξύ των παιχτών και την μετεξέλιξη της συν-εμπλοκής τους. Ζητήθηκε να κινηθούν σε ελεύθερο χώρο ώστε να κάνουν πρόβα των όσων θα ακολουθούσαν. Στη φάση αυτή αναπτύχθηκε και η σκηνοθετική προσέγγιση του κειμένου από τους παίχτες. Τέλος, στο τρίτο βήμα έγινε παρουσίαση μια μικρή παράστασης που στηρίχθηκε σε κείμενο και δραματουργία των παιχτών με θεατές τις υπόλοιπες ομάδες.

Μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου έγινε σύντομη αναφορά στα «εργαλεία» που τελικά χρησιμοποιήθηκαν στο χώρο: αισθήσεις (συγκεκριμένα ακοή, αφή), το σώμα και ο νους (συμπεριλαμβανομένων προηγούμενων εμπειριών) των συμμετεχόντων σε απόλυτη αυτονομία από κάποιον ηθοποιό. Τέλος, ζητήθηκε από όλους να γράψουν σε λευκές κόλλες με χρωματιστά μολύβια σκέψεις που ενδεχομένως τους δημιουργήθηκαν ή συναισθήματα.

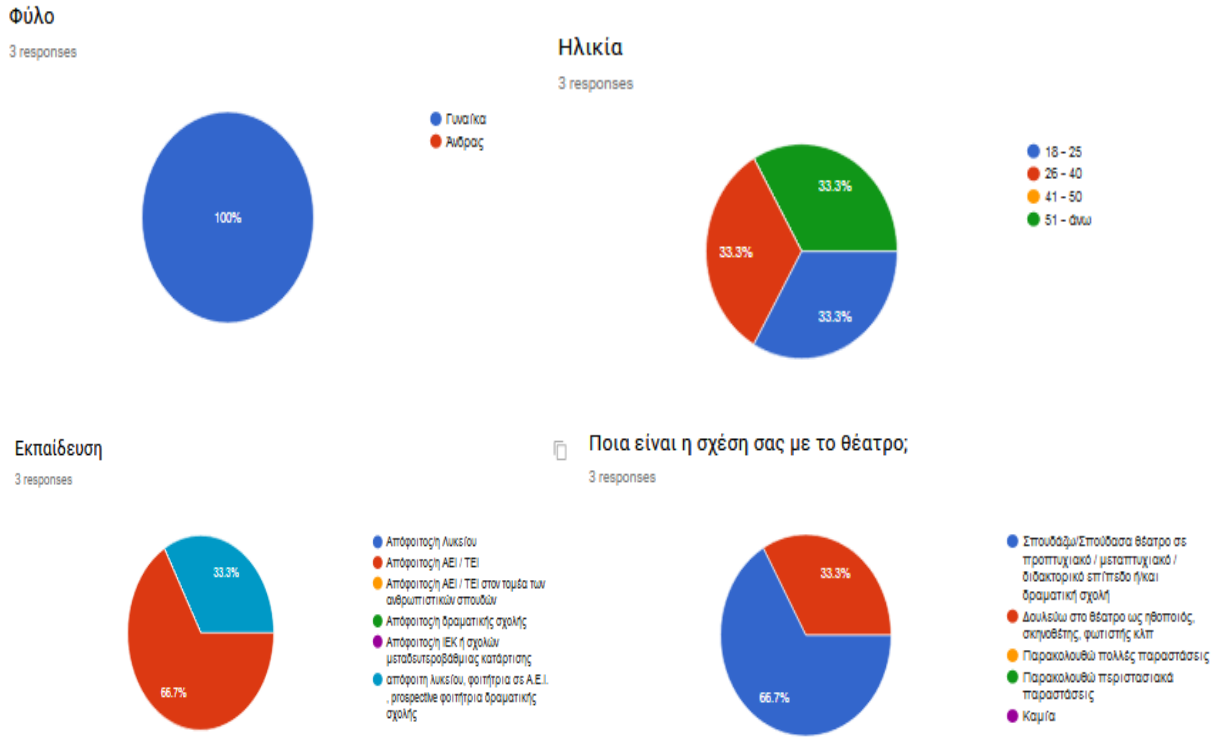
Η ανταπόκριση των παικτών ήταν πολύ θετική. Αξιολόγησαν θετικά το σχεδιασμό των χώρων κυρίως στο πρώτο βήμα και τον τρόπο με τον οποίο έγιναν κατανοητοί οι ρόλοι και οι προοπτικές τους. Επίσης, λειτούργησε αποτελεσματικά ο τρόπος δημιουργίας ομάδας (οι απαντήσεις επισυνάπτονται στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ).

2.1.1 Ερωτηματολόγια

Ακολούθησε η αποστολή ερωτηματολογίων σε τρεις συμμετέχοντες, η επιλογή των οποίων έγινε κατόπιν της εκδήλωσης προσωπικού ενδιαφέροντος για το εργαστήριο και εφόσον επιθύμησαν να κρατήσουν επικοινωνία για ό,τι θα ακολουθούσε. Το ερωτηματολόγιο είχε έξι βασικές ενότητες: 1. δημογραφικά στοιχεία και γενικών πληροφοριών, 2. διαδραστικότητα και συνεργασία, 3. βίωσης της εμπειρίας, 4. δραματουργία, 5. δομή του εργαστηρίου και 6. γενικές παρατηρήσεις (οι ερωτήσεις και τα αποτελέσματα των απαντήσεων ενσωματώνονται στο Παρσάρτημα 5).

Βάσει των απαντήσεων, μπορούμε να συνοψίσουμε τα εξής, όσον αφορά:

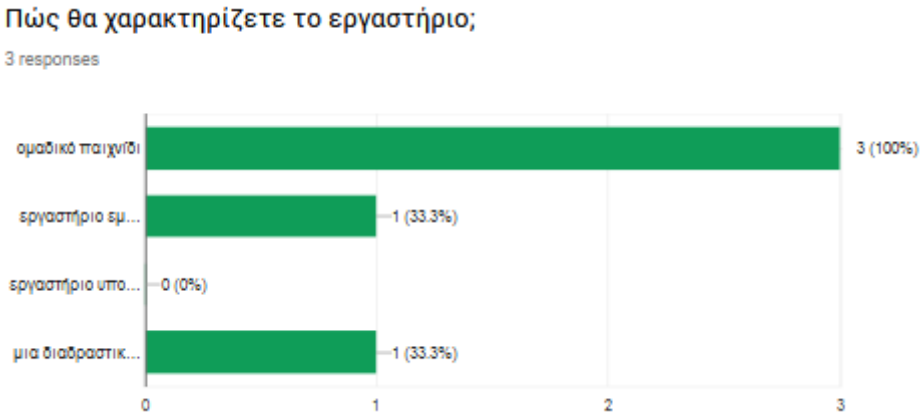
Α. Δημογραφικά στοιχεία και γενικές πληροφορίες



Πίνακας 1: Αποτελέσματα δημογραφικών στοιχείων και γενικών πληροφοριών συμμετεχόντων εργαστηρίου

Το δείγμα ήταν αποκλειστικά γυναίκες και κάλυπτε μεγάλη ηλικιακή απόκλιση (18-40 και από 51 και άνω). Το 100% είχε σχέση με τη θεατρική θεωρία ή και πράξη και ήταν γυναίκες.

Β. Διαδραστικότητα και τη συνεργασία



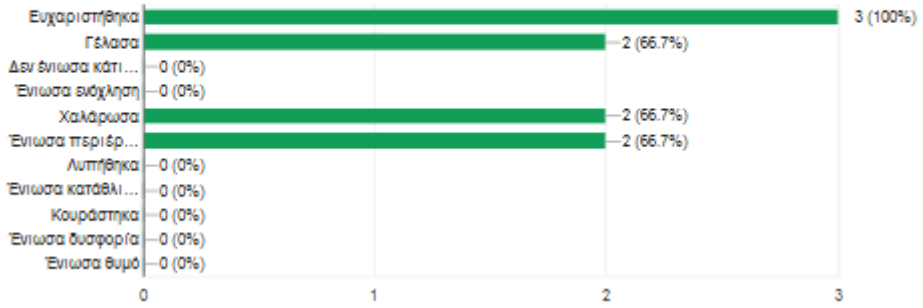
Πίνακας 2: Αποτελέσματα ερωτηματολογίων αναφορικά με την διαδραστικότητα και τη συνεργασία μεταξύ συμμετεχόντων

Το εργαστήρι αναγνωρίστηκε κατά 100% ως ένα ομαδικό παιχνίδι και κατά 33,3% ως εργαστήρι εμψύχωσης και διαδραστικής παράστασης. Επίσης, το 100% του δείγματος αναγνώρισε ότι δημιουργήθηκε μια θετική σχέση ανάμεσα στους συμμετέχοντες από «μέτρια» μέχρι και «τέλεια».

Γ. Βίωση της εμπειρίας

Ποιες από τις παρακάτω ψυχοσωματικές επιδράσεις ταιριάζουν στην εμπειρία που βιώσατε κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου;

3 responses



Πώς νιώσατε που στο τέλικο στάδιο παρουσιάσατε ως ομάδα μια δική σας σκηνή;

3 responses

πολύ ωραία. Μου άρεσε που τόλμησα την έκθεση στο κοινό και ήταν ωραία ομαδική εμπειρία που μας έφερε πιο κοντά με τα υπόλοιπα άτομα της ομάδας

Ικανοποίηση

λόγω του χρόνου, δε μπορώ να πω πως την ετοιμάσαμε σωστά ή όσο θα έπρεπε, οπότε θα πω πως ήταν σίγουρα ενδιαφέρουσα εμπειρία αλλά της έλειπαν ακόμα πράγματα.

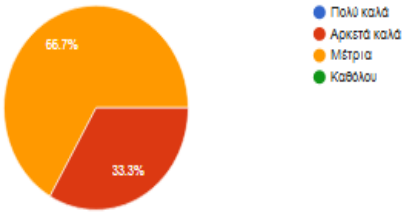
Πίνακας 3: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την εμπειρία των συμμετεχόντων στο εργαστήριο.

Ως εμπειρία ήταν 100% ευχάριστη. Κατά 66,7%, οι συμμετέχοντες γέλασαν ή χαλάρωσαν ή ικανοποίησαν την περιέργεια τους για έρευνα. Όλοι πήραν μέρος στο τελικό στάδιο των αυτοσχεδιασμών και της έκθεσης και ένιωσαν τουλάχιστον ικανοποίηση για τη συμμετοχή τους στην τελική παράσταση.

Δ. Δραματουργία

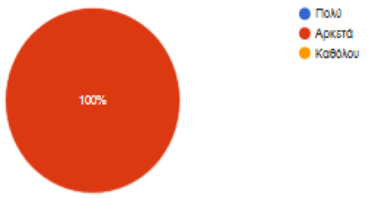
Γνωρίζατε το κείμενο "Μάκβεθ" του Ο. Σαίξπηρ;

3 responses



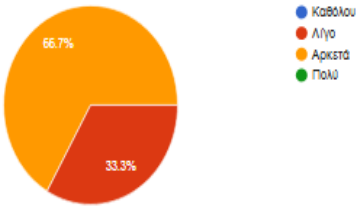
Πόσο κατάλληλο ήταν το κείμενο του Σαίξπηρ για το συγκεκριμένο εργαστήριο;

3 responses



Πόσο συνέβαλλε ο τρόπος διεξαγωγής του εργαστηρίου να κατανοήσετε το έργο "Μάκβεθ";

3 responses



Πόσο οι οδηγίες και οι κινήσεις των αντικειμένων σας, σας βοήθησαν να δημιουργηθεί ένα φανταστικό περιβάλλον;

3 responses

Κατά τη διάρκεια του πρώτου βήματος (τραπέζι), πώς αισθανθήκατε που βλέπατε τους βασικούς χαρακτήρες του Μάκβεθ με αντικείμενα;

3 responses

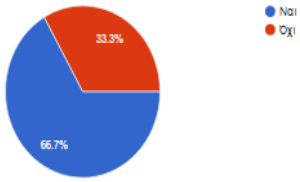
βαρετό ίσως επειδή δεν είχα καταλάβει καλά τον σκοπό

προσπαθουσα να θυμηθώ τους συμβολισμους

ήμουν πολύ περίεργη να δω τί θα κάνουμε και πού εξυπηρετούν όλα. ήταν ένα πολύ ενδιαφέρον και πρωτότυπο για μένα παιχνίδι

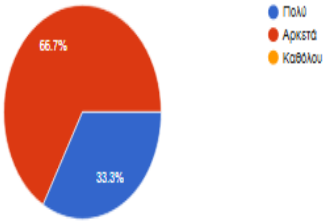
Στο α' στάδιο (τραπέζι), σας βοηθούσαν στην κατανόηση του κειμένου ο κόκκινος και καφέ χώρος;

3 responses



Ο παίχτης Γ σας βοήθησε να φανταστείτε την ατμόσφαιρα του έργου ή όχι (π.χ. με τον τρόπο που διάβαζε, επεξηγούσε κλπ);

3 responses



Αν όχι, τι πιστεύετε ότι θα μπορούσε να βελτιωθεί;

1 response

δεν είχα καταλάβει καν την ύπαρξη του κόκκινου και του καφέ χώρου

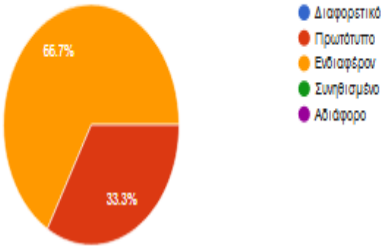
Πίνακας 4: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την δραματουργία.

Το κείμενο ήταν σε όλους γνωστό και ο τρόπος διεξαγωγής του εργαστηρίου βοήθησε κατά 66,7% στο να γίνει αρκετά κατανοητό. Τα αντικείμενα συνέβαλαν κατά 66,7% στο να δημιουργηθεί ένα φανταστικό περιβάλλον παρότι δεν ήταν τόσο ξεκάθαρη η λειτουργία τους για τους δύο στους τρεις συμμετέχοντες. Αποτελεσματικός κατά 66,7%, επίσης, υπήρξε ο διαχωρισμός των χώρων.

Ε. Δομή του εργαστηρίου

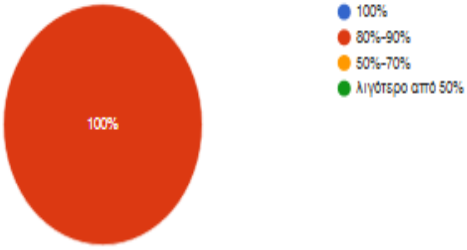
Πώς θα χαρακτηρίζατε τον τρόπο που διεξήχθει το εργαστήριο ;

3 responses



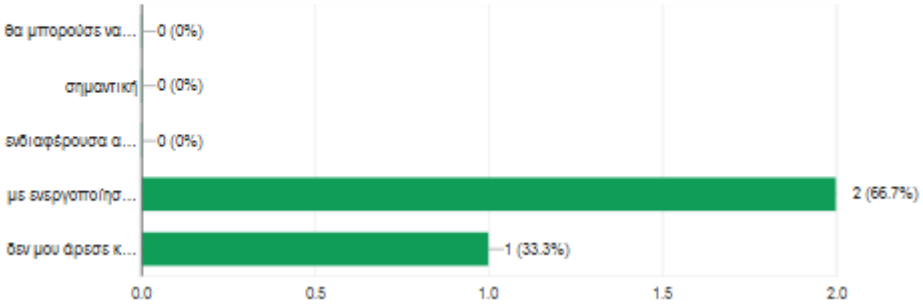
Ακολουθήσατε τις οδηγίες κατά

3 responses



Στο πρώτο στάδιο του σεμιναρίου (τραπέζι), πώς θα αξιολογούσατε την χρήση προσωπικών αντικειμένων ;

3 responses



Πώς θα αξιολογούσατε την μετάβαση από το ένα στάδιο στο άλλο (Σημείωση: 1ο στάδιο: τραπέζι, 2ο στάδιο: συζήτηση και σκηνική παρουσίαση ομάδας, 3ο στάδιο: παρουσίαση από όλες τις ομάδες)

3 responses

το στάδιο με το τραπέζι μου φάνηκε βαρετό. Από τη συζήτηση και μετά άρχισε να γίνεται ενδιαφέρον
ενδιαφέρουσα, διασκεδαστική
Πολύ βοηθητική και όπως εγώ το κατάλαβα σε μένα, σωστά δομημένη

Θεωρείτε αναγκαία την ύπαρξη και των τριών σταδίων προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος του εργαστηρίου (κατανόηση διαδραστικότητας και εργαλείων);

3 responses

ναι
Ναι!
Ναι, με το πρώτο στάδιο να είναι κινητήριο για να μας εισάγει ομαλά στην όλη διαδικασία.

Πίνακας 5: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με τη δομή του εργαστηρίου

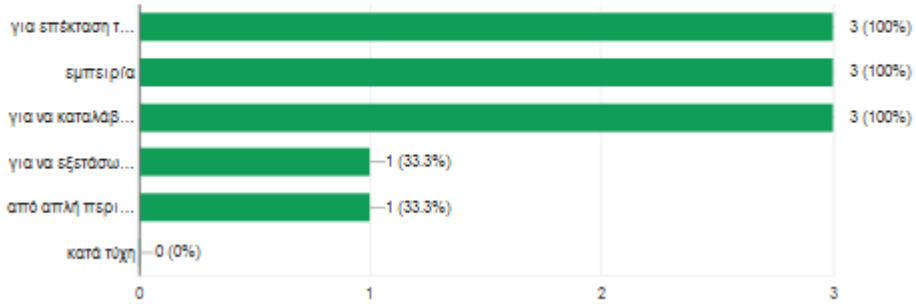
Ο τρόπος διεξαγωγής του εργαστηρίου ήταν κατά 33,3% ενδιαφέρον και 66,7% πρωτότυπος. Η χρήση των προσωπικών αντικειμένων ενεργοποίησε

θετικά στο να συμμετάσχουν στα επόμενα βήματα πιο ενεργά κατά 66,7% τους παίχτες παρότι στον έναν από τους τρεις ότι ήταν ταύτοχρονα βαρετό. Γενικά δύο στους τρεις θεώρησε ότι ήταν ενδιαφέρουσα, διασκεδαστική και σωστά δομημένη η μετάβαση από το ένα βήμα στο άλλο και το 100% ότι τα τρία στάδια συνέβαλαν θετικά στην κατανόηση της διάδρασης. Τέλος, και οι τρεις συμμετέχοντες ακολουθήθηκαν τις οδηγίες του εργαστηρίου κατά 80-90%. το πρώτο βήμα, βοήθησε στην κατανόηση του κειμένου που αυτό καθαυτό δεν ήταν σκοπός του εργαστηρίου. Βοήθησε όμως στην προετοιμασία για ότι θα ακολουθούσε.

ΣΤ. Γενικές παρατηρήσεις

Για ποιο λόγο δηλώσατε συμμετοχή στο συγκεκριμένο εργαστήριο;

3 responses



Τι δεν σας άρεσε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας (από την αρχή μέχρι και την παρουσίαση);

2 responses

- το τράπεζι και τα αντικείμενα γιατί περιόριζαν την φαντασία μου
- στο τρίτο στάδιο, κάπου χαθήκαμε σχετικά με την παρουσίαση

Πιστεύεις ότι με αυτόν τον τρόπο που δούλεψες (α βήμα, β' βήμα, γ' βήμα, οδηγίες) θα μπορούσες να δουλέψεις ολόκληρο το Μάκβεθ;

3 responses

- ίσως, αν καταλάβαινα καλύτερα. Αφού απαντώντας τις ερωτήσεις κατάλαβα το θέμα του σεμιναρίου και όχι όταν το βίωνα
- Ναι
- πολύ πιθανόν

Πίνακας 6: Γενικές παρατηρήσεις των συμμετεχόντων στο εργαστήρι

Το 100% των συμμετεχόντων ενδιαφέρθηκαν για το συγκεκριμένο εργαστήρι για επέκταση των θεατρικών τους γνώσεων, για εμπειρία και για να καταλάβουν τι σημαίνει διαδραστικό θέατρο. Βέβαια, κατά 33,3% το α' βήμα τους «περιόρισε τη φαντασία» ενώ κατά 33,3% στο γ' βήμα «χάθηκαν σχετικά με την παρουσίαση» παρόλ' αυτά θα μπορούσαν το πιθανότερο κατά 100% να δουλέψουν με τον ίδιο τρόπο ολόκληρο το θεατρικό έργο.

2.1.2 Συμπεράσματα

- Τα άτομα συμμετείχαν ως δρώντες αλλά ταυτόχρονα και ως θεατές των προσωπικών τους αντικειμένων, των εαυτών τους και των άλλων ομάδων.
- Το κείμενο του *Μάκβεθ* ήταν γνωστό σε όλους τους συμμετέχοντες. Οπότε δεν μπορούμε να συμπεράνουμε για την περίπτωση που κανείς δε γνώριζε την ιστορία.
- Οι συμμετέχοντες στο εργαστήρι ήταν 83,3% γυναίκες και στο ερωτηματολόγιο 100%.
- Η ενασχόλησή τους με το θέατρο (επαγγελματικά ή σε θεωρητικό επίπεδο) μάλλον σχετίζεται με το γεγονός ότι ανταποκρίθηκαν θετικά στους αυτοσχεδιασμούς και στην έκθεση.
- Το γεγονός ότι υπήρξε λίγος χρόνος για την προετοιμασία του τελικού σταδίου (δόθηκαν περίπου τριάντα λεπτά) επιβεβαίωσε τη θεωρία ότι παρότι οι συμμετέχοντες εμψύχωσαν χαρακτήρες δεν έφτασαν σε μεγάλο βαθμό στη ταύτιση.
- Φαίνεται ότι εκτός από τις οδηγίες, σημαντικό εμπόδιο στην κατανόηση και την καλύτερη απόδοση της δράσης συντέλεση η έλλειψη σκοπού της κάτι που βέβαια δεν αναφέρθηκε στις οδηγίες αλλά ήταν ένα από τα ζητούμενα της.
- Όσον αφορά το χώρο, δημιουργήθηκαν διαφορετικά *τεμένη*. Αρχικά, στο μικρό χώρο του επιτραπέζιου παιχνιδιού και κατόπιν στους δύο ξεχωριστούς χώρους στους οποίους δούλεψαν και παρουσίασαν η καθεμιά ομάδα ξεχωριστά. Ταυτόχρονα, υπήρχε το μεγάλο *τέμενος* που χωροταξικά ταυτιζόταν με το UpStairs του Booze Cooperativa.

- Ο τρόπος της εμπειρίας του α' βήματος είχε αποκλείσεις καθώς θεωρήθηκε «βαρετό» ή «περιοριστικό για τη φαντασία» αλλά και «απίστευτα ενδιαφέρον». Η τελική παρουσίαση προκάλεσε το ενδιαφέρον καθώς είχε το στοιχείο της έκθεσης και έμμεσα της ενεργοποίησης των συμμετεχόντων αλλά και πάλι υπήρξε η περίπτωση της σύγχυσης ως προς το ζητούμενο.
- Ως προς το σκοπούς της έρευνας, επιτεύχθηκαν κατά μεγάλο ποσοστό και οι τέσσερις: δεν παρατηρήθηκε κανένα εμπόδιο ή αναστολή στην αλλαγή των ρόλων από βήμα σε βήμα, καθώς ολοκληρώθηκαν και τα τρία βήματα και από τις δύο ομάδες με 80-90% βάσει των οδηγιών. Δημιουργήθηκε κλίμα εμπιστοσύνης και συνεργασίας ευχάριστο και διασκεδαστικό μεταξύ αγνώστων.

2.2 Performance

Η 15λεπτη performance με τίτλο *project_Macbeth* που παρουσιάστηκε στο Booze Cooperativa στις 18/12/2016 εξέτασε την περίπτωση των αισθήσεων ως «εργαλείο» διάδρασης. Για το σκοπό αυτό επιλέχθηκε επίσης το κείμενο του *Μάκβεθ*. Το κείμενο που τελικά θα παρουσιαζόταν θα προέκυπτε σε συνεργασία με τους ηθοποιούς και των αποτελεσμάτων των προβών εφόσον έπρεπε να διευκρινιστεί πώς θα ενεργοποιούνταν οι αισθήσεις του κοινού. Στην τελική απόφαση του στησίματος, σημαντικό ρόλο έπαιξε ο χώρος της παράστασης καθώς το αμφιθέατρο και η μικρή σκηνή «επέτρεπαν» μια εναλλακτική χρήση τους. Το *project_Macbeth* προγραμματίστηκε ως δεύτερο σε σειρά από τα υπόλοιπα έργα των συμφοιτητών οπότε το κοινό «υποχρεωτικά» δεν θα μπορούσε να μετακινηθεί παρά μόνο να παραμείνει στο χώρο του αμφιθεάτρου. Επομένως, η «επαφή» θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε αυτό το χώρο. Την άποψη αυτή, ενίσχυσε το γεγονός ότι τα σκαλοπάτια του αμφιθεάτρου ήταν φαρδιά ώστε με καθισμένο το κοινό να μπορούν να μετακινηθούν οι ηθοποιοί ανάμεσα του. Ακόμη, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και το βλέμμα.

Εικόνα 37: Σκηνή

Εικόνα 38: Χώρος κοινού

Η ενεργοποίηση των αισθήσεων σε ένα μη εκπαιδευμένο κοινό προκαλούσε ανασφάλεια στο σχεδιασμό της performance. Εκείνο που χρειαζόταν ήταν η σωστή προετοιμασία μιας ομάδας ηθοποιών και για το λόγο αυτό, έγινε ακρόαση (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ). Ο Izzo διευκρινίζει ότι οι ηθοποιοί που εμπλέκονται σε μια διαδραστική παράσταση μεταξύ άλλων παίρνουν μέρος στη δραματουργία. Οφείλουν δηλαδή να είναι σε θέση να αυτοσχεδιάσουν, να προβλέψουν και να προτείνουν δραματουργικές λύσεις, ενώ δεν έχουν καμία σταθερά κατά νου (Izzo 1997: 25 - 26). Στην προκείμενη περίπτωση οι ηθοποιοί επιλέχθηκαν με κριτήριο τη διαθεσιμότητα, τη δυνατότητα αυτοσχεδιασμού, την ομαδικότητα και το συντονισμό με την υπόλοιπη ομάδα, την επαφή με το χώρο, την επικοινωνία με το κοινό και τέλος, με ικανότητα στην κίνηση. Τα χαρακτηριστικά αυτά έτσι κι αλλιώς θα καλλιεργούνταν μέσα από την ομαδική δουλειά και την εκπαίδευση που θα ακολουθούσε.

Η ακρόαση ανέδειξε μια ομάδα τριών ηθοποιών που, τελικά, έμειναν δύο. Ακολούθησε εκπαίδευση σχετικά με το χώρο και πώς μπορεί να το διαχειριστεί ο ηθοποιός και την επικοινωνία (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ). Η συζήτηση και τα ενδιαφέροντα της ομάδας επικεντρώθηκαν στις Μάγισσες του *Μάκβεθ* δίνοντας τους την προέκταση των ενδόμυχων σκέψεων που μπορεί να έχει ένας σύγχρονος άνθρωπος. Οι αυτοσχεδιασμοί βασίστηκαν στο θεατρικό κείμενο *Μάκβεθ* αλλά και σε άλλες πηγές όπως πίνακες ή άρθρα προκειμένου να εντοπίσουμε το «σύγχρονο Μάκβεθ». Με τον τρόπο αυτό διαμορφώθηκε μία νέα, εν μέρει, ιστορία. Η σκηνή που αποφασίστηκε να παρουσιαστεί στηρίχθηκε στους στοίχους της α' πράξης, σκηνής Ι και σκηνής ΙΙΙ (επισυνάπτονται τα κείμενα στο Παράρτημα 3.6). Οι δύο ηθοποιοί, ένας

άντρας (Τ. Ζιάκκας) και μία γυναίκα (Α. Σακελλάρη) ως μέλη του πληρώματος, οδηγούσαν το καράβι. Οι ηθοποιοί χρησιμοποίησαν το κοινό ως πλήρωμα σε μία φουρτουνιασμένη θάλασσα όπου ενδόμυχες σκέψεις ταλανίζονται ως ένα καζάνι με ξόρκια. Οι Μάκβεθ αυτοί ξεπρόβαλλαν μέσα από το κοινό και παρουσίασαν σωματικά ιστορίες με γνώμονα την ασυδοσία και τον εγωκεντρισμό του σύγχρονου ανθρώπου. Η σκηνή του Booze Cooperativa (Εικόνα 38) χρησιμοποιήθηκε μόνο όταν οι ενδόμυχες σκέψεις αποδόθηκαν ως οι τρεις σύγχρονοι Μάκβεθ. Με την ολοκλήρωση της ιστορίας δόθηκε η ελπίδα ότι, τελικά, «το λιμάνι δεν έχει πεθάνει» και κάπου μπορούμε να φτάσουμε ξεφεύγοντας από την φουρτούνα που μας ταλανίζει.

Εικόνα 39: Στιγμή από εκπαίδευση στην πλατφόρμα.

Όσον αφορά στο διαδραστικό στοιχείο, η παράσταση επικεντρώθηκε σε τέσσερις βασικούς άξονες:

Σωματική επαφή – ενόχληση: οι δύο ηθοποιοί αρχικά βρίσκονταν μέσα στο κοινό όπου για παράδειγμα τη στιγμή που ακούγονταν ξόρκια των τριών Μαγισσών περιπλανιόνταν μεταξύ των θεατών ψιθυρίζοντάς τους και ακολουθώντας συγκεκριμένη κινησιολογία.

Απόδοση ρόλων: το κοινό έμμεσα υιοθέτησε συνολικά τέσσερις ρόλους: των σκοτεινών ενδομύχων σκέψεων, των μαγισσών, της χύτρας των Μαγισσών και του πληρώματος ενός καραβιού.

Βλέμμα: όταν ο ηθοποιός βγήκε από το κοινό για να σωματοποιήσει τις ιστορίες των σύγχρονων Μάκβεθ, σε κάποιες “συντονίστηκε” με τους θεατές

και προσπάθησε να αντικατοπτρίσει ένα σημείο του σώματός τους ή το βλέμμα τους, να το σωματοποιήσει μεγεθύνοντάς το έτσι ώστε να “χτίσει” σύγχρονους Μάκβεθ.

Τέμενος : το αμφιθέατρο και το μπροστινό τμήμα της σκηνής.

Εικόνα 40: Πρόβα στο Booze. ο Τ. Ζιάκκας ως τρεις διαφορετικοί Μάκβεθ παρουσιάζει επί σκηνής τις ιστορίες τους.

Εικόνα 41: Στιγμές από τις πρόβες στο Booze

Εικόνα 42: Στιγμή από την παράσταση. Η Α. Σακελλάρη και ο Τ. Ζιάκκας βρίσκονται μεταξύ του κοινού.

2.2.1 Ερωτηματολόγιο κοινού

Τις επόμενες μέρες, στάλθηκε ερωτηματολόγιο σε έξι θεατές ανάμεσα στους οποίους υπήρχαν και κάποιοι που είχαν παρακολουθήσει και το εργαστήρι αλλά και στους δύο ηθοποιούς. Στο ερωτηματολόγιο του κοινού και των ηθοποιών συζητήθηκαν οι έννοιες διαδραστικότητα, εμπειρία, δραματουργία και γενικά άλλα στοιχεία που θα επισημάνουμε παρακάτω. Βάσει των αποτελεσμάτων, σε γενικές γραμμές συμπεράναμε τα εξής (οι ερωτήσεις και τα αποτελέσματα των απαντήσεων ενσωματώνονται στο Παράρτημα 4.2 και 4.3):

Α. Γενικά στοιχεία

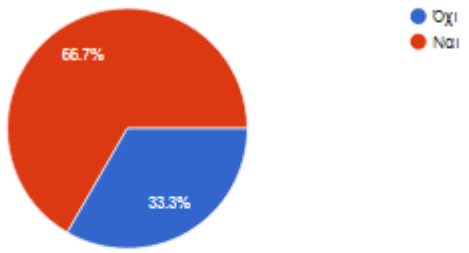
Πίνακας 7: Αποτελέσματα δημογραφικών στοιχείων και γενικών πληροφοριών συμμετεχόντων

Το δείγμα ήταν 100% γυναίκες και το 50% στην ηλικία των 26-40 χρονών. Το 83,3% έχει σπουδάσει ή σπουδάζει ή δουλεύει στο θέατρο.

Β. Διαδραστικότητα:

Έχετε συμμετέχει στο παρελθόν σε διαδραστικές* θεατρικές παραστάσεις ως απλός θεατής;

6 responses



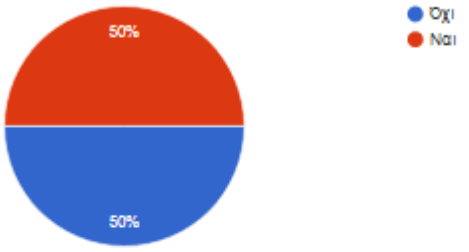
Αν ναι, τι σχέση αναπτύξατε με το κείμενο / ηθοποιούς / υπόλοιπο κοινό;

3 responses

ΑΠΑΝΤΟΥΣΑΜΕ ΣΤΟΥΣ ΗΘΟΠΟΙΟΥΣ
Όχι κάτι το ιδιαίτερο που να μου μείνει έντονο μετά το τέλος της παράστασης
Ημουνα θεατής, δεν συμμετείχα ενεργά.

Θα χαρακτηρίζατε την παράσταση "Project_Macbeth" ως διαδραστική;

6 responses



Αν ναι, τι ήταν εκείνο που έκανε την παράσταση "Project_Macbeth" διαδραστική; Πώς ακριβώς, δηλαδή, συμμετείχατε διαδραστικά στην παράσταση;

2 responses

Τη χαρακτηριζω διαδραστικη γιατι μας εβαλε σε ενα πλαισιο χωρου και αλληλεπιδρασης κι εμας ως κοινο. Πότε δηλαδη ειχαμε ρολο ατομων, αλλοτε σκηνικου ή και ακροατηριου αλλα με ποιο ενεργο ρολο απο κοινο (π.χ. αμεσο βλεμμα/κοιταγμα ηθοποιου - θεατη ξεχωριστα)
Οι ηθοποιοί κινούνταν ανάμεσα στο κοινό αλλά για να πω την αλήθεια, δεν το ένιωσα τόσο διαδραστικό γιατί προσωπικά δε συμμετείχα, εκτός από την θέαση της παράστασης

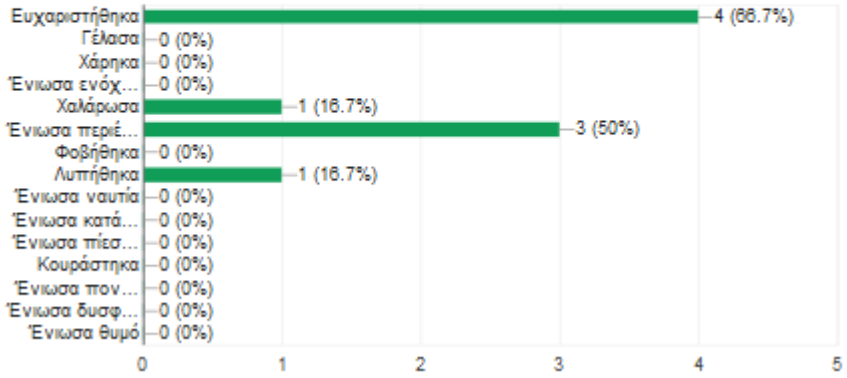
Πίνακας 8: Αποτελέσματα ερωτηματολογίων αναφορικά με την διαδραστικότητα

Οι θεατές αναγνώρισαν ότι κατά 50% υπήρχε διαδραστικότητα στην παράσταση και κατά 50% αναγνώρισαν ότι είχαν κάποιο ρόλο και σε αυτό εν μέρει συνέβαλλε η κίνηση των ηθοποιών (*επαφή*) ανάμεσα στο κοινό και το *βλέμμα*.

Γ. Εμπειρία

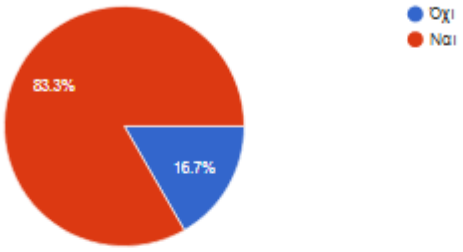
Ποιες από τις παρακάτω ψυχοσωματικές επιδράσεις ταιριάζουν στην εμπειρία που βιώσατε κατά τη διάρκεια της παράστασης "Project_Macbeth";

6 responses



Υπάρχει δυνατότητα βελτίωσης της εμπειρίας της συγκεκριμένης παράστασης;

6 responses



Αν ναι, τι προτείνετε;

5 responses

ΝΑ ΠΑΙΧΤΕΙ ΣΕ ΑΛΛΟ ΧΩΡΟ
Πιστευω πως σε συγκεκριμενες σκηνες οι συμβολισμοι που χρησιμοποιηθηκαν ηταν υπερβολικοι και δεν εξυπηρετουσαν τη σκηνη αυτη καθ αυτη αλλα τους ιδιους τους συμβολισμους. Ενω σε αλλες σκηνες, υπηρχαν συμβολισμοι με δυνατοτητα εξελιξης που ποτε δεν αξοποιηθηκαν
περισσότερη συμμετοχή του κοινού
να ειναι πιο ξεκαθαρος ο ρολος του κοινου, εφοσον υπαρχει και επειδη επροκειτο για αποσπασμα του εργου, με καποιον τροπο να γινεται σαφες το συγκεκριμενο αποσπασμα, γιατι πολυ πιθανον να μην ξερουν ολοκληρο το εργο ολοι οι θεατες.
Αν υπήρχε η πρόθεση διαδραστικότητας θα έπρεπε να είναι πιο φανερή, πιθανότατα με άμεση απεύθυνση προς το κοινό.

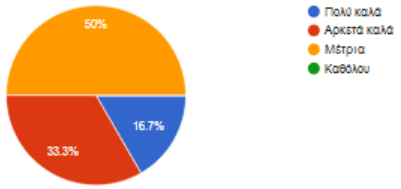
Πίνακας 9: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την εμπειρία των συμμετεχόντων

Η εμπειρία της παράστασης ήταν ευχάριστη κατά 66.7% και κίνησε το ενδιαφέρον κατά 50%. Εμπόδιο στη διάδραση κρίθηκε ο χώρος, οι συμβολισμοί που θεωρήθηκαν «υπερβολικοί» κάποιες φορές αλλά και ο ρόλος του κοινού που δεν ήταν ξεκάθαρος. Ζητήθηκε επίσης η άμεση απεύθυνση προς το κοινό για να κατανοηθεί καλύτερα η εμπλοκή του.

Δ. Δραματουργία

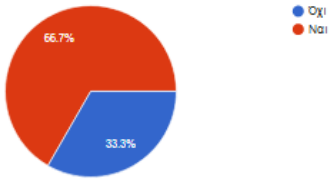
Γνωρίζατε το κείμενο "Μάκβεθ" του Ο. Σαίξπηρ;

6 responses



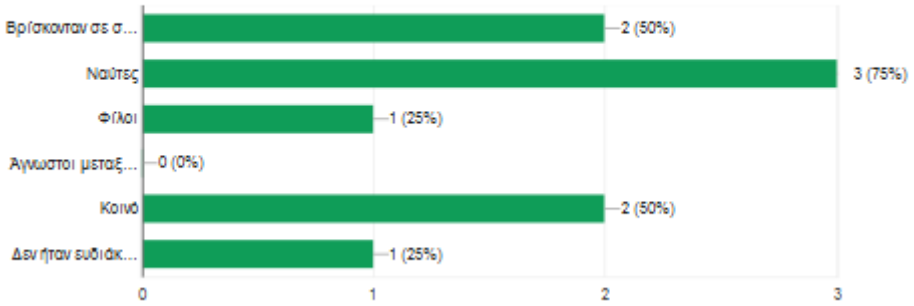
Η σκηνή αφορούσε τις τρεις μάγισσες στο "Μάκβεθ" του Ου. Σαίξπηρ. Εκτός από μάγισσες, πιστεύετε ότι οι δύο ηθοποιοί έπαιξαν κι άλλους ρόλους;

6 responses



Αν ναι, ποιους ρόλους;

4 responses



Η σκηνή αφορούσε τις τρεις μάγισσες στο "Μάκβεθ" του Ου. Σαίξπηρ. Τι πιστεύετε ότι σήμαινε δραματουργικά η εκτέλεση των τριών ρόλων από μια γυναίκα και έναν άνδρα;

4 responses

ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΣΥΛΛΗΨΗ
Ισως οι τοσες πολλες δυνατοτητες αποδοσης του κειμενου απο δυο χαρακτηρες με οποιαδηποτε σχεση μεταξυ τους (π.χ. φιλοι, εχθροι, αγνωστοι, συμμαχοι, εραστες και οτιδηποτε αλλο μπορει να υπαρξει) λογω και των στοχευμενων αλλα ασαφων σε διαπροσωπικη σχεση διαλογων. Και οντως οσο αλλαζε η σχεση μεταξυ των χαρακτηρων αλλαζε και η εννοια των λεγομενων, αν και ισως οχι το ουσιωδες.
Πραγματικά δε γνωρίζω αλλά θα ήθελα να μάθω!
Η εναλλαγή των ρόλων ήταν πολύ ενδιαφέρουσα και σκηνικά ανάβαζε την ένταση του κειμένου.

Ποιος ήταν ο ρόλος του άνδρα όταν αποχώρησε από το κοινό;

5 responses

ΥΠΟΔΥΟΤΑΝ ΕΝΑ ΠΝΕΥΜΑ
Θυμαμαι ενα επαναλαμβανομενο μοτιβο που ολο και αυξανοταν ο ρυθμος του. Ισως να επαιρνε μορφη, μια τελικη μορφη χαρακτηρα. Ισως να γινοταν ο Μακβεθ
Δεν κατάλαβα
δεν ξερω.
Δεν ήταν ξεκάθαρο.

Πίνακας 10: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την δραματουργία.

Η υιοθέτηση πολλών ρόλων από τους ηθοποιούς έγινε κατανοητό από το 66,7% των συμμετεχόντων και μόνο ένας στους έξι δεν κατανόησε ακριβώς ποιοι ήταν αυτοί. Ο ρόλος του άντρα που αποχωρούσε από το κοινό έγινε περίπου κατανοητό από δύο στους έξι συμμετέχοντες στο ερωτηματολόγιο.

Ε. Γενικές Παρατηρήσεις

Πώς θα σχολιάζατε τη σχέση κοινού με ηθοποιούς; Σας δημιουργήθηκαν ιδιαίτερα συναισθήματα;

5 responses

ήταν πολύ άμεση
ΝΑΙ,ΗΘΕΛΑ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΓΓΙΞΩ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΓΚΑΛΙΑΣΩ ΣΕ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ!
Ηταν πιο αμεση και καταφερε να "γραπωσει" το ενδιαφερον και την προσοχη του κοινου πιο γρηγορα και να την κρατησει ετσι.
Μια καθηγήτριά μου, καθόταν, νομίζω, στην πρώτη γραμμή και μου φάνηκε κάπως ντροπαλή στη διάδρασή της με τον ηθοποιό
Προσωπικά, μου δημιούργησε δυνατά συναισθήματα.

Τι δεν σας άρεσε στην παράσταση Project_Macbeth ;

5 responses

δεν υπήρξε κάτι αρνητικό
Η υπερβολη σε συμβολισμους, οταν δε υπηρχε ρυθμος σε καποια κομματια ή οτανο υπαρχον διακοπτόταν
Δε μου φάνηκε ιδιαίτερα πρωτότυπη
η θεση των ηθοποιων ανεμσα στους θεατες δεν ηταν πολυ λειτουργικη,(ισως δεν βοηθησε κ πως ηταν ο χωρος) με αποτελεσμα να χανουμε καποιες δρασεις τους επειδη δεν μπορουσαμε να τους δουμε καλα
Δεν υπήρχε κάτι που δεν μου άρεσε αλλά δεν είμαι σίγουρη αν η συγκεκριμένη σκηνή που είναι η εισαγωγή του έργου ήταν η πιο αντιπροσωπευτική για τη διαδραστικότητα.

Με τη σχέση που αναπτύχθηκε μεταξύ κοινού - ηθοποιών, τι πιστεύετε ότι θέλανε να πετύχουν οι συντελεστές της παράστασης;

6 responses

την αμεσότητα
ΝΑ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΟΥΝ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΙ, ΓΙΑ ΝΑΓΙΝΕΙ ΠΙΟ ΕΝΕΡΓΟ Κ ΕΜΒΑΘΥΝΕΙ ΣΤΟΥΣ ΡΟΛΟΥΣ
Ισως μια απο κοινου εμπειρια, ενα σχεδον αλισβερισι ενεργειας και συναισθηματων καθ ολη τη διαρκεια της.
τη δημοκρατική συμμετοχή, την επί ίσοις όροις συμμετοχή στην παράσταση
να κανουν το κοινο κομματι της δραματουργιας, με αποτελεσμα οτι διαδραματιζεται να αφορα τον θεατη αμεσα.
Να προσελκύσουν το ενδιαφέρον του κοινού και να βιώσει πιο έντονα συναισθήματ μέσω της συμμετοχικότητας.

Πίνακας 11: Γενικές παρατηρήσεις των συμμετεχόντων

Όσον αφορά τη σχέση του με το ηθοποιούς διατυπώθηκαν οι εξής σκέψεις : «ήταν πολύ άμεση», «Ναι, ήθελα να τους αγγίξω να τους αγκαλιάσω σε ορισμένα σημεία!», «Ήταν πιο άμεση και κατάφερε να "γραπώσει" το ενδιαφέρον και την προσοχή του κοινού πιο γρήγορα και να την κρατήσει έτσι.», «Μια καθηγήτριά μου, καθόταν, νομίζω, στην πρώτη γραμμή και μου φάνηκε κάπως ντροπαλή στη διάδρασή της με τον ηθοποιό», «Προσωπικά, μου δημιούργησε δυνατά συναισθήματα.» ενώ ως στόχους αναγνώρισαν τα εξής: «την αμεσότητα», «να παρακινήσουν το κοινό να συμμετέχει, για να γίνει πιο ενεργό κ εκβαθύνει στους ρόλους», «Ίσως μια από κοινού εμπειρία, ένα σχεδόν αλισβερίσι ενεργείας και συναισθημάτων καθ' όλη τη διάρκεια της», «τη δημοκρατική συμμετοχή, την επί ίσοις όροις συμμετοχή στην παράσταση», «να κάνουν το κοινό κομμάτι της δραματουργίας, με αποτέλεσμα ότι διαδραματίζεται να αφορά τον θεατή άμεσα.», «Να προσελκύσουν το ενδιαφέρον του κοινού και να βιώσει πιο έντονα συναισθήματα μέσω της συμμετοχικότητας». Όσον αφορά τη διάδραση, εφόσον επικεντρώθηκε στις *αισθήσεις* δεν έγινε ξεκάθαρη η ύπαρξή της.

2.2.2 Συμπεράσματα

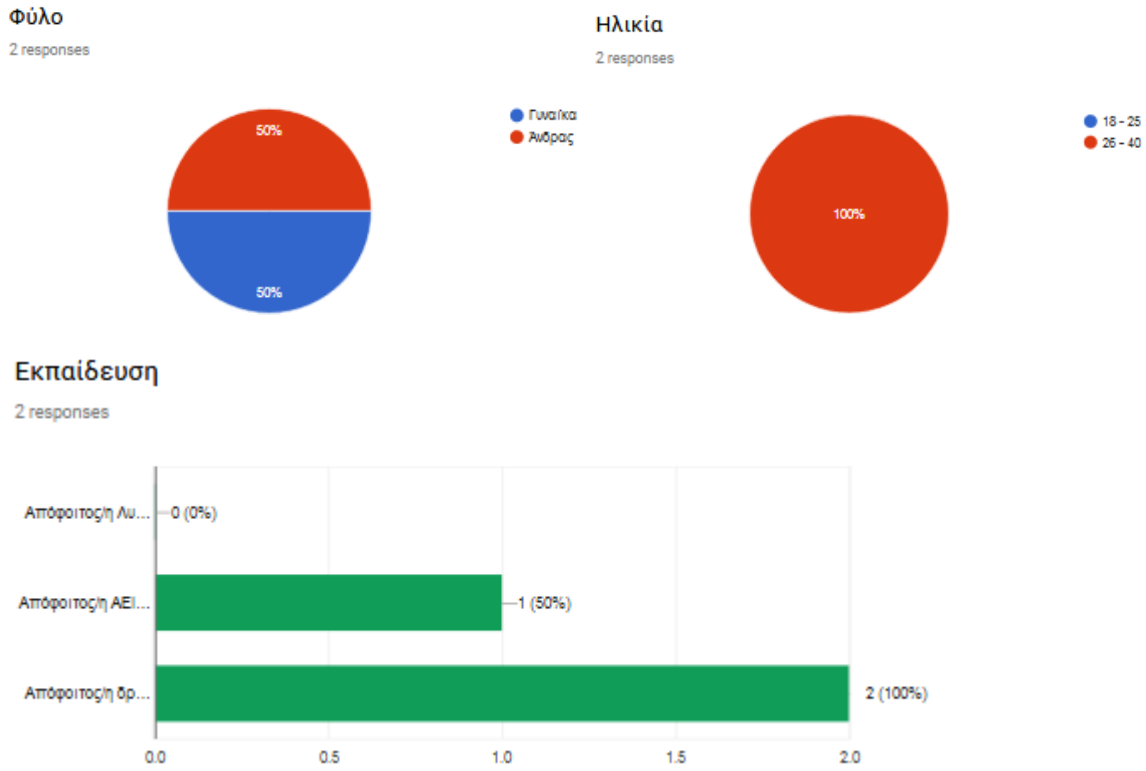
- Η δυνατότητα βελτίωσης της εμπειρίας επικεντρώθηκε στην βελτίωση της *πρόσκλησης*. Δηλαδή, θα έπρεπε η ενσωμάτωση στους πολλαπλούς ρόλους όπως ναύτες ή χύτρα ή μέσω του *βλέμματος* από τον άντρα

ηθοποιό να είναι πιο καθαρή. Η *πρόσκληση* δηλαδή πρέπει να είναι πολύ καλά δουλεμένη από πλευράς συντελεστών.

- Η διαμόρφωση του σκηνικού χώρου είναι καθοριστική για το πώς διαμορφώνεται το *τέμενος.*
- Η υιοθέτηση πολλών ρόλων από τους ηθοποιούς ήταν πιο ευδιάκριτη από την υιοθέτηση πολλών ρόλων από το κοινό.
- Η συνεχόμενη παρουσίαση των διαφορετικών σκηνοθετικών προσεγγίσεων μπέρδεψε τους συμμετέχοντες ως προς κάποια συμπεράσματά τους για τη συγκεκριμένη performance.

2.2.3 Ερωτηματολόγιο ηθοποιών

Α. Γενικά στοιχεία



Πίνακας 12: Αποτελέσματα δημογραφικών στοιχείων και γενικών πληροφοριών των ηθοποιών

Και οι δύο ηθοποιοί, διαφορετικών φύλων αλλά στην ίδια ηλικιακή ομάδα, ήταν και οι δύο απόφοιτοι δραματικών σχολών.

Β. Διαδραστικότητα

Έχετε συμμετέχει ως ηθοποιός σε διαδραστικές παραστάσεις;

2 responses

Αν "ναι", τι σχέση αναπτύξατε με το κοινό;

1 response

Μια σχέση τύπου, εξάρτησης, συνεργασίας και αλληλεγγύης.

Περιγράψτε την μορφή διάδρασης που είχατε με το κοινό στην παράσταση "Project_Macbeth".

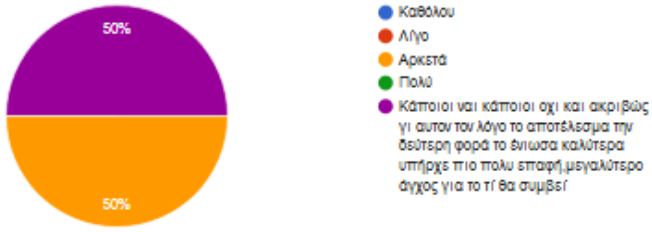
2 responses

Ήταν μαγικο γιατι ακόμη και μέχρι να καταλάβουν τί ακριβώς κάνουμε,ακόμη και αυτη η αμηχανία εμένα μου έδινε κάτι..Σίγουρα επίσης τους ένιωθα ώρες ώρες σαν να περιμένουν κάτι κακό απο εμας είτε λόγω πλοκής,είτε λόγω του ύφους μας αλλά ακόμη και αυτο τους έβαζε στην ατμόσφαιρα...

Θα έλεγα μια ανταλλαγή ενέργειας, η σωματική δράση μου έκανε συμμέτοχο το κοινό που με τον δικό του τρόπο.

Στην παράσταση "Project_Macbeth" πιστεύετε ότι το κοινό ανταποκρινόταν στη διάδραση;

2 responses



Τι σας κέντρισε περισσότερο το ενδιαφέρον στην παράσταση "Project_Macbeth" ή στις πρόβες όσον αφορά την επαφή με το κοινό;

2 responses

Το πόσα πολλά πράγματα μπορείς να κάνεις,να νιώσεις έχοντας σαν μόνο σου εργαλείο το κοινό..

Η απόλυτη έκθεση και η "χρησιμοποίηση" του κοινού σε κάτι δημιουργικό.

Πίνακας 13: Αποτελέσματα ερωτηματολογίων αναφορικά με την διαδραστικότητα

Πολύ ενδιαφέρουσα υπήρξε η εμπειρία των ηθοποιών για το πώς αντιλήφθηκαν τη σχέση που αναπτύχθηκε με το κοινό, που παρότι δεν είχε ξεκάθαρη δράση προς διεκπεραίωση, συμμετείχε στη δημιουργία ατμόσφαιρας με την ενέργεια ή την αμηχανία τους. Επίσης, τους κέντρισε το ενδιαφέρον όσον αφορά τις δυνατότητες εξέλιξης που υπάρχουν όσον αφορά τη σχέση με το κοινό.

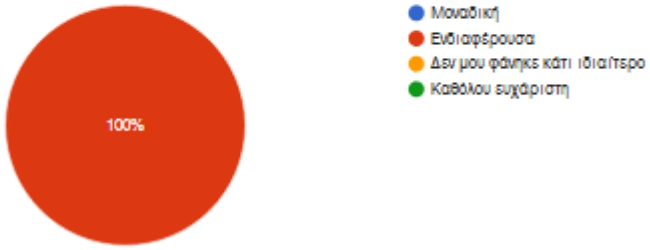
Γ. Δραματουργία και Εμπειρία

Συναντήσατε κάποια ιδιαίτερη δυσκολία στην διαδραστική προσέγγιση του κειμένου του Σαίξπηρ;

2 responses

Πώς θα περιγράφατε την εμπειρία σας ως ηθοποιός στην παράσταση "Project_Macbeth";

2 responses



Υπήρξε κάτι που σας δυσκόλεψε;

2 responses

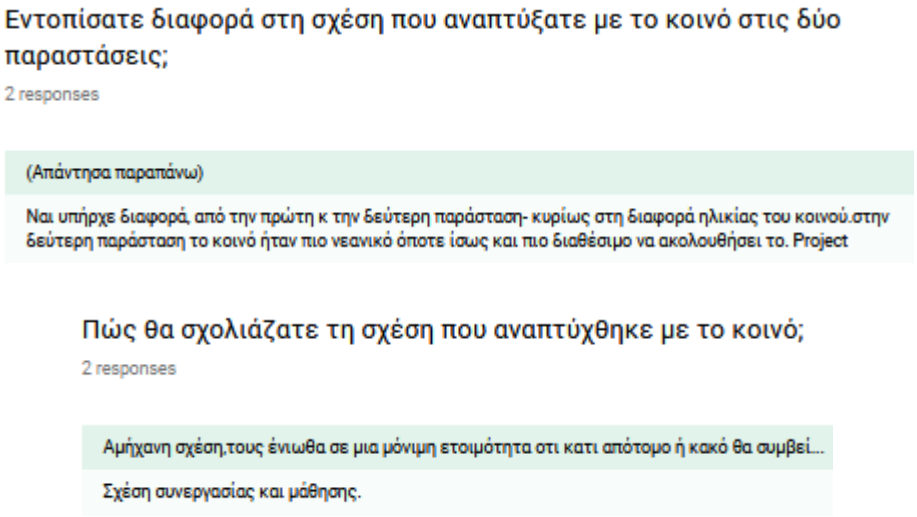
Όχι,επιμένω ήταν μαγικό το πως προχώρησε για να φτάσει στο τελικό αποτέλεσμα..Κάτι πολυ διαφορετικό σαν κουβάρι που το άφησε προς την κατεύθυνση που έχεις στο μυαλό σου και μετα απλα αυτο κυλούσε μόνο του και μας πήγαινε και εμας..

οχι

Πίνακας 14: Αποτελέσματα ερωτηματολογίου αναφορικά με την δραματουργία και εμπειρία των ηθοποιών

Δεν υπήρξε κάτι που δυσκόλεψε τους ηθοποιούς ούτε δραματουργικά ούτε στην εκτέλεση των ρόλων τους. Παρόλο αυτά κατά την εκτέλεση ένιωσαν ενόχληση, φόβο, θυμό, σαν αρπακτικό, αγανάκτηση, ελπίδα, λύτρωση.

Δ. Γενικές παρατηρήσεις



Πίνακας 15: Γενικές παρατηρήσεις των ηθοποιών

Όσον αφορά το ερωτηματολόγιο των ηθοποιών και τις διαφορές που βίωσαν μεταξύ των δύο παραστάσεων που πραγματοποιήθηκε στις 18 Δεκεμβρίου, υπήρξαν κυρίως λόγω διαφοράς ηλικίας του κοινού. Στην δεύτερη παράσταση το κοινό ήταν πιο νεανικό όποτε ίσως και πιο διαθέσιμο να ακολουθήσει το

Project. Γενικότερα όμως, η ανταπόκριση του κοινού δεν ήταν τόσο μεγάλη και επικράτησε σε μεγάλο βαθμό η «αμηχανία» και ο φόβος ότι κάτι αρνητικό θα συμβεί. Υπήρξαν, όμως, και περιπτώσεις όπου ευδοκίμησε μια «σχέση συνεργασίας και μάθησης».

2.2.4 Συμπεράσματα

- Οι ηθοποιοί βίωσαν πιο έντονα τη σχέση που ανέπτυξαν με το κοινό.
- Ως εμπειρία δεν ήταν πάντα ευχάριστη αλλά τουλάχιστον ενδιαφέρουσα.

2.3 Γενικά συμπεράσματα

- Στο εργαστήριο, τα «αντικείμενα» βοήθησαν στην σταδιακή εμπλοκή των συμμετεχόντων σε μεγάλο ποσοστό. Στις περιπτώσεις που δεν απέδωσαν το ίδιο, η συνεργασία και το ευχάριστο περιβάλλον βοήθησαν ώστε να γίνει η «ενσωμάτωση».
- Στο εργαστήριο, η μετακίνηση των συμμετεχόντων στο χώρο δεν τους απασχόλησε.
- Στην παράσταση, η μετακίνηση των ηθοποιών ανάμεσα στο κοινό και η επαφή μαζί τους ενόχλησε.
- Στη δεκαπεντάλεπτη παράσταση ήταν δύσκολο για το κοινό να αντιληφθεί τους τόσο γρήγορα τους πολλαπλούς ρόλους που καλούνταν να παίξουν και μάλιστα βάσει μιας ιδιαίτερης μετάφρασης του *Μάκβεθ*.
- Το κοινό, εν γένει, φάνηκε διαθέσιμο στο να πάρει μέρος σε ένα δρώμενο, αρκεί να είναι καθαρή η πρόσκληση αλλά και η πρόθεση των συντελεστών. Εφόσον κάτι δε γίνει κατανοητό, στην περίπτωση που η δράση είναι ομαδική φαίνεται ότι οποιαδήποτε παρανόηση καλύπτεται από την ομάδα του, ενώ ατομικά το αποτέλεσμα ενδέχεται να μην είναι θετικό. Θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε ότι στην προκείμενη περίπτωση δημιουργήθηκαν δύο μορφές εμπειριών: η ατομική και η συλλογική που δεν συμπίπτουν πάντα.
- Η εμπλοκή στην παράσταση λόγω της έμμεσης *πρόσκλησης* ίσως να μην ήταν τόσο ξεκάθαρη από την αρχή οπότε η *ενσωμάτωση* να έγινε

ετεροχρονισμένα για το σύνολο των θεατών. Η απεμπλοκή φάνηκε ότι ήταν συγχρονισμένη.

- Το παιχνίδι, η προσωπική απεύθυνση, η αστάθεια του χώρου, η συνεύρεση και η σωματική επαφή ήταν τα βασικά εργαλεία για την ενεργοποίησή των συμμετεχόντων στις δύο δράσεις.
- Από τα σημειώματα και τα ερωτηματολόγια που συγκεντρώθηκαν σε συνδυασμό με τις «προσκλήσεις» που έγιναν που αφορούσαν την εμπλοκή στην ψευδαίσθηση και στο παιχνίδι τελικά οι συμμετέχοντες δεν οδηγήθηκαν στον διδακτισμό.
- Όσον αφορά την «κοινότητα», είναι αισθητή η δημιουργία της και στις δύο περιπτώσεις.
- Η ύπαρξη «πλαισίων» αποτέλεσε βασικό εργαλείο. Έτσι, στο εργαστήρι χρησιμοποιήθηκαν τρία «πλαίσια» (πρώτου, δεύτερου και τρίτου βήματος). Στην παράσταση δύο, εκείνο του καραβιού και εκείνο των σύγχρονων Μάκβεθ. όπου οι συμμετέχοντες του πρώτου μετατράπηκαν σε θεατές του δεύτερου.

2.4 Διαμόρφωση «Εργαλείων» διαδραστικής παράστασης

Τα «εργαλεία» διάδρασης σε συνάρτηση με την έρευνα που προηγήθηκε και πέρα από την δραματουργική ανάλυση που απαιτείται σε μία παράσταση, προτείνονται ως εξής:

- «Τέμενος»: Το περιβάλλον στο οποίο θα «ταξιδέψουν» οι συμμετέχοντες. Είναι διαφορετικό από τα «πλαίσια» αλλά μπορεί χωρικά να συμπίπτει.
- «Πρόσκληση» : πώς θα γίνει δεκτή η πρόσκληση από έναν εν δυνάμει συμμετέχοντα στο πλαίσιο. Βάσει της έρευνας μας, είναι το βασικό κλειδί ώστε ο συμμετέχοντας να εμπλακεί στην οποιαδήποτε δράση. Ο τρόπος πρέπει να είναι λεπτομερώς μελετημένος και συγχρονισμένος για όλους όσους συμμετέχουν. Στην περίπτωση που δεν είναι ξεκάθαρη το κοινό καθυστερεί ή δεν συμμετέχει τελικά στην ενσωμάτωση.

- «Ροή»: Η μετακίνηση του κοινού στο χώρο θα είναι τουλάχιστον προσωρινά στατική, ελεύθερη, συγκεκριμένης ροής ή συνδυασμός των τριών.
- «Ρόλος» ή «χαρακτήρας»: Τι θα υιοθετήσει το κοινό, ρόλο ή χαρακτήρα και πώς θα επιτευχθεί να το προσεγγίσει με τον καλύτερο τρόπο χωρίς εμπόδια και ανατροπές.
- «Παιχνίδι» – «αισθήσεις»: Με ποιες δράσεις θα εξοπλίσουμε τα πλαίσια. Θα χρησιμοποιηθούν παιχνίδια ρόλων, δράσης ή θα ενεργοποιηθούν αισθήσεις; Θα χρησιμοποιήσουμε τη μνήμη;
- «Σχεδιασμός πλαισίων». Ποια πλαίσια θα δημιουργηθούν, τι θα σημαίνει κάθε πλαίσιο για την εξέλιξη της αφήγησης και τέλος, η αφήγηση θα είναι ανοικτή ή κλειστή.

Σε όλα τα παραπάνω, θεωρείται δεδομένο ότι το σώμα ενός συμμετέχοντα εμπλέκεται ως σώμα προς έκθεση ή ως μέσο που λαμβάνει ερεθίσματα και παράγει αισθήματα ή/και συναισθήματα.

Η ανάγκη ταξινόμησης εργαλείων προκύπτει μέσα από την πρακτική θεωρητικών όπως για παράδειγμα επιχείρησε η Erika Fischer-Licte με σκηνοθετικές στρατηγικές ή ο Izzo (αλλά πάντα έχοντας ως γνώμονα την οπτική ενός ηθοποιού). Ο Biggin αναφορικά με το Immersive Theatre ταξινομεί την έρευνα του σε τρεις θεματικές, στο *περιβάλλον και το χώρο,* στην *αφήγηση και την ιστορία* και *στη διάδραση και το παιχνίδι* θεωρώντας ότι αυτές οι όψεις ξεχωρίζουν το immersive theatre από τις παραγωγές του συμβατικού θεάτρου (Biggin 2017: 2) αλλά καμία αναφορά δε γίνεται για το αν οι Punchdrunk ταξινομούν την έρευνά τους ή έχουν διαμορφώσει αντίστοιχα εργαλεία.

Γενικά, δεν βρέθηκαν από την έρευνά μας σύγχρονες μελέτες ή δημοσιεύσεις που να εξετάζουν τη χρήση εργαλείων από τους δημιουργούς διαδραστικών παραστάσεων. Όσον αφορά την ελληνική πραγματικότητα, πραγματοποιούνται κατά καιρούς αρκετές παραγωγές συμμετοχικού θεάτρου και κάποιες διαδραστικές που όμως συμπορεύονται με ποιο βιωματικές προσεγγίσεις και σχεδόν πάντα αφορούν το παιδικό κοινό. Στην περίπτωση

αυτή χρησιμοποιούνται εργαλεία όπως το θεατρικό παιχνίδι, η μεταμφίεση, η σωματική εμπλοκή, οι ερωταπαντήσεις, η άνοδος του θεατή στη σκηνή κ.α. που κάποιες από τις περιπτώσεις αυτές προβλέπονται από το ίδιο το θεατρικό κείμενο. Βάσει των παραπάνω, η χρησιμότητα των εργαλείων θα μπορούσε να εξεταστεί μόνο από δημιουργούς διαδραστικών παραστάσεων ή immersive theatre ένα είδος που παραμένει άγνωστο ακόμη στην Ελλάδα. Δυστυχώς, οι οποιεσδήποτε προσπάθειες προέβησαν άκαρπες οπότε η αξιολόγηση πραγματοποιήθηκε μέσα από την χρήση των εργαλείων στο σχεδιασμό της υπό εξέταση παράστασης του *Μάκβεθ*.

Οπότε με την εφαρμογή των εργαλείων για την δημιουργία μιας διαδραστικής, παρατηρήθηκαν τα εξής: πρώτον, το τέμενος πρακτικά αποδείχθηκε ότι μπορεί να συμπίπτει με ένα πλαίσιο. Δεύτερον, η ροή, αρχικά, δεν είχε συμπεριληφθεί. Με την έναρξη του σχεδιασμού της παράστασης όμως έγινε κατανοητό ότι στις διαδραστικές παραστάσεις ενδεχομένως να μην ακολουθείται αυστηρά η αφήγηση ενός ήδη δραματικού κειμένου αλλά μιας νέας ή η αφήγηση είναι εξολοκλήρου καινούργια οπότε καθίσταται επιτακτική ανάγκη η αναλυτική δραματουργική ανάλυση και ο σχεδιασμός της ροής της δράσης. Το εργαλείο αυτό προστέθηκε στην υπό διαμόρφωση λίστα εκ των υστέρων. Τέλος, η προσπάθεια εφαρμογής των εργαλείων ενώ διευκόλυνε τον τρόπο σχεδιασμού και εξέλιξης της ιστορίας στο *Μάκβεθ* έπρεπε να διαφοροποιηθούν ως προς τη σειρά καθώς εμπόδιζαν τη γρήγορη ανάλυση και επεξεργασία του. Για παράδειγμα, ενώ το τέμενος και η πρόσκληση χρησιμοποιήθηκαν αρχικά, ο σχεδιασμός των πλαισίων τους ακολούθησε μαζί με τους παράγοντες ενεργοποίησης το παιχνίδι και τις αισθήσεις. Τέλος, η χρήση των εργαλείων ολοκληρώθηκε με τους ρόλους και τη ροή.

Κεφάλαιο 3
Εφαρμογή

Η εφαρμογή των παραπάνω εργαλείων και συμπερασμάτων θα γίνει στο κείμενο του *Μάκβεθ* ενώ θα χρησιμοποιηθεί υλικό από την προηγούμενη σκηνοθετική προσέγγιση που είχε πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο της ΘΣΠ63 με καθηγήτρια την κα Αύρα Σιδηροπούλου. Τότε είχε τεθεί το ερώτημα «πώς είναι ο σύγχρονος Μάκβεθ» δηλαδή τα διαφορετικά πρόσωπα που μπορεί να έχει. Όμως, στην πρώτη αυτή ανάλυση δεν είχε γίνει λεπτομερής σχεδιασμός των δράσεων - «παιχνιδιών» που θα έπρεπε να συμμετάσχει ο σύγχρονος Μάκβεθ για να οδηγηθεί τελικά στην «έξοδο» από τον μαγικό κόσμο του και ξανά στην «είσοδο» σε μία άλλη πραγματικότητα, εκείνη της ελληνικής κοινωνίας. Απώτερος σκοπός είναι να φανεί μια άλλη πλευρά της πραγματικότητας. Ο νέος Μάκβεθ, στην νέα αυτή προσέγγιση, θα ακολουθήσει μια «διαδρομή» προς την κατάκτηση της εξουσίας και της επιτυχίας μέσα από ένα κόσμο στημένο από σύγχρονες "Μάγισσες". Η διαδρομή θα είναι εμπνευσμένη από το κρόκετ (περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε εδώ), ένα υπαίθριο ομαδικό παιχνίδι που συναντάται στην ιστορία της *Αλίκης στην Χώρα των Θαυμάτων* του Λ. Καρρόλ.

Εικόνα 43: *Situation Rooms* (2011) των Rimini Protokoll

Εικόνα 44: *Super Mario VR*, στιγμιότυπο από τη δράση του παίχτη σε εξωτερικό χώρο (Singh 2017).

Οι αρχικές σκέψεις επικεντρώνονταν στην αποφυγή χρήσης τεχνολογίας στην παράσταση σε αντίθεση με ότι διαμηνύει η ιστορία και το εξελισσόμενου «φλερτ» μεταξύ θεάτρου – τεχνολογίας (Πατσαλίδης 2004: 243-291). Οι λόγοι ποικίλουν. Περιπατητικές performances όπως η *Radioortung* (Rimini Protokoll, 2016) ή *Situation Rooms* (Rimini Protokoll, 2013) των Rimini Protokoll ή παιχνίδια όπως το *Super Mario* (Nintedo.com) με χρήση γυαλιών VR (ένα παράδειγμα μπορείτε να δείτε εδώ) όπου επικεντρώνονται στη διάδραση με τεχνολογικό εξοπλισμό και σχεδόν ανύπαρκτη την οποιαδήποτε διαπροσωπική επικοινωνία, δίνουν την απάντηση για ποιο λόγο το θέατρο θα μπορούσε να συμβάλλει στον επαναπροσδιορισμό των διαπροσωπικών σχέσεων. Όπως αναφέρει η καθηγήτρια κοινωνικής ψυχολογίας του MIT Sherry Turkle έχουμε οδηγηθεί στην αντικατάσταση των διαπροσωπικών σχέσεων μέσα από τα εικονικά περιβάλλοντα (Adams 2015). Το φαινόμενο αυτό έχει απασχολήσει κατά καιρούς καλλιτέχνες όπως τους ηθοποιούς Chris Thorpe και Hannah Jane Walker με την παράσταση *I wish I was lonely* όπου σχολιάζουν την αδυναμία ουσιαστικής επικοινωνίας λόγω της εκτεταμένης χρήσης κινητών τηλεφώνων και κοινωνικών δικτύων (Gardner 2013). Βάσει των ανωτέρω, πριν την έναρξη του σχεδιασμού, βασική επιδίωξη της παράστασης παρέμενε η ενεργοποίηση των αισθήσεων και της άμεσης επικοινωνίας. Η μετέπειτα, όμως, δραματουργική επεξεργασία απαίτησε, τελικά, την επικοινωνία μεταξύ των συντελεστών από *πλαίσιο* σε *πλαίσιο* πράγμα που οδήγησε στη χρήση της τεχνολογίας σε μικρό βαθμό (βλ.παρακάτω).

Στο εξεταζόμενο έργο, δεν θα χρησιμοποιηθεί η Αριστοτελική *κάθαρσις* και η ταύτιση «δια ελέου και φόβου» αλλά μια άλλη ποιητική που θα συνδυάζει εκείνη του Μπρεχτ και του *Θεάτρου του Καταπιεσμένου* του Boal σε συνδυασμό με τον *ηλεκτρικό* του Schechner. Οπότε, θα χρησιμοποιηθεί η έννοια της Μπρεχτικής διάνοιας με την αναζήτηση της κριτικής σκέψη σε συνδυασμό με τη Μποαλική δράση (Boal 2008: xx-xxi, 97-98) και τα *ηλεκτρικά κυκλώματα* (*electric circuitry*) (Isaac 1970: 433). Θα ενεργοποιήσουμε, δηλαδή, το θεατή να αξιολογήσει κριτικά τη στάση του χαρακτήρα και, ταυτόχρονα, θα του δώσουμε τη δυνατότητα να πρωταγωνιστήσει και να δράσει προκειμένου να επιφέρει την αλλαγή, ενώ θα χρησιμοποιηθούν

θεματικοί κόμβοι χωρίς οργανική εξέλιξη και *κάθαρσις*, καθότι το ίδιο το κείμενο του *Μάκβεθ*[27] δεν έχει ή έχει, προσωρινά. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η παρούσα έρευνα σε καμία περίπτωση δεν αποσκοπεί στη δραματοθεραπεία. Η έννοια της *αλλαγής* αφορά την κοινωνική διάσταση του ατόμου και όχι την ιδιοσυγκρασία του.

Η δραματουργία θα είναι "κλειστή" δηλαδή θα υπάρχει συγκεκριμένη ιστορία που θα εξελίσσεται, γιατί όπως σωστά είχε ανέφερε παλιότερα η Διευθύντρια Παραγωγής του Bios κα Γ. Τριανταφύλλη σε μία κατ' ιδίαν συζήτηση στα πλαίσια του Live Manual Performing Arts Festival (Bios το 2013), όταν επιχειρείται το αντίθετο, δηλαδή όταν δεν υπάρχει δομημένη ιστορία με ένα συγκεκριμένο στόχο, το αποτέλεσμα είναι αμφιλεγόμενο.

Σε κάθε περίπτωση, θα έχουμε υπόψη τους πέντε από τους κανόνες που πρότεινε η δημοσιογράφος Miriam Gillinson (2013) προκειμένου να "παγιδευτεί" το κοινό σε ένα "νέο κόσμο". Πιο συγκεκριμένα, πρότεινε πρώτον, να εξασφαλιστεί ότι ο χώρος στον οποίο θα πραγματοποιηθεί η παράστασή μας θα συνδεθεί ζωτικά με τα συναισθήματα που περιέχονται μέσα στην παράσταση[28]. Δεύτερον, να υπάρχει σωστή ισορροπία ανάμεσα στους ηθοποιούς και το κοινό ώστε να μην υπερτερεί το κοινό αριθμητικά με αποτέλεσμα η παράσταση να στηρίζεται στο πάθος του κοινού και όχι στην ενέργεια των ηθοποιών[29]. Τρίτον, το κοινό να ενσωματώνεται στη δράση και να μην εκτίθεται με αποτέλεσμα να μην νιώθουν τον εαυτό τους. Τέταρτον, να διατηρούνται τα πράγματα απλά ή απλούστερα. Τέλος, η παράσταση να έχει συνοχή.

---

[27] Το έργο *Μάκβεθ* σε μετάφρασή του Γ.Χειμωνά τελειώνει με την φράση «ΤΕΛΟΣ ΚΑΙ ΑΡΧΗ».

[28] Έτσι διατηρείται ουσιαστικά το τέμενος.

[29] Η άποψη αυτή ενισχύθηκε κατόπιν της επίσκεψης μου στο θεματικό πάρκο *Οι Μυστικοί Κοσμοι* του Ευγένιου Τριβιζά. Στην συγκεκριμένη εκδήλωση δεν υπήρχε ενιαία ιστορία, παρά μόνο ιστορίες από διαφορετικούς *κόσμους* των έργων του συγγραφέα. Κατά κύριο λόγο, όλες ήταν συμμετοχικές για το νεαρό κοινό και με πλούσια σκηνογραφία. Η ύπαρξη όμως λίγων ηθοποιών που τις υποστήριζαν υπονόμευε το όλο εγχείρημα. Αποτέλεσμα αυτού ήταν η απώλεια της μαγείας τουλάχιστον για τους ενήλικες θεατές που όφειλαν να την παρακολουθήσουν ή «βαρετή» για τους μικρότερους.

3.1 Σχεδιασμός της μελλοντικής παράστασης *Μάκβεθ στη Χώρα των Θαυμάτων*

Πριν προβούμε σε μια συνοπτική παρουσίαση της σκηνοθετικής ιδέας θα πρέπει να επισημάνουμε τα εξής: πρώτον, ήδη η υπάρχουσα πρόταση είναι σχεδιασμένη με τη λογική των πλαισίων. Δηλαδή υπήρχε ήδη η προοπτική μιας διαδρομής από πλαίσιο σε πλαίσιο όπου συμβαίνουν διαφορετικές δράσεις. Δεύτερον, ο χώρος της δράσης παραμένει ο χώρος της αρχικής σκηνοθετικής πρότασης στη ΘΣΠ63, δηλαδή του παλιού Χρηματιστηρίου Αθηνών που τη χρονική περίοδο 1999-2001 συνέβησαν γεγονότα που χαρακτηρίζονταν από άνοδο και πτώση που όμως αφορούσαν οικονομικά δεδομένα. Πολλοί ήταν τότε οι φιλόδοξοι Μάκβεθ που επιχείρησαν να εκμεταλλευτούν τις ευνοϊκές χρηματιστηριακές συνθήκες αλλά τελικά οδηγήθηκαν στην καταστροφή με το οικονομικό κραχ. Και για αυτό παραλληλίζουμε τον κόσμο του *Μάκβεθ* του Σαίξπηρ με αυτήν την περίοδο. Τρίτον, ο κόσμος του νέου Μάκβεθ, θα είναι εμπνευσμένος από το φανταστικό κόσμο της *Αλίκης στη Χώρα των θαυμάτων* (Λ.Καρρόλ). Οι λόγοι είναι αρκετοί, όπως: ο κόσμος της *Αλίκης* και του *Μάκβεθ* σχολιάζει – μεταξύ άλλων – τα όρια της εξουσίας και του φόβου. Ο κόσμος της *Άλικης* ως ένας κόσμος ουτοπικός χρησιμοποιεί συχνά την αμφισβήτηση στο κατά πόσο θα πραγματοποιηθούν αυτά για τα οποία φοβούνται οι κάτοικοί του (για παράδειγμα αν θα τους κόψουν το κεφάλι ή αν θα καταδικαστούν). Η αμφισβήτηση αυτή είναι το στοιχείο εκείνο που βοηθάει την σκηνοθετική προσέγγιση να δημιουργήσει ένα περιβάλλον που θα προκαλέσει τον θεατή να εμπλακεί, αντίθετα με τον κόσμο του *Μάκβεθ.* Άλλωστε, υπάρχουν και πολλά κοινά μοτίβα όπως η μαγεία, η μεταμόρφωση από το μικρό στο μεγάλο και vice versa, η επανάληψη, το δάσος, το δείπνο ή το τσάι, η αποκάλυψη, η βαναυσότητα, το δικαστήριο, ο αποκεφαλισμός κ.α. Και τους λόγους αυτούς, ο τίτλος της παράστασης θα παραμείνει ως *Ο Μάκβεθ στη Χώρα των Θαυμάτων.* Τέταρτο, η παράσταση ως θα είναι ουσιαστικά ένα παιχνίδι ρόλων με αρκετά στοιχεία Playing theatre εφόσον ο κάθε συμμετέχοντας ως σύγχρονος Μάκβεθ θα είναι ο πρωταγωνιστής, ο οποίος θα πρέπει να

πραγματοποιήσει ή να παρακολουθήσει δράσεις. Επειδή το εγχείρημα αφορά ένα εξελισσόμενο παιχνίδι, ο συμμετέχοντας θα αποκαλείται παίκτης.

Η ιστορία θα αφορά μια ατομική περιήγηση όπου κάθε παίκτης, θα μεταμορφώνεται σε Μάκβεθ και θα περιηγείται σε ένα φανταστικό κόσμο όπου η φιλοδοξία για το *Μεγάλο* τον μεταμορφώνει, τον κατακτά και τελικά τον οδηγεί σε μία καταστροφική ανατροπή. Στην όλη προσπάθεια, θα δώσουμε έμφαση στην ιστορία που θα στηριχθεί στην άνοδο του Μάκβεθ, στην κατάκτηση του στόχου με θεμιτά ή αθέμιτα μέσα και τελικά στην πτώση του και στην έξοδο από τον κόσμο. Η ιστορία θα έχει συγκεκριμένη δομή με αρχή, μέση και τέλος. Πρόκειται δηλαδή να δημιουργηθεί μια "κλειστή" περιήγηση στο χώρο με πρωταγωνιστή/ρια το νέο Μάκβεθ. Ο παίκτης πρόκειται να ακολουθεί συγκεκριμένη διαδρομή στο χώρο, αναλαμβάνοντας συγκεκριμένες δράσεις. Προκειμένου να ελαχιστοποιήσουμε την μην τήρηση των οδηγιών της παράστασης προς τους συμμετέχοντες, θα υπάρχει ένας ρόλος που θα λειτουργεί ως καθοδηγητής. Ο ρόλος αυτός θα είναι ο Κούνελος από τον κόσμο της *Αλίκης*.

Εικόνα 45: Παλιό Χρηματιστήριο Αθηνών. Πάνω χώρος (Λέντζου 2013)

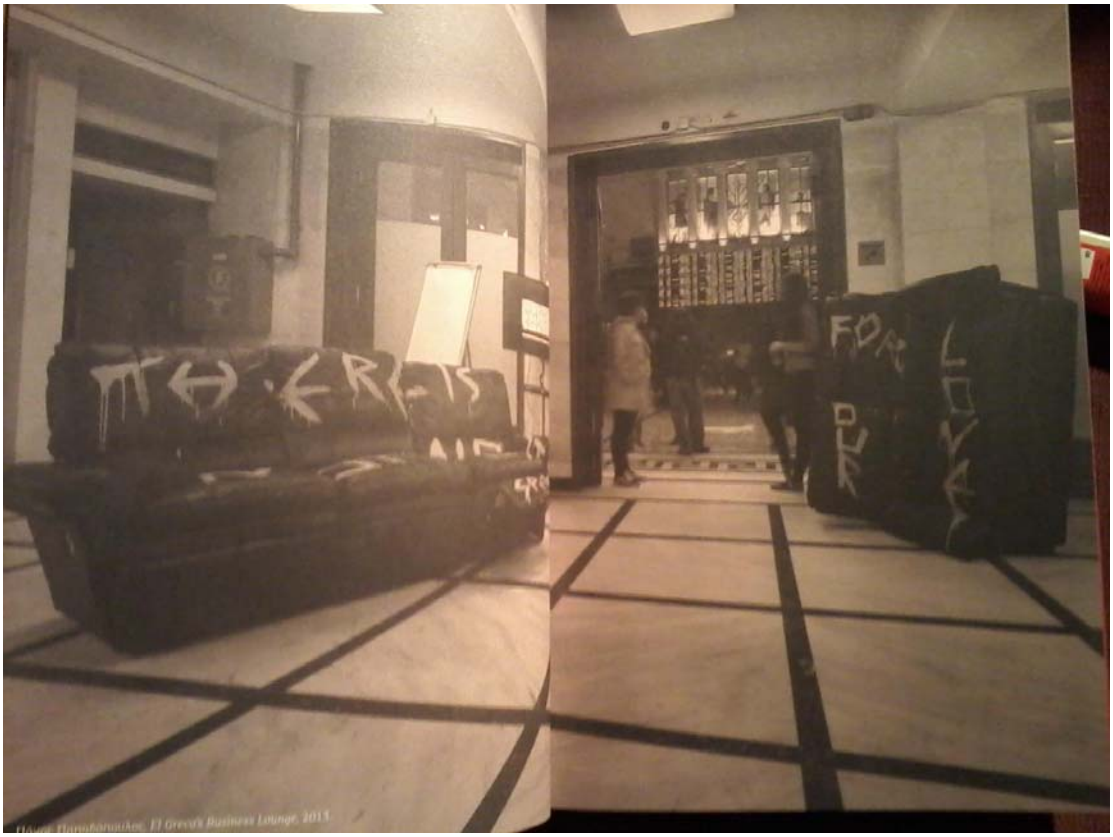
Εικόνα 46: Παλιό Χρηματιστήριο Αθηνών . Κάτω χώρος, πρώην χώρος συναλλαγών ΧΑΑ (Λέντζου 2013)

Δεδομένου ότι το ελληνικό κοινό δεν είναι εξοικειωμένο με παρόμοιες προσπάθειες και εν γένει πρέπει να υπάρχει πρόβλεψη για κάποια εμπόδια, πρόκειται να εφαρμόσουμε, όπως αναφέρει ο White, στρατηγικές στην εμπλοκή των συμμετεχόντων για να ξεπεραστούν εμπόδια που οφείλονται στην αλλαγή ρόλου από θεατή σε δρώντα με αποτέλεσμα οι άνθρωποι να οδηγούνται να κάνουν πράγματα που δεν θα περίμεναν. Για παράδειγμα, τη βαθμιαία αύξηση της συμμετοχής, τη λεκτική μόνο συμμετοχή από αρκετούς, την σταδιακή αύξηση του ρυθμού και της σωματικής εμπλοκής στις δραστηριότητες μέσω των παιχνιδιών ή "παιχνιδιών εμπιστοσύνης" (White (2013: 75).

Στο εξής, πρόκειται να γίνει συνοπτική παρουσίαση μέσω των εργαλείων των βασικών στοιχείων που συνθέτουν την υπό σχεδίαση παράσταση για δύο πλαίσια. Η ανάλυση παρακάτω ακολουθεί συγκεκριμένη σειρά των «εργαλείων»που αποδείχθηκε πιο λειτουργική στον τρόπο ταξινόμησης των πληροφοριών.

3.1.1 Τέμενος

Για το σχεδιασμό του τεμένους θα ακολουθήσουμε κάποιες από τις αρχές του Izzo (Izzo 1997: 36-45). που σημειώνει ότι το περιβάλλον που θα σχεδιάσουμε θα πρέπει να αποκαλύπτει το θέμα, να είναι εύκολα αναγνωρίσιμο και να είναι κατάλληλο χωροταξικά. Βάση αυτών, το περιβάλλον της παράστασης θα εμπνέεται από τον κόσμο της *Αλίκης* χωρίς όμως να γίνονται άμεσες αναφορές.. Στην προκείμενη περίπτωση το τέμενος θα χωρίζεται σε δύο βασικά, τον πάνω κόσμο και τον κάτω. Ο πάνω είναι ο κόσμος των Μαγισσών που ορίζουν τα ινία του κάτω που είναι ένας χώρος παιχνιδιού κρόκετ.



Εικόνα 47: Προθάλαμος Χρηματιστηρίου Αθηνών. Παπαδόπουλος (2013)

3.1.2 Πρόσκληση

Η είσοδος στην *Χώρα* θα ξεκινά από τον πάνω *κόσμο* των Μαγισσών. Η *πρόσκληση* θα γίνεται στον προθάλαμο του κτηρίου μέσω μίας μικρής performance εμπνευσμένης από την *Κάμπια* (Καρρόλ 1999: 46) από τον

κόσμο της *Αλίκης*. Όπως η Κάμπια εξηγεί διάφορα θέματα στην Αλική έτσι τώρα θα εξηγεί τους όρους του παιχνιδιού και θα προσκαλεί τον κάθε υποψήφιο συμμετέχοντα. Το είδος της *πρόσκλησης* θα εξαρτάται από τους συμμετέχοντες, δηλαδή, βάσει κάποιων χαρακτηριστικών που θα αξιολούνται εκείνη την ώρα όπως για παράδειγμα η ηλικία ή το φύλο που όπως είδαμε μας απασχόλησαν και στην παράσταση *Project_Macbeth* αλλά έχουν διατυπωθεί ανάλογα συμπεράσματα από άλλους μελετητές όπως ο Abrams για την παράσταση *Hautnah*.[30]Σκοπός του παίκτη θα είναι η έξοδος από τη *Χώρα* ενώ στο μεταξύ θα πρέπει να ακολουθεί τον Κούνελο. Ως πρώτο βήμα, θα πρέπει ο παίκτης να ακολουθήσει τις σκάλες που ανεβαίνουν στο πάνω κόσμο.

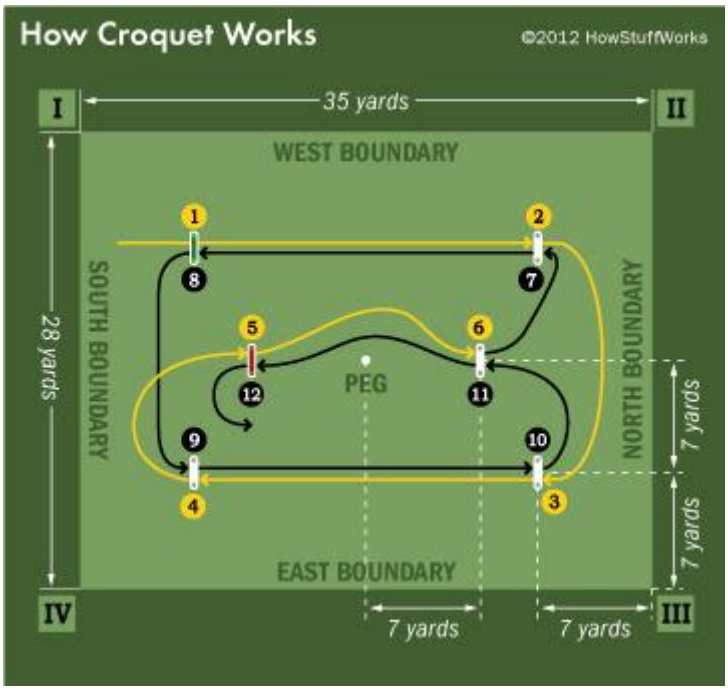
Εικόνα 48: Συμβουλές από μια Κάμπια (Καρρόλ 1999: 46)

3.1.3 Σχεδιασμός πλαισίων

Ο σχεδιασμός των πλαισίων θα γίνει βάσει των χαρακτηριστικών του χώρου του Χρηματιστηρίου και τους περιορισμούς του, των δραματουργικών στοιχείων του *Μάκβεθ* που θα εξελίξουμε, του κόσμου της *Αλίκη* και τις σκηνοθετικές "λύσεις" που μπορούν να δώσουν οι ήρωές της. Στην αφήγησή μας θα δημιουργηθεί μια "κλειστή" περιήγηση στο χώρο λαμβάνοντας υπόψη

[30] Συγκεκριμένα, επισημαίνει ότι το κοινό στις ΗΠΑ ρίσκαρε λιγότερο ενώ ήταν πιο ανοικτό αλλά λιγότερο ενεργό, στη Βόρεια Γερμανία ήταν πολύ ελεγχόμενο και στην Ιταλία πολύ παιχνιδιάρικο (Abrams 2003: 8).

θέματα όπως, πρώτον, την αντίδραση των επισκεπτών στο χώρο καθώς στην Αθήνα δεν ευδοκιμούν τέτοιες προσπάθειες σήμερα παρά μόνο δρώμενα όπως τα *escape rooms* (ομαδοσυνεργατικό παιχνίδι λαβυρίνθου[31]). Δεύτερον, τον θόρυβο που μπορεί να μεταφέρεται από το ένα πλαίσιο στο άλλο καθώς ο κεντρικός χώρος είναι ενιαίος και ο διαχωρισμός του σε μικρότερους δύσκολος ώστε να υπάρχει ηχοπροστασία.[32] Τρίτον, το Χρηματιστήριο έχει έναν ακόμη χώρο στο πάνω μέρος που λειτουργεί ως "παρατηρητήριο" του κάτω χώρου (βλ. εικόνες 39, 40). Τέταρτον, τα πλαίσια του κάτω κόσμου ταυτίζονται με τα αντίστοιχα βήματα του κρόκετ, του παιχνιδιού από τον κόσμο της *Αλίκης*. Η διαδρομή του παίκτη θα είναι σχεδιασμένη βάσει της διαδρομής που ακολουθεί η μπάλα (έξι τέρματα που επαναχρησιμοποιούνται ώστε να δημιουργηθούν δώδεκα στόχοι). Ο παίκτης θα φτάνει στο κέντρο και μετά θα ακολουθεί την αντίθετη πορεία σηματοδοτώντας έτσι δραματουργικά την άνοδο και την πτώση.



Εικόνα 49: Τα πεδία του crocket (Toothman 2012)

Η διαδρομή του παίκτη στον κάτω κόσμο θα είναι μέσα σε ένα τούνελ που θα ακολουθεί μια σπειροειδή πορεία. Το τούνελ θα χωρίζεται σε διαφορετικά

[31] Περισσότερες πληροφορίες υπάρχουν εδώ: https://theescape.gr/athens/.
[32] Αυτό παρατήρησα μετά από επίσκεψή μου στο θεματικό πάρκο «Οι μυστικοί κόσμοι» του Ε.Τριβιζά στο Helexpo Maroussi όπου ο θόρυβος ή η μουσική ενός "κόσμος" ακουγόταν στο διπλανό (http://mystikoikosmoitriviza.gr/).

πλαίσια. Η μετάβαση από το ένα στο άλλο θα εξαρτάται από την καθοδήγηση του Κούνελου - καθοδηγητή ο οποίος θα περιπλανιέται στο χώρο αλλά σχεδόν ποτέ δεν θα έρχεται σε άμεση επικοινωνία με τον παίκτη. Σε κάθε πλαίσιο θα διαδραματίζεται ένα κομβικό θέμα της ιστορίας που θα την εξελίσσει και που θα σχετίζεται με την κοινωνική άνοδο και στη συνέχεια την κοινωνική απαξίωση του παίκτη-Μάκβεθ. Η πλούσια σκηνογραφία θα παίξει καθοριστικό ρόλο στην εμπειρία και θα εναλλάσσεται από πλαίσιο σε πλαίσιο.

Εικόνα 50: Εικονογράφηση της κουζίνας από το κεφάλαιο «Γουρούνι και Πιπέρι» του βιβλίου του Λ.Καρόλ (Καρρόλ 1999:60).

***1ο Πλαίσιο* «Εισαγωγή στο μαγικό κόσμο»**

Το πλαίσιο αυτό θα βρίσκεται στον πάνω χώρο του χρηματιστηρίου. Θα είναι μεταμορφωμένος στην κουζίνα με το *Γουρούνι και Πιπέρι* όπου οι τρεις χαρακτήρες θα είναι αντίστοιχα με τις τρεις Μάγισσες του *Μάκβεθ*. Προηγουμένως, ο παίκτης θα έχει επιλέξει στις ερωτήσεις «τι ονειρεύεται», «τι τον θυμώνει», «τι τον φοβίζει», «τι ζηλεύει» την επιθυμητή απάντηση μέσα από μια διαδραστική οθόνη. Στη συνέχεια, οι τρεις Μάγισσες (α' πράξη, σκηνή I και III) σε μία μικρή performance θα προετοιμάζουν τον παίκτη Μάκβεθ για ότι πρόκειται να ακολουθήσει, ενώ θα του δώσουν να φάει από τη σούπα τους. Με την ολοκλήρωση του δρώμενου, θα δημιουργηθεί ατμόσφαιρα ανασφάλειας με ανάλογο φωτισμό και ήχο ενώ θα απαιτηθεί να μεταμφιεστεί κάνοντας χρήση αντικειμένων και ρούχων, ενώ προηγουμένως θα πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση «Τι κοινό έχεις με τον Μάκβεθ;». Για το επόμενο

πλαίσιο θα ταξιδέψει μέσα από μία τρύπα - τσουλήθρα (βλ. επόμενη εικόνα) στον κάτω χώρο.

Εικόνα 51: Δείγμα τρύπας - τσουλήθρας με led. Περισσότερες λεπτομέρειες εδώ.

2ο Πλαίσιο **«Επιβεβαίωση επιτυχίας»**

Βάσει των όσων έχει επιλέξει προηγουμένως ο παίκτης στην ερώτηση «Τι ονειρεύεσαι;» θα διαμορφώνεται κάθε φορά μια ξεχωριστή performance σε διασκευή των στοίχων του Ροςς και Ανγκους από την α' πράξη και γ' σκηνή του *Μάκβεθ*. Με την ολοκλήρωση, αισθήματα φόβου θα δημιουργηθούν για το πώς αυτό θα γίνει και που θα οδηγήσει. Ο παίκτης-Μάκβεθ ακολουθεί το τούνελ και μεταφέρεται στο επόμενο πλαίσιο όπου σωματικά "μεγαλώνει".

3.1.4 Παιχνίδι – αισθήσεις

Η παράσταση αντιμετωπίζεται ως παιχνίδι ρόλων και συγκεκριμένα, ανάλογα με το πλαίσιο, θα χρησιμοποιηθούν παιχνίδια μεταμφίεσης, ρόλων ζωντανής δράσης με τάση στο δράμα, χωρίς όμως να μπορεί να επέμβει το κοινό στην πλοκή (Τιπλαλέξη (2014: 227), παιχνίδια λαβυρίνθου (*escape rooms*), γρίφοι, κουίζ κ.ά.

Εικόνα 52: Τούνελ σε δάσος με ουδέτερο φως[33]

Εικόνα 53: Τούνελ με black light[34]

Οι αισθήσεις θα αποτελέσουν βασικό στοιχείο στην παράσταση καθώς θα χρησιμοποιηθούν σε διαφορετικά σημεία και με διαφορετικούς τρόπους. Ενδεικτικά, αναφέρεται η χρήση της γεύσης στην περίπτωση της σούπας στο α' πλαίσιο και της όρασης με την εναλλαγή φωτός από ουδέτερο σε black light στην τρύπα με στόχο την δημιουργία ανασφάλειας στη διαδρομή προς το β' πλαίσιο.

3.1.5 Ρόλος ή χαρακτήρας

Βάσει των ερωτημάτων που ορίζει ο Izzo (Izzo 1997: 33) θα πρέπει να έχουμε υπόψη πρώτον, ότι ο ενδιαφερόμενος (σε πρώτη φάση) μπορεί να μην γνωρίζει τον μύθο του *Μάκβεθ* ενώ αντίθετα ενδέχεται να γνωρίζει την ιστορία της *Αλίκης.* Ο παίκτης-Μάκβεθ θα έχει ενημερωθεί για το ρόλο του στην φάση της πρόσκλησης και ως καθοδηγητή θα έχει τον Κούνελο. Ο ρόλος του άλλοτε θα είναι απλά συμμετοχικός, άλλοτε θα είναι το ίδιο το άτομο και άλλοτε θα εμπλέκεται στην ψευδαίσθηση. Οι παίκτες θα πρέπει να διαλέξουν ένα ατομικό αντικείμενο που να σχετίζεται με τον προσωπικό τους Μάκβεθ. Για παράδειγμα, ένας χαρτοφύλακας, ένα πορτοφόλι, ένα χαρτί με τον κωδικό ενός χρηματοκιβωτίου κ.α.

[33] Πηγή: http://tritosplanitis.blogspot.gr/2016/06/blog-post_99.html
[34] Πηγή: https://gr.pinterest.com/pin/19281104632761955/

3.1.6 Ροή

Ένα από τα βασικά ζητούμενα του σχεδιασμού ήταν κατά πόσο η ροή των συμμετεχόντων θα είναι ελεύθερη ή κλειστή όπως ορίζει ο Izzo (Izzo 1999: 30). Από τα αποτελέσματα του workshop διαπιστώσαμε ότι πολλές οδηγίες που δόθηκαν για μια μικρή σκηνή παραλήφθηκαν ή τροποποιήθηκαν που σημαίνει ότι είναι αδύνατον να προβλεφθεί η σωστή ανταπόκριση σε μία μακροσκελής δράσης από τον καθένα συμμετέχοντα ξεχωριστά. Προκειμένου όμως το παιχνίδι αυτό να έχει συγκεκριμένη δραματουργική εξέλιξη, αποφασίστηκε η ροή να είναι κλειστή, έχοντας τρία βοηθητικά στοιχεία: έναν παίκτη κάθε φορά, το τούνελ που προκαθορίζει τη ροή και τον καθοδηγητή Κούνελο.

3.2 Συμπεράσματα

Ο παραπάνω σχεδιασμός μας οδηγεί στα παρακάτω συμπεράσματα:

- Τα πλαίσια και το τέμενος δεν ταυτίστηκαν χωροταξικά καθώς η δράση ήταν χωρισμένη σε πολλούς κόμβους οπότε και πλαίσια.
- Η χρήση της τεχνολογίας, ενώ αρχικά είχε αποκλειστεί, τελικά ήταν απαραίτητη για την ολοκλήρωση της ιδέας.
- Ο συμμετέχοντας στη παράσταση *ο Μάκβεθ στη Χώρα των Θαυμάτων* δεν είναι χαρακτήρας εφόσον εμπλέκεται η προσωπική του ιστορία σε κάποιες περιπτώσεις αλλά παίκτης που εναλλάσσεται σε άτομο – παίκτη – χαρακτήρα.

Επίλογος

Η σχέση σκηνής και ακροατηρίου ήταν πάντα ένα θέμα προς εξέταση από τους δημιουργούς θεατρικών παραγωγών. Η σχέση αυτή που ενισχύει την συνενοχή, όπως είδαμε διαφοροποιείται από εποχή σε εποχή σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό. Από τον περασμένο αιώνα, παρατηρούμε ότι η ανάγκη επαναπροσδιορισμού της δημιούργησε συστηματικές λύσεις που είτε πήγαζαν από το παρελθόν (όπως παρατηρείται σε έργα του Théâtre du Soleil) είτε είναι αποτέλεσμα των όσων έχει δημιουργήσει η τεχνολογική εξέλιξη (για παράδειγμα οι επιρροές του Grotowski ή το Playing Theatre).

Η διαμόρφωση μιας παράστασης όπου έχει καταργηθεί το τέταρτο τοίχος μπορεί να έχει πολυποίκιλες μορφές και εξελίξιμες δυνατότητες. Βέβαια, οι περιπτώσεις που μας απασχόλησαν περισσότερο ήταν εκείνες του διαδραστικού αλλά και συμμετοχικού θεάτρου που δίνουν περισσότερες πρωτοβουλίες σταδιακά στους συμμετέχοντες, που σε κάθε περίπτωση παραμένουν θεατές ανεξαρτήτως του ρόλου ή χαρακτήρα που υιοθετούν. Η ενεργοποίηση τους σε συνδυασμό με την ασφάλεια ότι παραμένουν θεατές, τους δημιουργεί μία μοναδική εμπειρία «διασκέδασης», όπως άλλωστε μας εκμυστηρεύτηκαν και οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο «Shakespeare's plays & interactive theatre». Εν ολίγοις, η συνενοχή είναι ένα «εργαλείο» δημιουργίας θεάτρου αναγνωρισμένο από παλιά που μπορεί να εξελιχθεί σε μεγαλύτερο βαθμό, και ακόμη περισσότερο αν συνδυαστεί με την τεχνολογία.

Με την παρούσα διατριβή δίνεται απάντηση στο πώς μπορεί να σχεδιαστεί μια διαδραστική παράσταση εμπνευσμένη από το κείμενο του Σαίξπηρ που ενώ στην προηγούμενη προσπάθεια στη ΘΣΠ63 φαινομενικά ήταν εύκολο, ουσιαστικά, όμως, κατέστει αδύνατο λόγω της άγνοιας λειτουργίας των πλαισίων. Οι μέχρι τότε γνώσεις δραματουργίας δεν ήταν αρκετές στην σύλληψη και το σχεδιασμό ολόκληρης παράστασης παρά μόνο για μεμονωμένες σκηνές ή στιγμές του κειμένου. Η καταγραφή των εργαλείων καθιστούν πλέον εύκολη την πραγματοποίηση της συγκεκριμένης ιδέας αλλά και μελλοντικών.

Τέλος, ως αποτέλεσμα των συμπερασμάτων αλλά και των αναγκών που προέκυψαν, προτείνεται η διεξαγωγή έρευνας: πρώτον, σε τρόπους αντιμετώπισης από τους συντελεστές περιπτώσεων επείγουσας απεμπλοκής ενός θεατή, δεύτερον, καταγραφή και επεξεργασία παραστάσεων διαδραστικού ή συμμετοχικού θεάτρου που λαμβάνουν μέρος στο ελλαδικό χώρο και τρίτον, του τρόπου που βιώνουν την εμπειρία θεατές διαφορετικών ηλικιών που έχουν μικρή ή καθόλου εμπειρία σε παρόμοιες εκδηλώσεις.

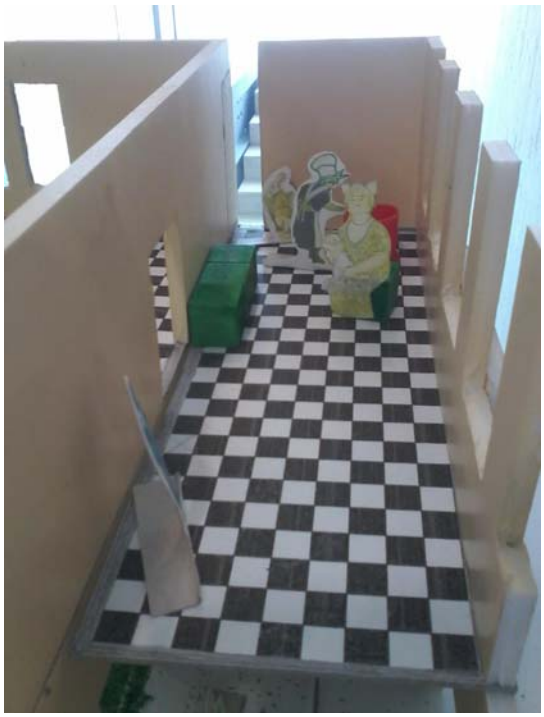
Π Α Ρ Α Ρ Τ Η Μ Α

Α Εκδήλωση στο Booze Cooperativa

Α.1 Πληροφορίες Εκδήλωσης

Η εκδήλωση οργανώθηκε στα πλαίσια της συνεργασίας φοιτητών της ΘΣΠ63 το ακαδημαικό έτος 2015-2016. μετά την επιτυχή εκδήλωση που πραγματοποιήθηκε στο Μουσείο Θάλασσα στην Αγία Νάππα στην Κύπρο, οι φοιτητές συμφώνησαν τον Ιούνιο 2016 για την επανάληψή της στην Αθήνα. Οι προτάσεις, ιδέες, εμπόδια ήταν πολλά μέχρι την ολοκλήρωση της στις 18/12/2016. περισσότερες πληροφορίες υπάρχουν στο δελτίο τύπου και στην εκδήλωση στο facebook.

Εικόνα 54: Περιήγηση στο πάνω χώρο-κουζίνα μαγισσών και απεικόνιση της εξωτερικής όψης του κτηρίου

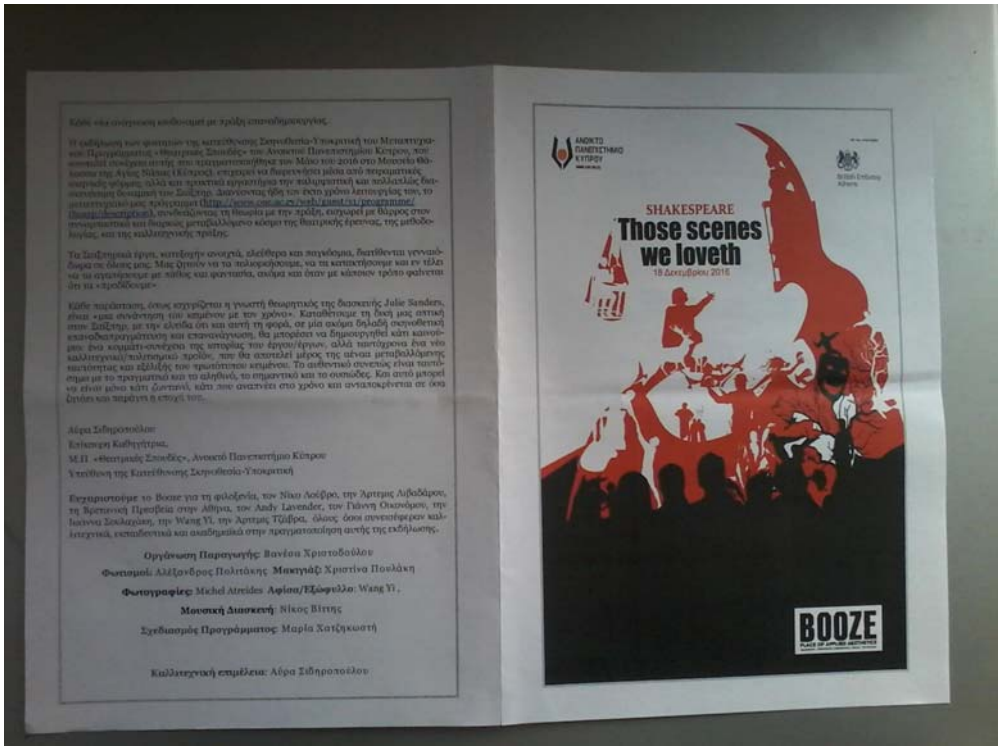


Εικόνα 56: Χώρος μαγισσών (κουζίνα από τη *Χώρα της Αλίκης*)

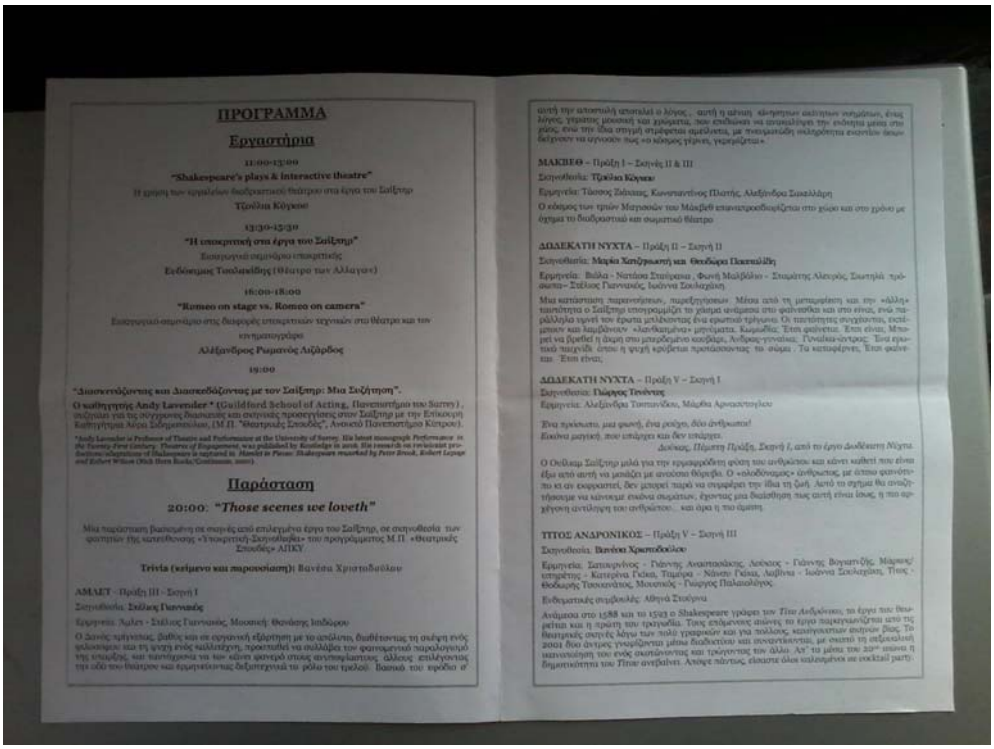
Εικόνα 55: Κυρίως χώρος χρηματιστηρίου όπου πραγματοποιούνται διάφορες δράσεις.

Εικόνες 30 – 32: Μακετα από την πρώτη μελέτη του *Μάκβεθ στη Χώρα των Θαυμάτων* στην εκδήλωση του ΑΠΚΥ στην Αγία Νάππα το Μάιο του 2016. Η μακέτα δημιουργήθηκε μετά από επίσκεψη βάσει της πραγματικής χωροταξικής διαμόρφωσης του Παλιού Χρηματιστηρίου Αθηνών στην οδό Σοφοκλέους 10.

Εικόνα 57: Αφίσα εκδήλωσης



Εικόνα 58: Πρόγραμμα εκδήλωσης



Εικόνα 59: Πρόγραμμα εκδήλωσης

Α.2 Προετοιμασία

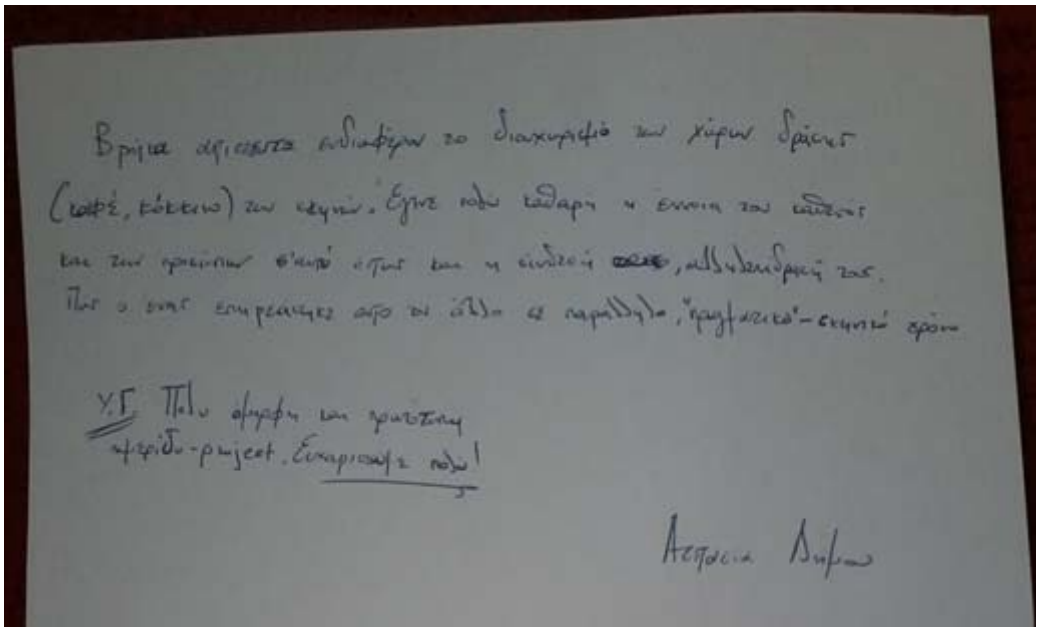
Λόγω έλλειψης διαθεσιμότητας παλιότερων συνεργατών σε συνδυασμό με την επιθυμία να γνωρίζω νέους καλλιτέχνες, οργάνωσα οντισιόν (δελτίου τύπου στο ηλεκτρονικό περιοδικό θεάτρου www.theatromania.gr). Επιθυμούσα να δημιουργήσω μια ομάδα πέντε ηθοποιών, άνδρες και γυναίκες, προκειμένου να παίξουν τις μάγισσες στο κείμενο *Μάκβεθ*.

Μετά την ολοκλήρωση της οντισιόν ακολούθησε συνάντηση στις 9/11/2016 όπου συζητήθηκαν θέματα όπως «ποιος είναι ο σύγχρονος Μάκβεθ», «ως δημιουργοί τι μπορούμε να προτείνουμε μέσα από το συγκεκριμένο κείμενο σήμερα», «ποιες είναι οι Μάγισσες σήμερα», «τι σημαίνει διαδραστικό θέατρο και κατά πόσο έχουμε συμμετάσχει σε κάποια παράσταση ως συντελεστές ή απλώς θεατές; Ποιες είναι οι εμπειρίες μας», «τι σχέση θα μπορούσαν να αναπτύξουν με το κοινό», «τι γνωρίζουν για το θέατρο της επινόησης» κλπ. Η Αλεξάνδρα – μεταξύ άλλων – ανέφερε ότι όταν έτυχε να συμμετάσχει σε κάτι σχετικό με τα προαναφερόμενα «την αποσυντόνισε η μετακίνηση» και «δεν υπήρξε η δυνατότητα το κοινό να αφαιθεί» ζητώντας ταυτόχρονα να αποφύγουμε παρόμοιες περιπτώσεις. Στην πρώτη αυτή συνάντηση έγινε λόγος επίσης για τα λεγόμενα «escape rooms» των οποίων την ύπαρξη δεν γνώριζα αλλά έμαθα περισσότερα πολύ συντόμα.

Ως προς το ζητούμενο του διαδραστικού θεάτρου, τι σχέση θα αναπτύσσαμε δηλαδή με το κοινό ξεκαθαρίστηκε μόνο όταν διαβάστηκε το κομμάτι των τριών μαγισσών που θα διαμορφώνομε και κατόπιν επισκέφτηκα το χώρο του Booze Cooperativa: οι performers θα κάθονταν μεταξύ των θεατών στο χώρο του αμφιθεάτρου και ίσως να χρησιμοποιούνταν και η σκηνή.

Πριν την τυπική έναρξη των προβών, προηγήθηκε εκπαίδευση των ηθοποιών στο σωματικό θέατρο (στα πλαίσια της σχολής του Ζ. Λεκόκ) επικεντρώνοντας την στη διαχείριση του χώρου. Για παράδειγμα με την χρήση της τεχνικής της «πλατφόρμας» ζητήθηκε να περιγραφούν τρεις διαφορετικοί χώροι τριών διαφορετικών διαστάσεων. (βλ.βίντεο).

Α.3 Σημειώσεις συμμετεχόντων εργαστηρίου

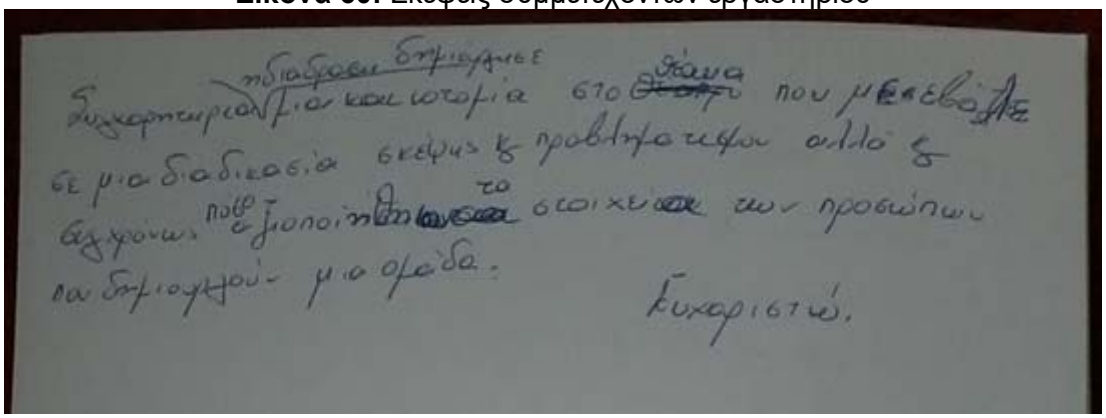


Βρήκα ενδιαφέρον το διαχωρισμό των χώρων δράσης (καφέ, τάβερνα) του κέντρου. Έγινε πολύ καθαρή η ένταση του καθενός και των ατόμων εντός αυτής και η σύνδεσή, αλληλεπίδρασή τους. Πως ο ένας επηρεάζει από τον άλλο σε παράλληλο, πραγματικό-εικονικό χρόνο.

Υ.Γ. Πολύ ωραία και χρωματικά ψηφιδο-project. Ευχαριστώ πολύ!

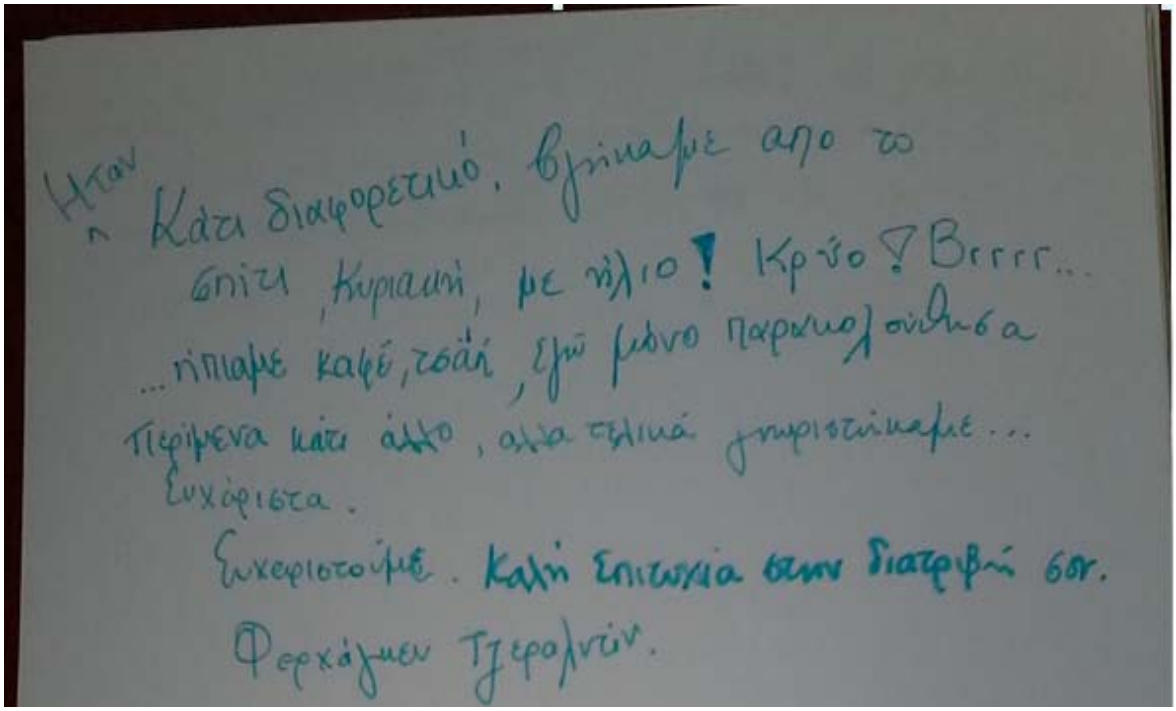
Αγγελική Δημου

Εικόνα 60: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου

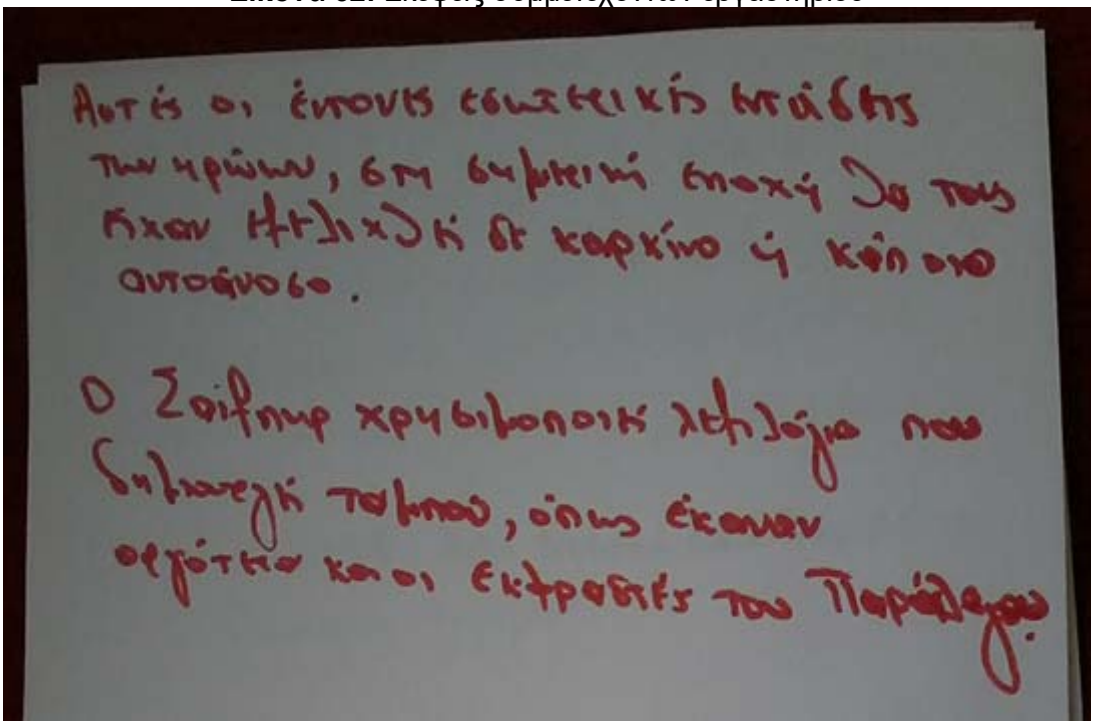


Ευχαριστήθηκα πολύ δημιουργικά και ωραία στο χώρο που μεταφέρθηκε σε μια διαδικασία σκέψης κ προβληματισμού αλλά κ ταυτόχρονα ποιο ομοιόμορφο το σύστημα στοιχείων των προσώπων που δημιουργούν μια ομάδα.

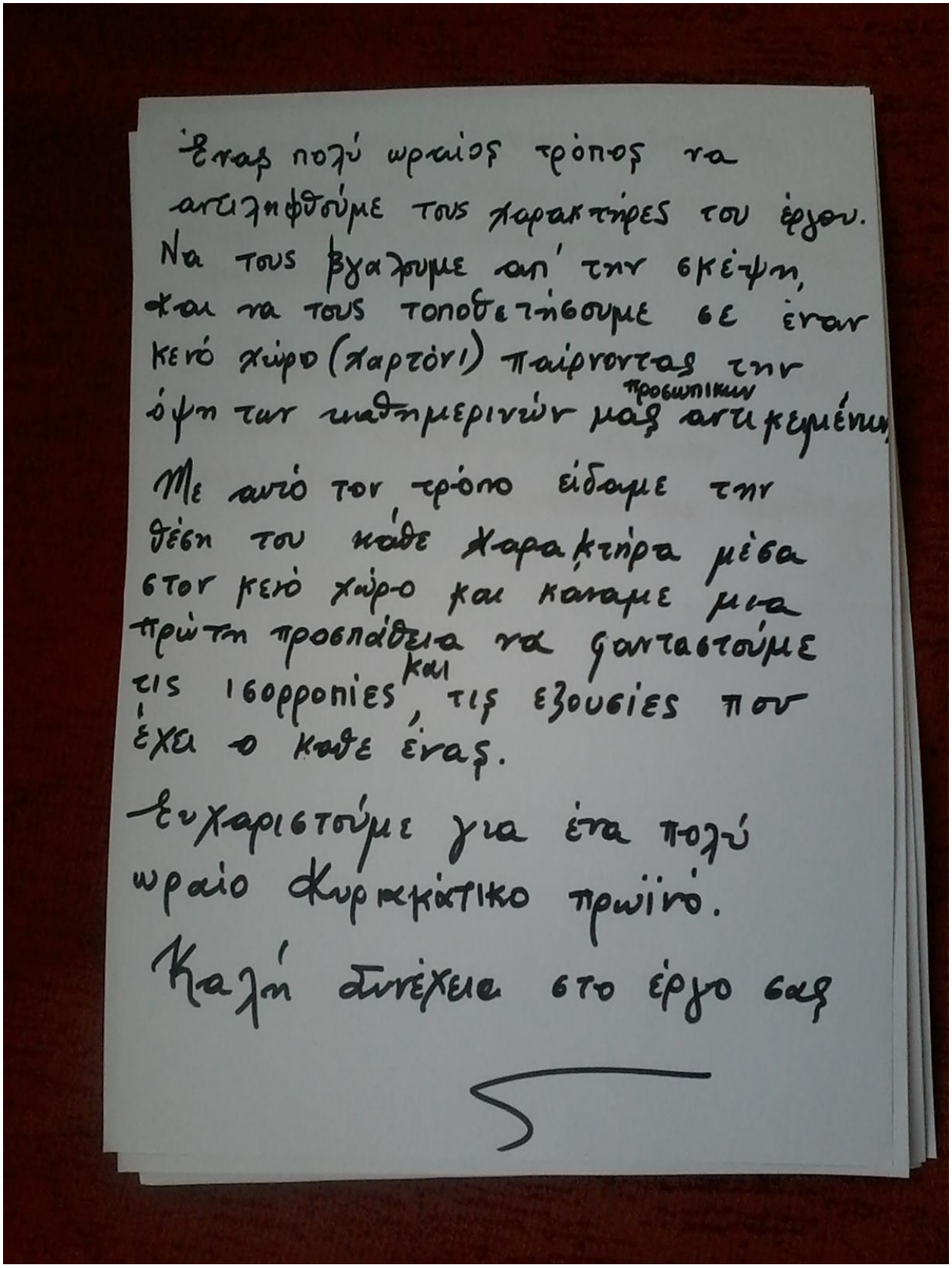
Ευχαριστώ.



Εικόνα 62: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου



Εικόνα 63: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου



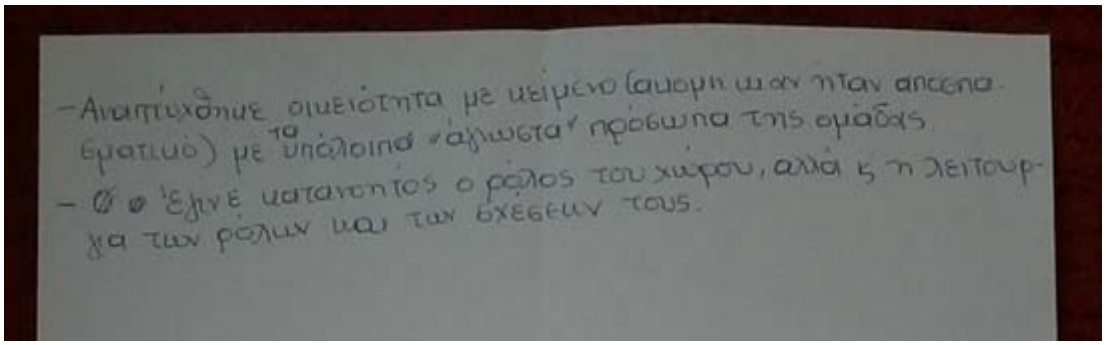
Ένας πολύ ωραίος τρόπος να
αντιληφθούμε τους χαρακτήρες του έργου.
Να τους βγάλουμε από την σκέψη,
και να τους τοποθετήσουμε σε έναν
κενό χώρο (χαρτόνι) παίρνοντας την
όψη των καθημερινών μας προσωπικών αντικειμένων.

Με αυτό τον τρόπο είδαμε την
θέση του κάθε χαρακτήρα μέσα
στον κενό χώρο και κάναμε μια
πρώτη προσπάθεια να φανταστούμε
τις ισορροπίες και τις εξουσίες που
έχει ο κάθε ένας.

Ευχαριστούμε για ένα πολύ
ωραίο Κυριακάτικο πρωϊνό.

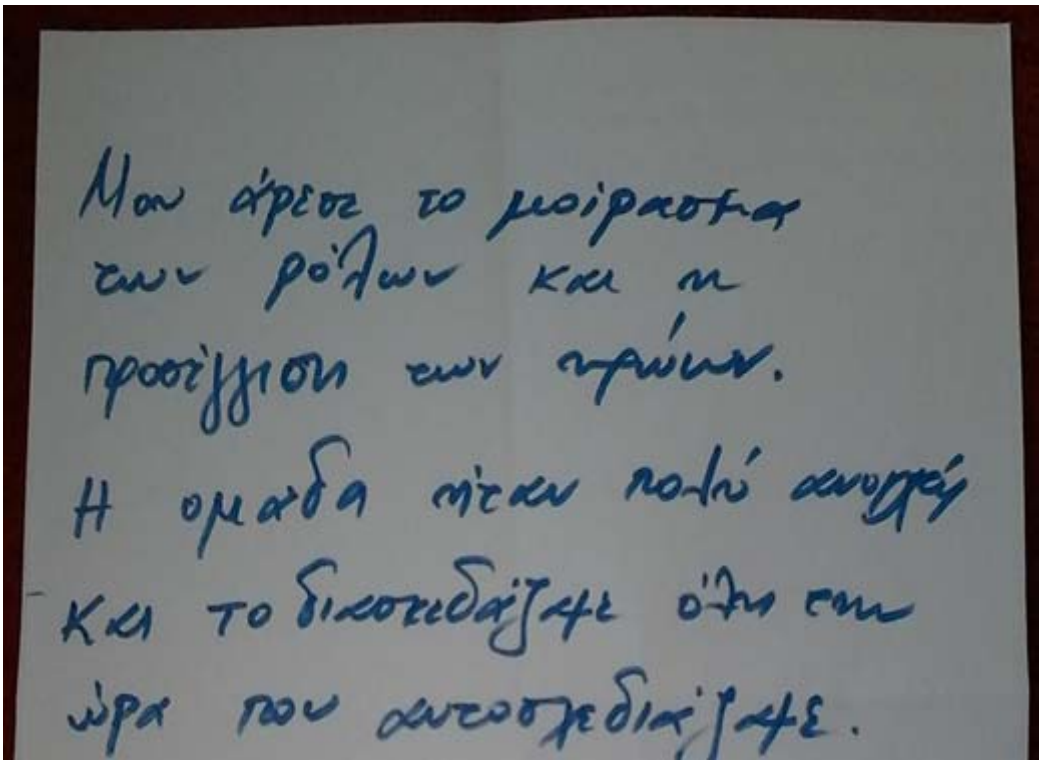
Καλή συνέχεια στο έργο σας

Εικόνα 64: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου



-Αναπτύχθηκε ομοιότητα με κείμενο (αυομη ως αν ήταν απόσπα-
σμα ειδικού) με τα υπόλοιπα "άγνωστα" πρόσωπα της ομάδας.
- Δ ε Έμενε κατανοητός ο ρόλος του χώρου, αλλά ς η λειτουρ-
γία των ρόλων και των σχέσεων τους.

Εικόνα 65: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου

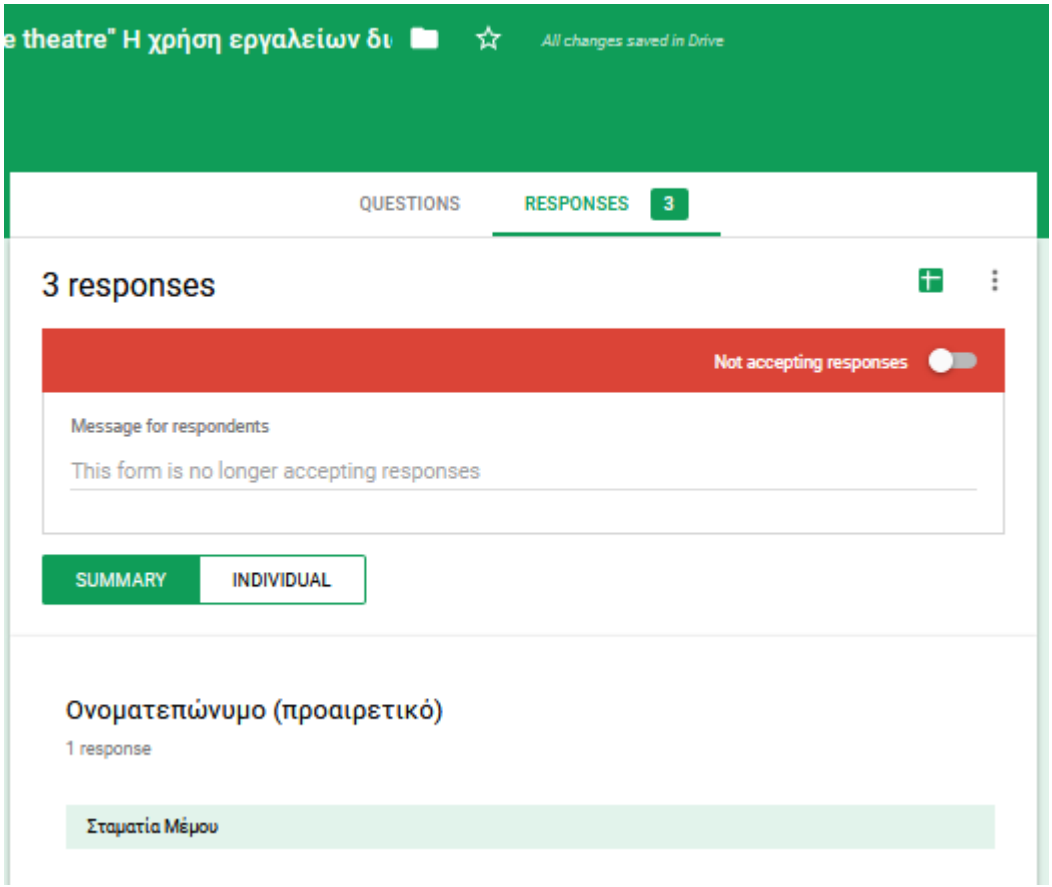


Μου άρεσε το μοίρασμα
των ρόλων και η
προσέγγιση των ατόμων.
Η ομάδα ήταν πολύ ανοιχτή
και τα διασκεδάσαμε όλη την
ώρα που αυτοσχεδιάζαμε.

Εικόνα 66: Σκέψεις συμμετεχόντων εργαστηρίου

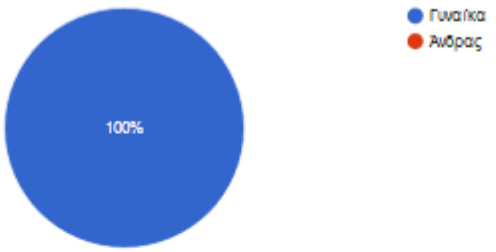
Β. Αποτελέσματα ερωτηματολογίων

Β.1 Απαντήσεις συμμετεχόντων εργαστηρίου



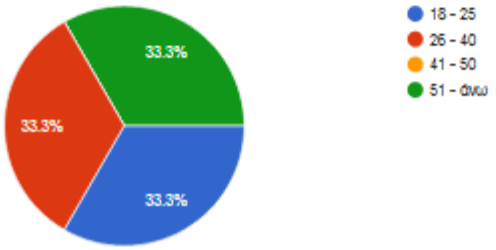
Φύλο

3 responses



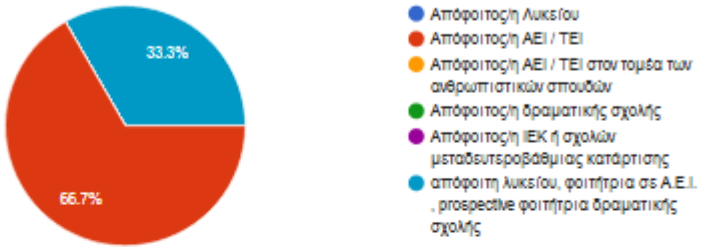
Ηλικία

3 responses



Εκπαίδευση

3 responses



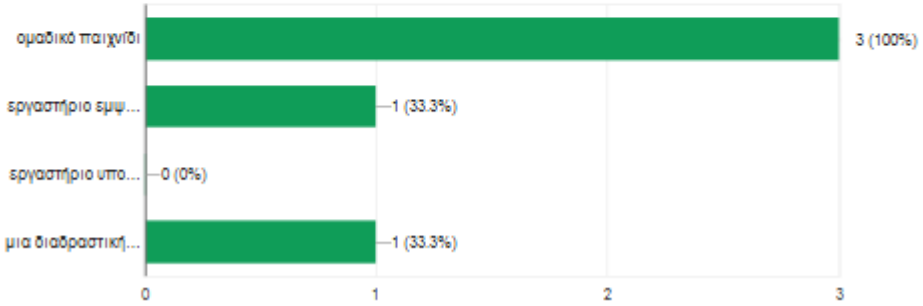
Ποια είναι η σχέση σας με το θέατρο;

3 responses

Διαδραστικότητα & Συνεργασία

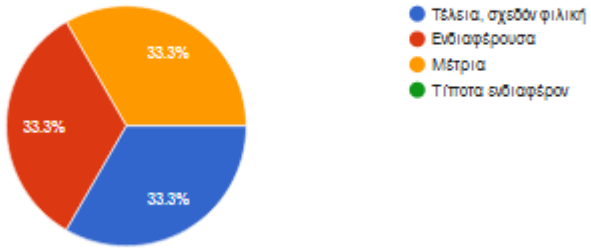
Πώς θα χαρακτηρίζετε το εργαστήριο;

3 responses



Πώς θα σχολιάζατε τη σχέση που δημιουργήθηκε με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες της ομάδας σας;

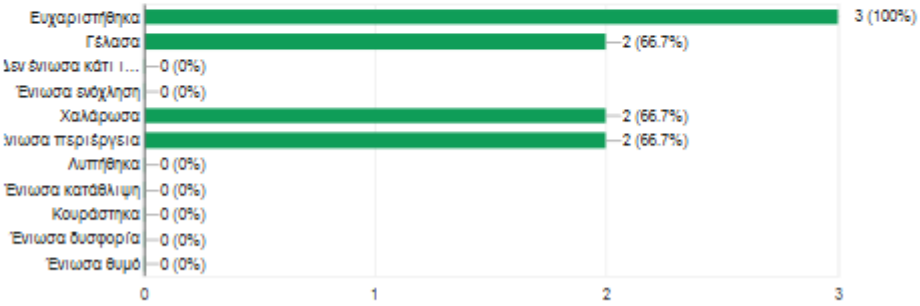
3 responses



Εμπειρία

Ποιες από τις παρακάτω ψυχοσωματικές επιδράσεις ταιριάζουν στην εμπειρία που βιώσατε κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου;

3 responses



Πώς νιώσατε που στο τέλικο στάδιο παρουσιάσατε ως ομάδα μια δική σας σκηνή;

3 responses

πολύ ωραία. Μου άρεσε που τόλμησα την έκθεση στο κοινό και ήταν ωραία ομαδική εμπειρία που μας έφερε πιο κοντά με τα υπόλοιπα άτομα της ομάδας

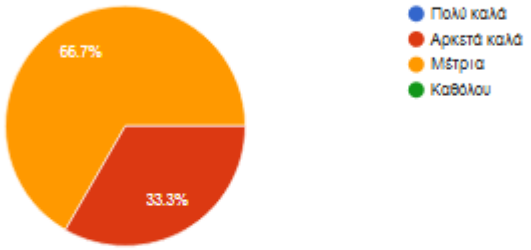
Ικανοποίηση

λόγω του χρόνου, δε μπορώ να πω πως την ετοιμάσαμε σωστά ή όσο θα έπρεπε, οπότε θα πω πως ήταν σίγουρα ενδιαφέρουσα εμπειρία αλλά της έλειπαν ακόμα πράγματα.

Δραματουργία

Γνωρίζατε το κείμενο "Μάκβεθ" του Ο. Σαίξπηρ;

3 responses



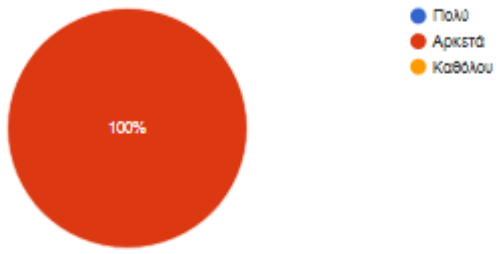
Κατά τη διάρκεια του πρώτου βήματος (τραπέζι), πώς αισθανθήκατε που βλέπατε τους βασικούς χαρακτήρες του Μάκβεθ με αντικείμενα;

3 responses

βαρετό ίσως επειδή δεν είχα καταλάβει καλά τον σκοπό
προσπαθουσα να θυμηθώ τους συμβολισμους
ήμουν πολύ περίεργη να δω τί θα κάνουμε και πού εξυπηρετούν όλα. ήταν ένα πολύ ενδιαφέρον και πρωτότυπο για μένα παιχνίδι

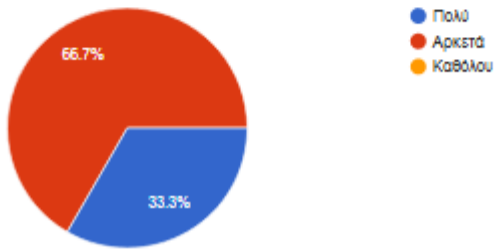
Πόσο κατάλληλο ήταν το κείμενο του Σαίξπηρ για το συγκεκριμένο εργαστήριο;

3 responses



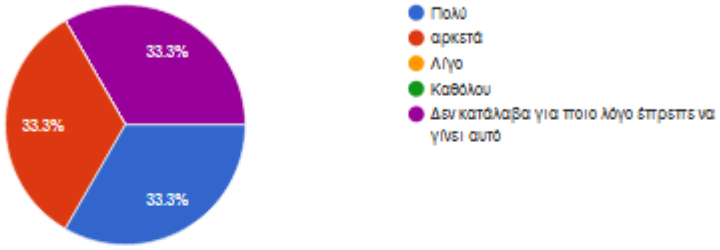
Ο παίχτης Γ σας βοήθησε να φανταστείτε την ατμόσφαιρα του έργου ή όχι (π.χ. με τον τρόπο που διάβαζε, επεξηγούσε κλπ);

3 responses



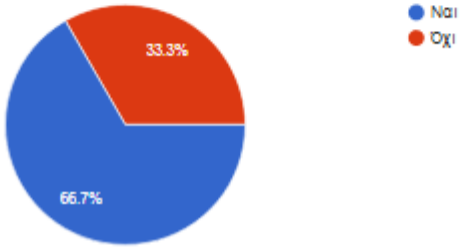
Πόσο οι οδηγίες και οι κινήσεις των αντικειμένων σας, σας βοήθησαν να δημιουργηθεί ένα φανταστικό περιβάλλον;

3 responses



Στο α' στάδιο (τραπέζι), σας βοηθούσαν στην κατανόηση του κειμένου ο κόκκινος και καφέ χώρος;

3 responses



Αν όχι, τι πιστεύετε ότι θα μπορούσε να βελτιωθεί;

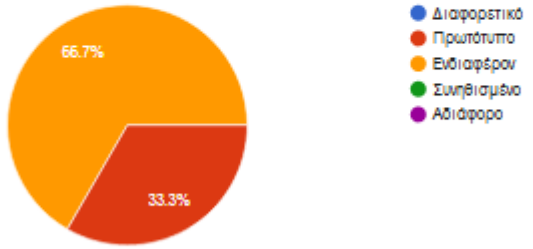
1 response

δεν είχα καταλάβει καν την ύπαρξη του κόκκινου και του καφέ χώρου

Δομή εργαστηρίου

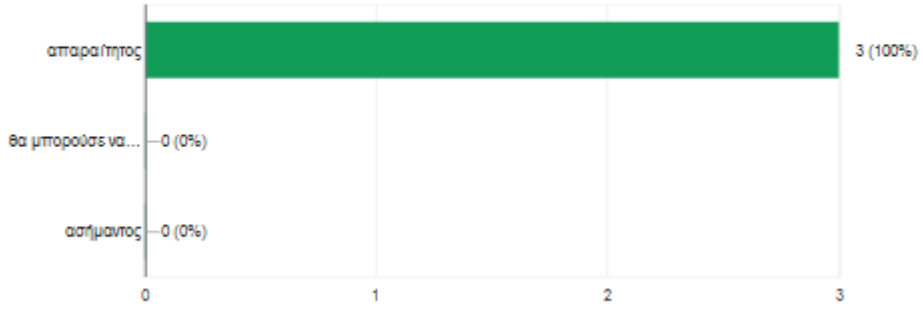
Πώς θα χαρακτηρίζατε τον τρόπο που διεξήχθει το εργαστήριο ;

3 responses



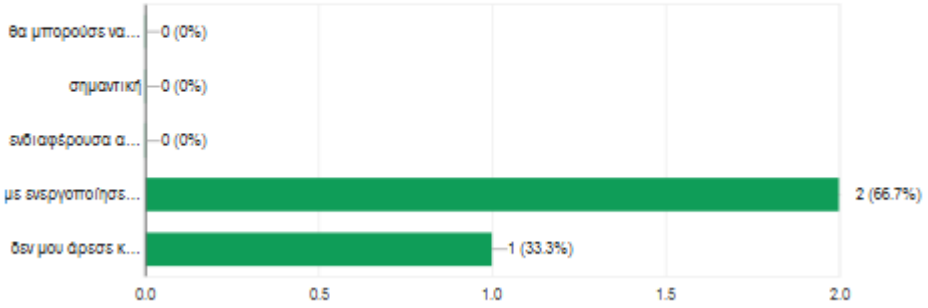
Πώς θα αξιολογούσατε τον ρόλο του τρίτου συμμετέχοντα (του ατόμου που διάβαζε τις οδηγίες);

3 responses



Στο πρώτο στάδιο του σεμιναρίου (τραπέζι), πώς θα αξιολογούσατε την χρήση προσωπικών αντικειμένων ;

3 responses



Πώς θα αξιολογούσατε την μετάβαση από το ένα στάδιο στο άλλο (Σημείωση: 1ο στάδιο: τραπέζι, 2ο στάδιο: συζήτηση και σκηνική παρουσίαση ομάδας, 3ο στάδιο: παρουσίαση από όλες τις ομάδες)

3 responses

το στάδιο με το τραπέζι μου φάνηκε βαρετό. Από τη συζήτηση και μετά άρχισε να γίνεται ενδιαφέρον
ενδιαφέρουσα, διασκεδαστική
Πολύ βοηθητική και όπως εγώ το κατάλαβα σε μένα, σωστά δομημένη

Θεωρείτε αναγκαία την ύπαρξη και των τριών σταδίων προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος του εργαστηρίου (κατανόηση διαδραστικότητας και εργαλείων);

3 responses

ναι
Ναι!
Ναι, με το πρώτο στάδιο να είναι κινητήριο για να μας εισάγει ομαλά στην όλη διαδικασία.

Ακολουθήσατε τις οδηγίες κατά

3 responses

Γενικές Παρατηρήσεις

Τι σας άρεσε περισσότερο σε όλη τη δραστηριότητα (από την αρχή μέχρι και την παρουσίαση);

2 responses

η παρουσίαση και διασκέδασα πραγματικά με το κείμενο

το πρώτο στάδιο με το τραπέζι, το βρήκα απίστευτα ενδιαφέρον και με βοήθησε να σκεφτώ παραπάνω πράγματα πάνω στο κείμενο και να διαχωρίσω χώρους, συνδέσεις με τους χαρακτήρες, κ.τ.λ.

Τι δεν σας άρεσε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας (από την αρχή μέχρι και την παρουσίαση);

2 responses

το τράπεζι και τα αντικείμενα γιατί περιόριζαν την φαντασία μου

στο τρίτο στάδιο, κάπου χαθήκαμε σχετικά με την παρουσίαση

Πιστεύεις ότι με αυτόν τον τρόπο που δούλεψες (α βήμα, β' βήμα, γ' βήμα, οδηγίες) θα μπορούσες να δουλέψεις ολόκληρο το Μάκβεθ;

3 responses

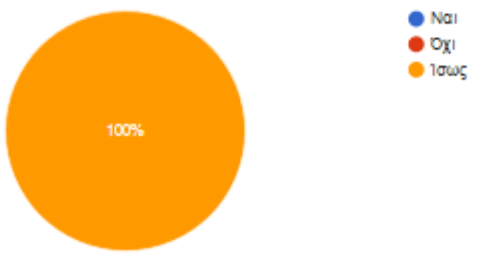
ίσως, αν καταλάβαινα καλύτερα. Αφού απαντώντας τις ερωτήσεις κατάλαβα το θέμα του σεμιναρίου και όχι όταν το βίωνα

Ναι

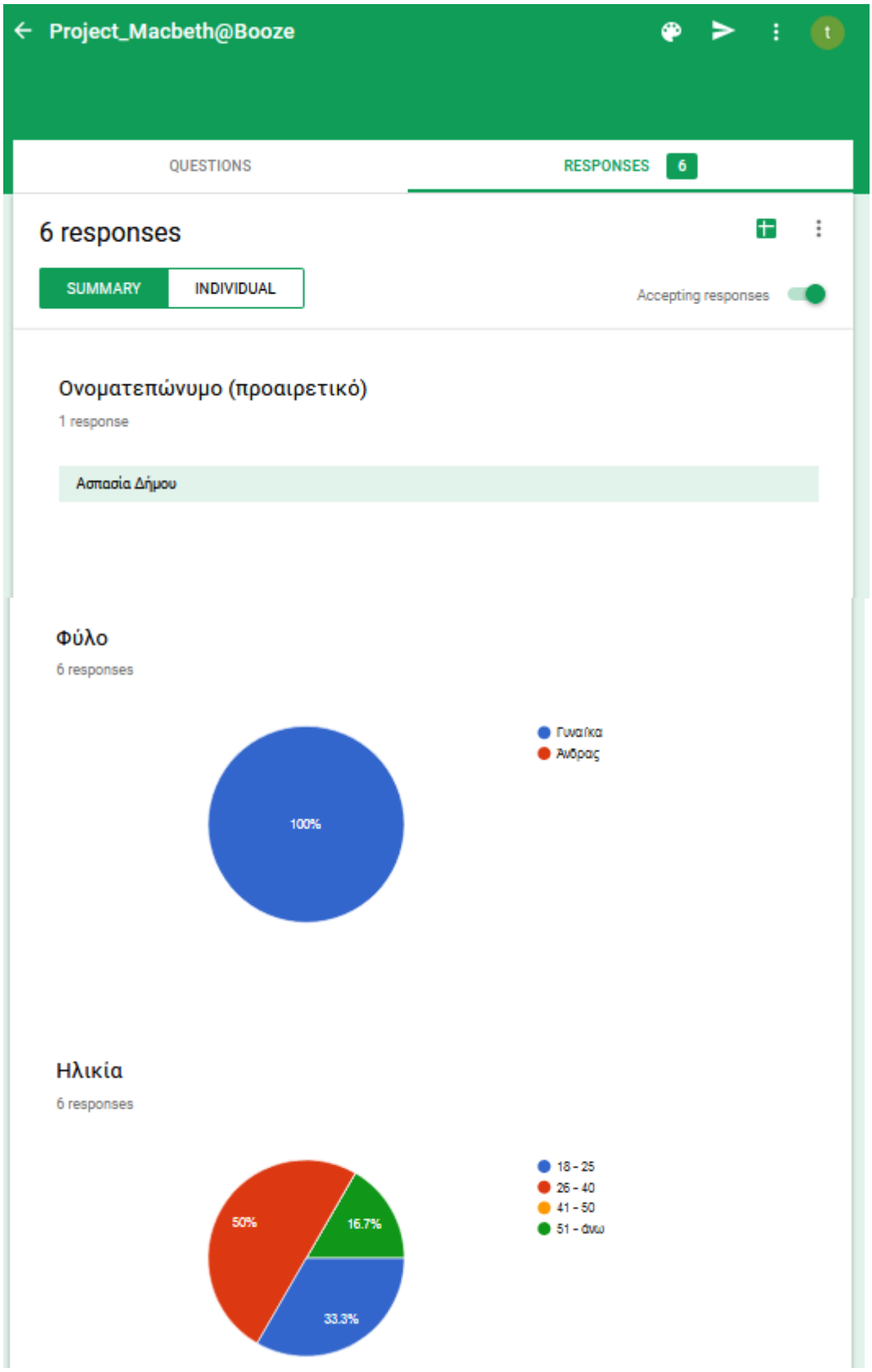
πολύ πιθανόν

Θα έδινες χρήματα να παρακολουθήσεις ένα παρόμοιο εργαστήριο;

3 responses

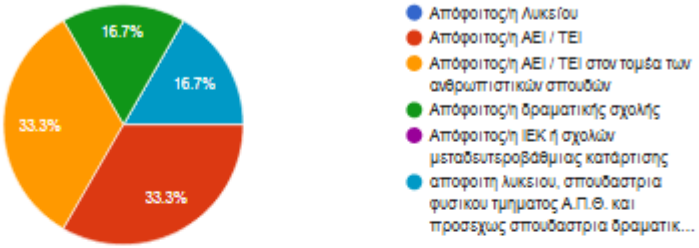


Β.2 Απαντήσεις κοινού



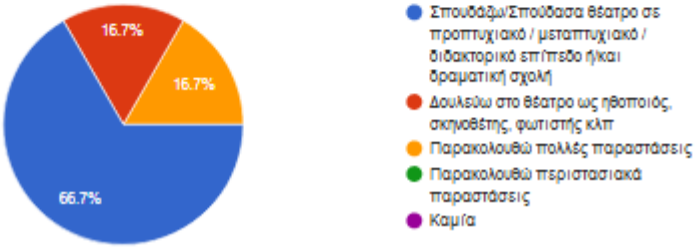
Εκπαίδευση

6 responses



Ποια είναι η σχέση σας με το θέατρο;

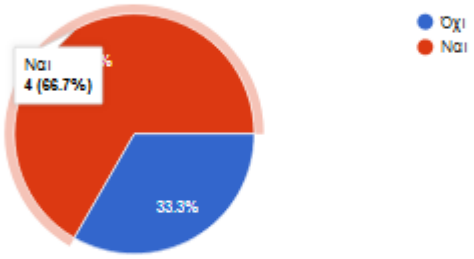
6 responses



Project_Macbeth & Διαδραστικότητα

Έχετε συμμετέχει στο παρελθόν σε διαδραστικές* θεατρικές παραστάσεις ως απλός θεατής;

6 responses



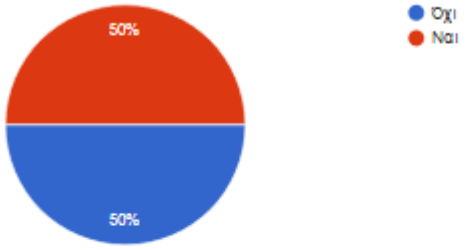
Αν ναι, τι σχέση αναπτύξατε με το κείμενο / ηθοποιούς / υπόλοιπο κοινό;

3 responses

ΑΠΑΝΤΟΥΣΑΜΕ ΣΤΟΥΣ ΗΘΟΠΟΙΟΥΣ
Όχι κάτι το ιδιαίτερο που να μου μείνει έντονο μετά το τέλος της παράστασης
Ημουνα θεατής, δεν συμμετείχα ενεργά.

Θα χαρακτηρίζατε την παράσταση "Project_Macbeth" ως διαδραστική;

6 responses



Αν ναι, τι ήταν εκείνο που έκανε την παράσταση "Project_Macbeth" διαδραστική; Πώς ακριβώς, δηλαδή, συμμετείχατε διαδραστικά στην παράσταση;

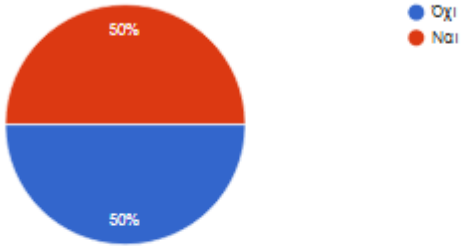
2 responses

Τη χαρακτηριζω διαδραστικη γιατι μας εβαλε σε ενα πλαισιο χωρου και αλληλεπιδρασης κι εμας ως κοινο. Πότε δηλαδη ειχαμε ρολο ατομων, αλλοτε σκηνικου ή και ακροατηριου αλλα με ποιο ενεργο ρολο απο κοινο (π.χ. αμεσο βλεμμα/κοιταγμα ηθοποιου - θεατη ξεχωριστα)

Οι ηθοποιοί κινούνταν ανάμεσα στο κοινό αλλά για να πω την αλήθεια, δεν το ένιωσα τόσο διαδραστικό γιατί προσωπικά δε συμμετείχα, εκτός από την θέαση της παράστασης

Εκτός από θεατής, πιστεύετε ότι είχατε κάποιο ρόλο στην παράσταση;

6 responses



Αν ναι, τι ακριβώς κάνατε;

3 responses

ΘΕΑΤΗΣ

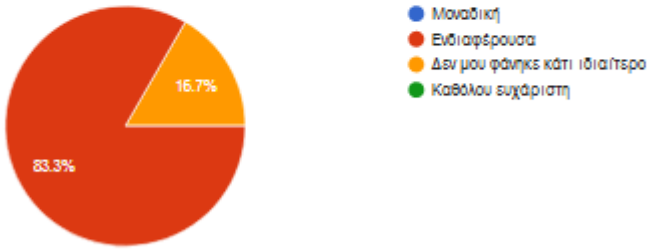
Προσωπα σε παρτυ
Μερος του σκηνικου
Αμεσο ακροατηριο (σαν παρουσιαση και ενημερωση του)

μας περιλαμβαν σε καποιες δρασεις τους, τωρα ως τι, δεν ξερω να απαντησω

Project_Macbeth & Εμπειρία

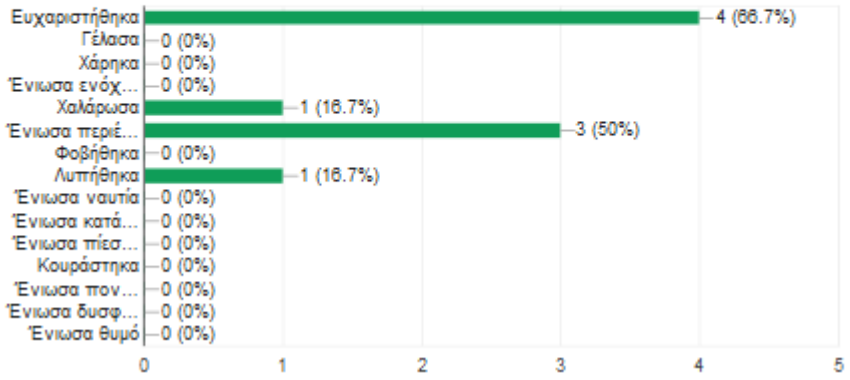
Πώς θα περιγράφατε την εμπειρία σας στην παράσταση "Project_Macbeth";

6 responses



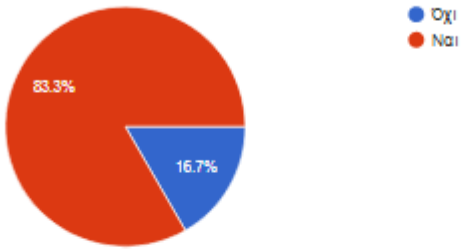
Ποιες από τις παρακάτω ψυχοσωματικές επιδράσεις ταιριάζουν στην εμπειρία που βιώσατε κατά τη διάρκεια της παράστασης "Project_Macbeth";

6 responses



Υπάρχει δυνατότητα βελτίωσης της εμπειρίας της συγκεκριμένης παράστασης;

6 responses



Αν ναι, τι προτείνετε;

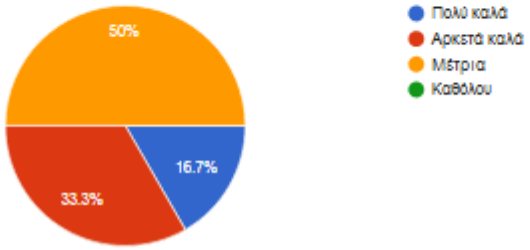
5 responses

ΝΑ ΠΑΙΧΤΕΙ ΣΕ ΑΛΛΟ ΧΩΡΟ
Πιστευω πως σε συγκεκριμενες σκηνες οι συμβολισμοι που χρησιμοποιηθηκαν ηταν υπερβολικοι και δεν εξυπηρετουσαν τη σκηνη αυτη καθ αυτη αλλα τους ιδιους τους συμβολισμους. Ενω σε αλλες σκηνες, υπηρχαν συμβολισμοι με δυνατοτητα εξελιξης που ποτε δεν αξοποιηθηκαν
περισσότερη συμμετοχή του κοινού
να ειναι πιο ξεκαθαρος ο ρολος του κοινου, εφοσον υπαρχει και επειδη επροκειτο για αποσπασμα του εργου, με καποιον τροπο να γινεται σαφες το συγκεκριμενο αποσπασμα, γιατι πολυ πιθανον να μην ξερουν ολοκληρο το εργο ολοι οι θεατες.
Αν υπήρχε η πρόθεση διαδραστικότητας θα έπρεπε να είναι πιο φανερή, πιθανότατα με άμεση απεύθυνση προς το κοινό.

Project_Macbeth & Δραματουργία

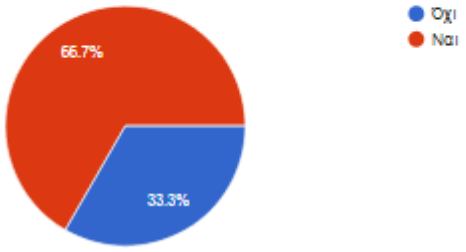
Γνωρίζατε το κείμενο "Μάκβεθ" του Ο. Σαίξπηρ;

6 responses



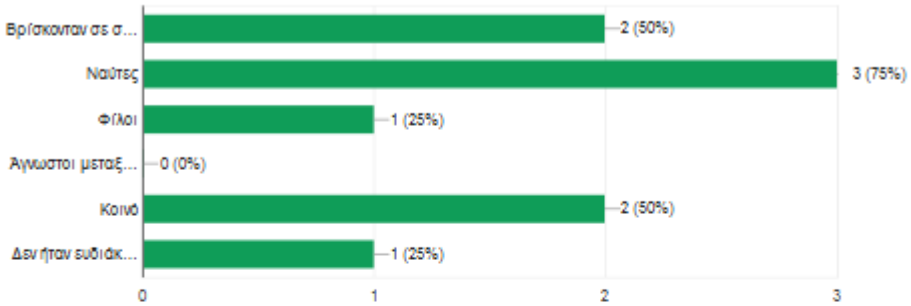
Η σκηνή αφορούσε τις τρεις μάγισσες στο "Μάκβεθ" του Ου. Σαίξπηρ. Εκτός από μάγισσες, πιστεύετε ότι οι δύο ηθοποιοί έπαιξαν κι άλλους ρόλους;

6 responses



Αν ναι, ποιους ρόλους;

4 responses



Η σκηνή αφορούσε τις τρεις μάγισσες στο "Μάκβεθ" του Ου. Σαίξπηρ. Τι πιστεύετε ότι σήμαινε δραματουργικά η εκτέλεση των τριών ρόλων από μια γυναίκα και έναν άνδρα;

4 responses

ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΣΥΛΛΗΨΗ
Ισως οι τοσες πολλες δυνατοτητες αποδοσης του κειμενου απο δυο χαρακτηρες με οποιαδηποτε σχεση μεταξυ τους (π.χ. φιλοι, εχθροι, αγνωστοι, συμμαχοι, εραστες και οτιδηποτε αλλο μπορει να υπαρξει) λογω και των στοχευμενων αλλα ασαφων σε διαπροσωπικη σχεση διαλογων. Και οντως οσο αλλαζε η σχεση μεταξυ των χαρακτηρων αλλαζε και η εννοια των λεγομενων, αν και ισως οχι το ουσιωδες.
Πραγματικά δε γνωρίζω αλλά θα ήθελα να μάθω!
Η εναλλαγή των ρόλων ήταν πολύ ενδιαφέρουσα και σκηνικά ανάβαζε την ένταση του κειμένου.

Ποιος ήταν ο ρόλος του άνδρα όταν αποχώρησε από το κοινό;

5 responses

ΥΠΟΔΥΟΤΑΝ ΕΝΑ ΠΝΕΥΜΑ
Θυμαμαι ενα επαναλαμβανομενο μοτιβο που ολο και αυξανοταν ο ρυθμος του. Ισως να επαιρνε μορφη, μια τελικη μορφη χαρακτηρα. Ισως να γινοταν ο Μακβεθ
Δεν κατάλαβα
δεν ξερω.
Δεν ήταν ξεκάθαρο.

Γενικές Παρατηρήσεις

Τι σας κέντρισε περισσότερο το ενδιαφέρον στην παράσταση;

5 responses

η ατμόσφαιρα
Το παιξιμο με τον φωτισμο και τη σκιες. Επισης το σωματικο της 12ης νυχτας με τις 2 κοπελες το βρηκα εξαιρετικο. Ο ρυθμος του, ειχε μια ροη ολη η σκηνη, οι παυσεις που γινοντουσαν ηταν πολυ σημαντικες για την κατανοηση του συναισθηματος οποιο κι αν ηταν αυτο που ειχε δημιουργηθει
Ότι στην αρχή δεν κατάλαβα ότι είναι ηθοποιοί και τους νόμιζα για θεατές
η εκκεντρικοτητα στο στησιμο της παραστασης, αν κ θεωρω οτι δεν ηταν πολυ λειτουργικη
Η σωματικότητα, η εκφορά του λόγου, η ένταση της φωνής απέδιδε τη μυστικιστική και αποκρυφιστική ατμόσφαιρα της σκηνής.

Υπήρξε κάτι που σας απέσπασε την προσοχή; Αν ναι, τι ακριβώς;

3 responses

όχι
Βρηκα τις μασκες στο μονολογο της Βαϊολας απο 12η νυχτα πως με αποσπουσαν απο το μονόλογο. Ενω στην αρχη μου αρεσε πολυ ετσι πως βγηκαν και σαν εικονα, περιμενα παντα κατι να γινει καθ ολη τη σκηνη το οποιο ποτε δεν εγινε εκτος απο το τελος με τη γυναικεια μασκα-κοπελα. Αλλα και παλι δε μου φανηκε συνδεδεμενο τοτε. Τωρα μπορω να πω πως δε μου ειναι και τοσο ασυνδετο ή "θορυβωδες"
Όχι ήμουνα προσηλωμένη εξαιτίας της ερμηνείας.

Πώς θα σχολιάζατε τη σχέση κοινού με ηθοποιούς; Σας δημιουργήθηκαν ιδιαίτερα συναισθήματα;

5 responses

ήταν πολύ άμεση
ΝΑΙ,ΗΘΕΛΑ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΓΓΙΞΩ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΓΚΑΛΙΑΣΩ ΣΕ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ!
Ηταν πιο αμεση και καταφερε να "γραπωσει" το ενδιαφερον και την προσοχη του κοινου πιο γρηγορα και να την κρατησει ετσι.
Μια καθηγήτριά μου, καθόταν, νομίζω, στην πρώτη γραμμή και μου φάνηκε κάπως ντροπαλή στη διάδρασή της με τον ηθοποιό
Προσωπικά, μου δημιούργησε δυνατά συναισθήματα.

Τι σας άρεσε περισσότερο στην παράσταση Project_Macbeth ;

4 responses

η αμεσότητα
ΟΙ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΤΩΝ ΔΥΟ
Το κινησιολογικο της 12ης νυχτας με τις 2 κοπελες, η σκια του αντρα να κοπηλατει στον τοιχο σαν μερος της παραστασης (εσκεμμενο ή μη) στη σκηνη των μαγισσων και η εναλλαγη προσωπων και σχεσης μεταξυ του αντρα κ της γυναικας στηνιδια σκηνη
Η σωματικότητα και η ερμηνεία των ηθοποιών.

Τι δεν σας άρεσε στην παράσταση Project_Macbeth ;

5 responses

δεν υπήρξε κάτι αρνητικό
Η υπερβολη σε συμβολισμους, οταν δε υπηρχε ρυθμος σε καποια κομματια ή οτανο υπαρχον διακοπτόταν
Δε μου φάνηκε ιδιαίτερα πρωτότυπη
η θεση των ηθοποιων ανεμσα στους θεατες δεν ηταν πολυ λειτουργικη,(ισως δεν βοηθησε κ πως ηταν ο χωρος) με αποτελεσμα να χανουμε καποιες δρασεις τους επειδη δεν μπορουσαμε να τους δουμε καλα
Δεν υπήρχε κάτι που δεν μου άρεσε αλλά δεν είμαι σίγουρη αν η συγκεκριμένη σκηνή που είναι η εισαγωγή του έργου ήταν η πιο αντιπροσωπευτική για τη διαδραστικότητα.

Με τη σχέση που αναπτύχθηκε μεταξύ κοινού - ηθοποιών, τι πιστεύετε ότι θέλανε να πετύχουν οι συντελεστές της παράστασης;

6 responses

την αμεσότητα
ΝΑ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΟΥΝ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΙ, ΓΙΑ ΝΑΓΙΝΕΙ ΠΙΟ ΕΝΕΡΓΟ Κ ΕΜΒΑΘΥΝΕΙ ΣΤΟΥΣ ΡΟΛΟΥΣ
Ισως μια απο κοινου εμπειρια, ενα σχεδον αλισβερισι ενεργειας και συναισθηματων καθ ολη τη διαρκεια της.
τη δημοκρατική συμμετοχή, την επί ίσοις όροις συμμετοχή στην παράσταση
να κανουν το κοινο κομματι της δραματουργιας, με αποτελεσμα οτι διαδραματιζεται να αφορα τον θεατη αμεσα.
Να προσελκύσουν το ενδιαφέρον του κοινού και να βιώσει πιο έντονα συναισθήματ μέσω της συμμετοχικότητας.

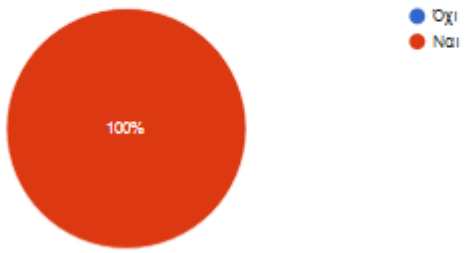
Πιστεύετε ότι η διαδραστικότητα σε μια παράσταση ανταποκρίνετε καλύτερα στις απαιτήσεις της σύγχρονης εποχής σε αντίθεση με μια συμβατή παράσταση;

6 responses

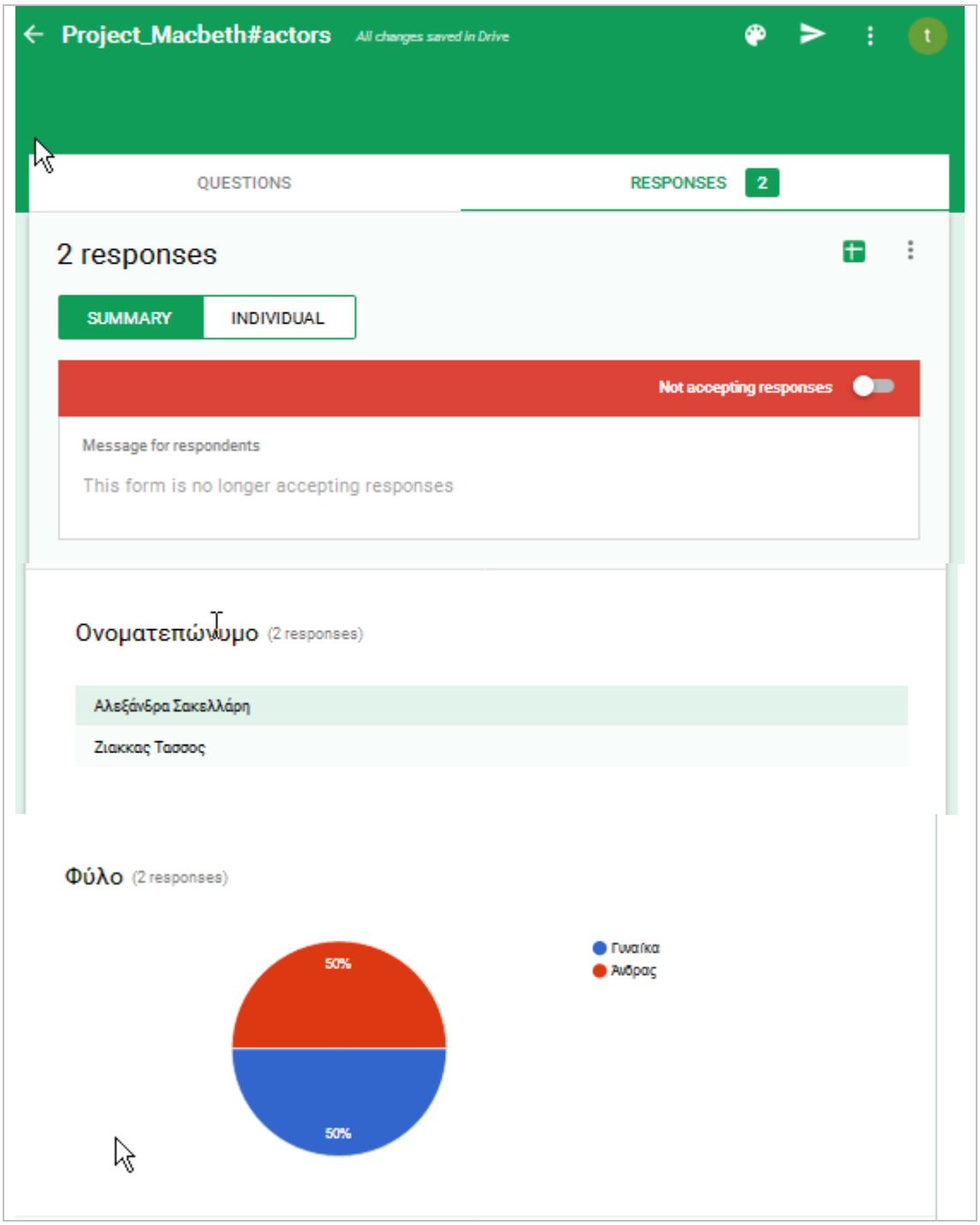
ναι
ΝΑΙ,ΠΟΛΥ!
Πιστευω παντα πως ειναι θεμα παρασταση και συντελεστων. Μια παρασταση ειτε κλασσικου ρεπερτοριου ειτε συγχρονου, μπορει να ανεβει με παμπολλους τροπους αλλα παντα παιζει ρολο με τι στοχο γινεται αυτο και κατα ποσο δε χανεσαι μεσα του. Νομιζω αναλογα με το σεβασμο προς την παρασταση και των ισιων των συντελεστων ως προς αυτους, το κοινο θα ανταποκριθει ειτε ετσι ειτε αλλιως. Οσον αφορα στην ουσια αυτου, αν και ισως μια διαδραστικη παρασταση επειδη ο θεατης νιωθει οτι συμμετεχει να ειναι λιγο πιο "ζωντανος" στο να προσεχει και να ακουει αφου κι αυτος κατα εναν τροπο συμμετεχει
Σε αρκετές περιπτώσεις νομίζω έχει να δώσει πολλά περισσότερα η συμμετοχή από την απλή θέαση μιας παράστασης
οχι απαραιτητα, μεγαλυτερη σημασια εχει να μεταδοθει η ιδεα κ ο λογος που το συγκεκριμενο εργο εχει να πει κατι στην συγχρονη εποχη.
Οχι, απαραίτητα.

Θα θέλατε να ξανασυμμέτεχετε σε μια παρόμοια παράσταση;

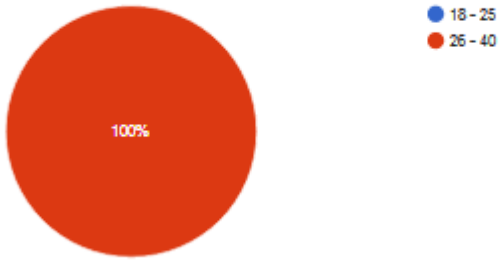
6 responses



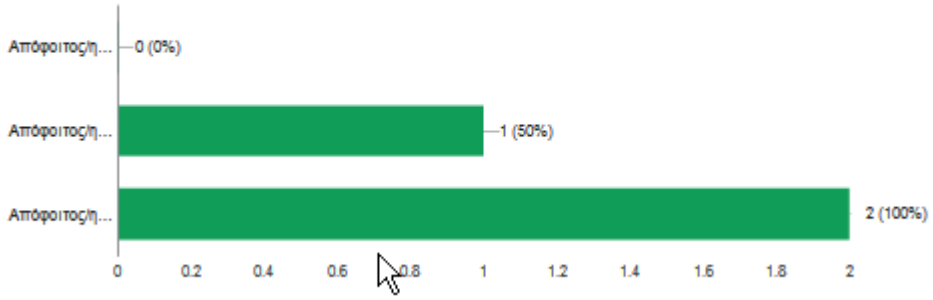
Β.3 Απαντήσεις ηθοποιών



Ηλικία (2 responses)

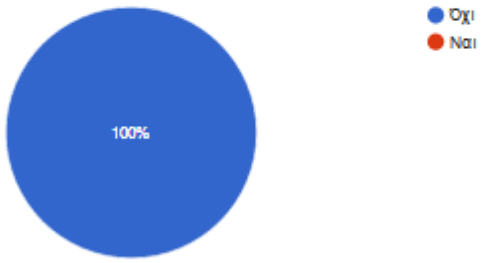


Εκπαίδευση (2 responses)



Project_Macbeth & Διαδραστικότητα

Έχετε συμμετέχει ως ηθοποιός σε διαδραστικές παραστάσεις; (2 responses)



Αν "ναι", τι σχέση αναπτύξατε με το κοινό; (1 response)

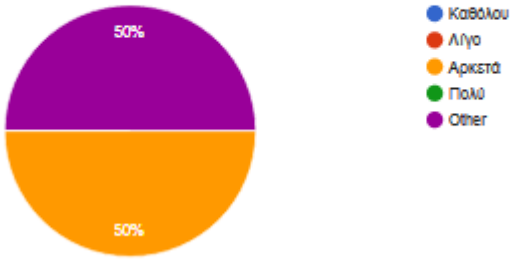
Μια σχέση τύπου, εξάρτησης, συνεργασίας και αλληλεγγύης.

Περιγράψτε την μορφή διάδρασης που είχατε με το κοινό στην παράσταση "Project_Macbeth".
(2 responses)

Ήταν μαγικο γιατι ακόμη και μέχρι να καταλάβουν τί ακριβώς κάνουμε,ακόμη και αυτη η αμηχανία εμένα μου έδινε κάτι..Σίγουρα επίσης τους ένιωθα ώρες ώρες σαν να περιμένουν κάτι κακό απο εμας είτε λόγω πλοκής,είτε λόγω του ύφους μας αλλά ακόμη και αυτο τους έβαζε στην ατμόσφαιρα...

Θα έλεγα μια ανταλλαγή ενέργειας, η σωματική δράση μου έκανε συμμέτοχο το κοινό που με τον δικό του τρόπο.

Στην παράσταση "Project_Macbeth" πιστεύετε ότι το κοινό ανταποκρινόταν στη διάδραση;
(2 responses)



Αν "καθόλου" γιατί; (0 responses)

No responses yet for this question.

Τι σας κέντρισε περισσότερο το ενδιαφέρον στην παράσταση "Project_Macbeth" ή στις πρόβες όσον αφορά την επαφή με το κοινό;
(2 responses)

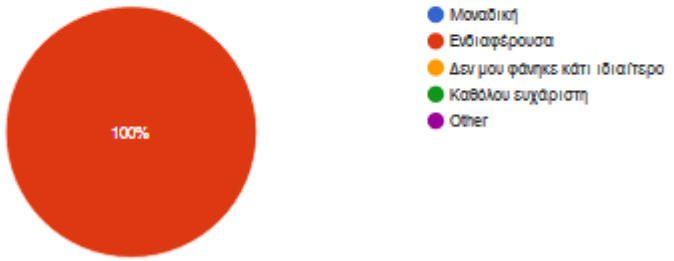
Το πόσα πολλά πράγματα μπορείς να κάνεις,να νιώσεις έχοντας σαν μόνο σου εργαλείο το κοινό..

Η απόλυτη έκθεση και η "χρησιμοποίηση" του κοινού σε κάτι δημιουργικό.

Project_Macbeth & Εμπειρία

Πώς θα περιγράφατε την εμπειρία σας ως ηθοποιός στην παράσταση "Project_Macbeth";

(2 responses)



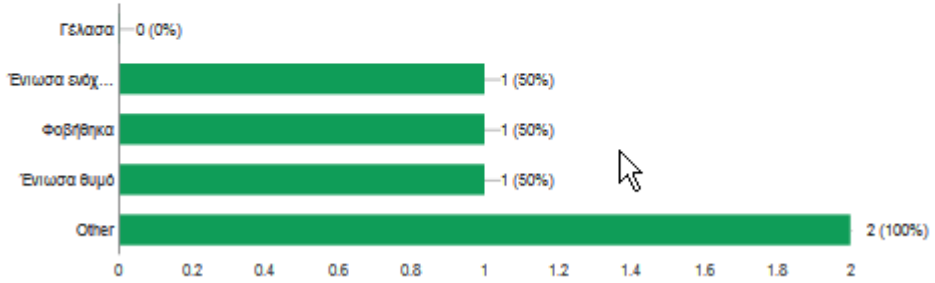
Υπήρξε κάτι που σας δυσκόλεψε; (2 responses)

Όχι,επιμένω ήταν μαγικό το πως προχώρησε για να φτάσει στο τελικό αποτέλεσμα..Κάτι πολυ διαφορετικό σαν κουβάρι που το άφησε προς την κατεύθυνση που έχεις στο μυαλό σου και μετα απλα αυτο κυλούσε μόνο του και μας πήγαινε και εμας..

οχι

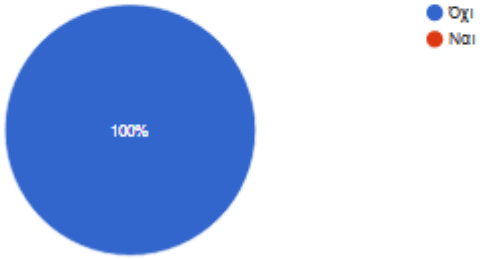
Ποιες από τις παρακάτω ψυχοσωματικές επιδράσεις ταιριάζουν στην εμπειρία που βιώσατε κατά τη διάρκεια της παράστασης "Project_Macbeth";

(2 responses)



Project_Macbeth & Δραματουργία

Συναντήσατε κάποια ιδιαίτερη δυσκολία στην διαδραστική προσέγγιση του κειμένου του Σαίξπηρ;
(2 responses)



Αν "ναι", τι σας προβλημάτισε ακριβώς; (0 responses)

No responses yet for this question.

Γενικές παρατηρήσεις

Εντοπίσατε διαφορά στη σχέση που αναπτύξατε με το κοινό στις δύο παραστάσεις;
(2 responses)

(Απάντησα παραπάνω)

Ναι υπήρχε διαφορά, από την πρώτη κ την δεύτερη παράσταση- κυρίως στη διαφορά ηλικίας του κοινού.στην δεύτερη παράσταση το κοινό ήταν πιο νεανικό όποτε ίσως και πιο διαθέσιμο να ακολουθήσει το. Project

Πιστεύετε ότι η διαδραστικότητα σε μια παράσταση ανταποκρίνετε στις απαιτήσεις της σύγχρονης εποχής σε αντίθεση με μια συμβατή παράσταση;
(2 responses)

Εννοείται...Όλες οι παραστάσεις για εμένα χρειάζεται να γίνονται με τον σωστό τρόπο που σημαίνει,να περάσεις ωραία,να προβληματιστείς,να σε εκφράσει με διάφορους τρόπους...Με λιγα λόγια να σου δώσει μια παράσταση,να φύγεις χορτασμένος απο το θέατρο...Οπότε για να καταλήξω και η διαδραστική παράσταση μπορεί να σταθεί στις μέρες μας και μπορεί λόγω και της συμμετοχής να λειτουργήσει και πολυ καλύτερα...

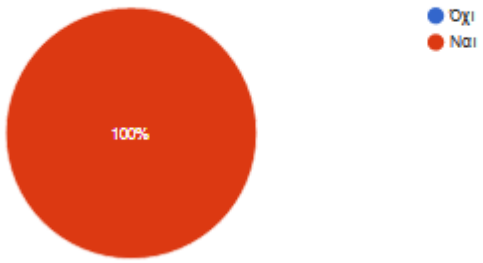
Σαφως, μέσω της διαδραστικότητας ο θεατής γίνεται δρων, αφήνει την σίγουρη κ ασφαλή θέση που του παρέχει ένα συμβατικό θέατρο κ αναλαμβάνει δράση, με οδηγό, βοηθό κ συνεργάτη τον ηθοποιό.

Πώς θα σχολιάζατε τη σχέση που αναπτύχθηκε με το κοινό; (2 responses)

Αμήχανη σχέση,τους ένιωθα σε μια μόνιμη ετοιμότητα οτι κατι απότομο ή κακό θα συμβεί...

Σχέση συνεργασίας και μάθησης.

Θα θέλατε να ξανασυμμέτεχετε σε μια παρόμοια παράσταση; (2 responses)



Πηγές

Βιβλιογραφία

Alston, A. (2016), *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation*, London: Palgrave Macmillan.

Artaud, A. (1958), *The Theatre and its Double*, New York: Grove Press, Inc.

Babbage, F. (2004), *Routledge Performance Practitioners: Augusto Boal,* New York: Routledge.

Banes, S. and Lepecki, A. (2007), *The Senses in Performance*, New York and London: Routledge.

Benedetto, S. (2010), *The Provocation of the Senses in Contemporary Theatre*, New York: Routledge.

Bennett, S. (2006), *Theatre Audience*, Oxon: Routledge.

Biggin, R. (2017), *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, London: Palgrave Macmillan.

Boal, A. (2008), *Theatre of the Oppressed*, London: Pluto Press.

Bowman, S. (2010), *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity,* North Carolina: McFarland and Company, Inc.

Brockett, O. κ.α. (2013), *Ιστορία του Θεάτρου,* Αθήνα: εκδόσεις ΚΟΑΝ.

Burwick, F. (1991), *Illusion and the Drama: Critical Theory of the Enlightenment and Romantic Era*, USA: The Pennsylvania State University Press. ,

Caillois, R. (2001), *Man, Play and Games* (trslt. M Barash), Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Campen, C. (2014), *The Proust Effect: The Senses as doorways to lost memories*, Oxford: Oxford University Press.

Caronia, A. (2014), *RE:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting*, Brescia: Link Editions.

Feuerstein, M. κ.α. (2013), *Architecture as a Performing Art*, Surrey: Ashgate Publishing Limited.

Fischer - Lighte, E. (2012). *Θέατρο και Μεταμόρφωση: προς μία νέα αισθητική του επιτελεστικού* (μτφ. Ν. Σιουζούλη), Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Grotowski, J. (2002), *Towards a Poor Theatre*, New York: Routledge.

Haridy, M. (2013), *Panoramic View of the World Theatre: Theatre Today*, USA: Gaze on Publishing.

Hartnoll, P. (2000), *Λεξικό του Θεάτρου*, Αθήνα: Εκδόσεις Νεφέλη.

Izzo, G. (1997), *The Art of Play: The new genre of interactive theatre*, New Charleston: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Jones, P. (2007), *Drama as Therapy: Theory, practice and research*, East Sussex: Routledge.

Pavis, P. (1999), *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts and Analysis*, Canada: University of Toronto.

Rancière, J. (2009), *The Emancipated Spectator*, New York: Verso.

Salen, K. και Zimmerman, E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, USA: MIT.

Salter, C. (2010), *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, London: The MIT Press.

Schechner, R. (1985), *Between Theater and Anthropology*, Philadephia: University of Pennsylvania Press.

Schechner, R. (2005), *Performance Theory*, Oxon : Routledge.

Schechner, R. (2013), *Performance Studies: An introduction*, Oxon: Routledge.

Schonmann, S. (2011), *Key Concepts in Theatre/Drama Education*, Rotterdam: Sense Publishers.

Slowiak, J. κ.α. (2007), *Routledge performance practitioners: Jerzy Grotowski*, New York: Routledge.

Smith, P. (2010), *Children and Play*, West Sussex: Wiley-Blackwell.

Sutton-Smith, B. (2001), *The Ambiguity of Play*, USA: First Harvard University Press.

Turner, J. (2004), *Routledge performance practitioners: Eugenio Barba*, New York: Routledge.

Tytell, J. (1995), *The Living Theatre: Art, Exile, and Outrage*, New York:Grove Press.

White, G. (2013), *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*, UK: Palgrave Macmillan.

Young, A.L. (2015), *Vision and Audience in Medieval Drama: A Study of the Castle of Perseverance*, New York: Palgrave Macmillan.

Καρρόλ, Λ. (1999). *Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων* (μτφ. Γ. Δεπάστας), Αθήνα: Εκδόσεις ΜΙΝΩΑΣ.

Μανδαλά, Μ. (1993), *Ελληνικό* Λεξικό, Αθήνα: Εκδόσεις Τεγόπουλος – Φυτράκης.

Μαρτινίδης, Π. (1999), *Μεταμορφώσεις του θεατρικού χώρου: Τυπικές Φάσεις κατά την Εξέλιξη της Αρχιτεκτονίκης των Θεάτρων στη Δύση*, Αθήνα: Εκδόσεις Νεφέλη.

Πατσαλίδης, Σ. (2004). *Από την αναπαράσταση στην παράσταση: Σπουδή ορίων και περιθωρίων*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Σαίξπηρ, Ο. (1996). *Μάκβεθ* (μτφ. Γ.Χειμωνάς), Αθήνα: Εκδόσεις Κέδρος Α.Ε.

Στούρνα, Α. (2015), *Τηλεσεμινάριο: Σκηνογραφία*, Λευκωσία: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου.

Τιμπλαλέξη, Ε. (2014), *Αναλογικά και Ψηφιακά Παιχνίδια Ρόλων: Η μαθησιακή και θεατρική διάσταση* (Μη εκδοθείσα Διδακτορική Διατριβή), ΕΚΠΑ, Ελλάδα.

Αρθρογραφία

Abrams, J. (2003), «Ethics Of The Witness: The Participatory Dances Of Cie Felix Ruckert», στο: *Audience Participation: Essays on Inclusion in Performance* (ed. S.Kattwinkel), 101: 1 - 14.

Banes, S. (2001), «Olfactory Performances», στο: *TDR (1988-)*, 45 – 1: 68 - 76. Ανακτήθηκε 14 Δεκεμβρίου 2016, από: http://www.jstor.org/stable/1146881.

Barba, E., Fowler, R. (1990), «Four Spectators», στο: *TDR (1988-)*, 34 – 1: 96 – 101. Ανακτήθηκε 29 Οκτωβρίου 2017, από: http://www.jstor.org/stable/1146009.

Callaghan, D. (2003), «Still Signaling Through The Flames: The Living Theatre's Use Of Audience Participation In The 1990s», στο: *Audience Participation: Essays on Inclusion in Performance* (ed. S.Kattwinkel), 101: 23 – 36.

Féral, J. κ.α. (1989), «Building up the Muscle: An Interview with Ariane Mnouchkine», στο: *TDR (1988-)* 33 – 4: 88-97. Ανακτήθηκε 31 Αυγούστου 2017, από: http://www.jstor.org/stable/1145968.

Fusco, C. and Bustamante, N. (1997), «Stuff», στο: *TDR (1988-),* 41 – 4: 63 – 82. Ανακτήθηκε 5 Νοεμβρίου 2017, από: www.jstor.org/stable/1146661.

Ghosh, R. (1987), «Artistic Communication and Symbol: some Philosophical Reflections», στο: *The British Journal of Aesthetics,* 27 – 4: 319 – 325. Ανακτήθηκε 30 Οκτωβρίου 2017, από: http://www.jstor.org/stable/1559180.

Geoffrey, B. (2013), "Nietzsche, Artaud, and Tragic Politics," στο: *Comparative Literature*, 55 - 1:1-23. Ανακτήθηκε 28 Ιανουαρίου 2018, από: http://www.jstor.org/stable/4122327.

Grotowski, J., Schechner, R. κ.α. (1968), «An Interview with Grotowski», στο: *The Drama Review: TDR*, 13 – 1: 29-45. Ανακτήθηκε 16 Σεπτεμβρίου 2017, από: http://www.jstor.org/stable/1144432.

Isaac, D. (1970), «Dionysus in 69 by Richard Schechner», στο: *Educational Theatre Journal,* 22 – 4: 432 – 436. Ανακτήθηκε 3 Σεπτεμβρίου 2017, από: http://www.jstor.org/stable/3205432.

Jannarone, K. (2009), «Audience, Mass, Crowd: Theatrew of Cruelty in Interwar Europe», στο: *Theatre Journal,* 61 – 2: 191 – 211. Ανακτήθηκε 14 Σεπτεμβρίου 2017, από: http://www.jstor.org/stable/40587389.

Lavin, I. 1990. «On the Unity of the Arts and the Early Baroque Opera House», στο: *Perspecta*, 26: 1-20. Ανακτήθηκε 23 Δεκεμβρίου 2013, από: http://www.jstor.org/stable/1567150

Melrose, S. 1988. "Beyond presence? Repoliticising theatre's bodies.", στο: *Spectator Burns.Performance/Theory*, 2: 48–61.

Schechner, R. (1971), «Audience Participation», στο: *The Drama Review : TDR,* 15 – 3 : 72 -89. Ανακτήθηκε 8 Δεκεμβρίου 2017, από: http://www.jstor.org/stable/1144682 .

Schechner, R. (1983), «Richard Schechner on Environmental Theatre», στο: *India International Centre*: 10 – 2: 237 – 248. Ανακτήθηκε 25 Δεκεμβρίου 2017, από: www.jstor.org/stable/23001648.

Schmitt, N.C. (1981), «Theatre and Children's Pretend Play», στο: *Theatre Journal,* 33 – 2: 213 - 230. Ανακτήθηκε 1 Δεκεμβρίου 2017, από: www.jstor.org/stable/3207304.

Waskul, D. και Lust, M. (2004), «Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing», στο: *Symbolic Interaction*, 27 – 33: 333-356. Ανακτήθηκε 3 Δεκεμβρίου 2017, από: www.jstor.org/stable/10.1525/si.2004.27.3.333.

Παπαδόπουλος, Π. (2013). «El Greco's Bussiness Lounge», στο: *Agora – Ανθολόγιο,* Αθήνα: 4η Μπιενάλε της Αθήνας 2013.

Σύνδεσμοι στο διαδίκτυο | Οπτικοακουστικό υλικό

«Οι Μυστικοί Κόσμοι του Ευγένιου Τριβιζά», ημερομηνία πρόσβασης [17/11/2017] από http://mystikoikosmoitriviza.gr/.

«International Street Theatre Festival», ημερομηνία πρόσβασης [28/11/2017] από http://theartfoundation.metamatic.gr/GR/Event/1997/International_Street_Theatre_Festival_Athens_2013/.

«Super Mario Bros Recreated as Life Size Augmented Reality Game», ημερομηνία πρόσβασης [28/1/2018], από: https://www.youtube.com/watch?v=QN95nNDtxjo.

600 Highwaymen, «The Record», ημερομηνία πρόσβασης [10/8/2017] από http://www.sgt.gr/gre/SPG1721/?.

Adams, T. (2015), «Sherry Turkle: 'I am not anti-technology, I am pro-conversation'», ημερομηνία πρόσβασης [28/1/2018], από: https://www.theguardian.com/science/2015/oct/18/sherry-turkle-not-anti-technology-pro-conversation.

Anderson, R. (2015), «What exactly is immersive, interactive, participatory or playing theatre, anyway?», ημερομηνία πρόσβασης [1/12/2017] από https://playingatplays.wordpress.com/2015/02/05/what-exactly-is-immersive-interactive-participatory-or-playing-theatre-anyway/.

Burning Man, ημερομηνία πρόσβασης [24/12/2017] από https://burningman.org/.

Cardiff, J. και Miller, G. (1997), ημερομηνία πρόσβασης [2/11/2017], από: http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/chiaroscuro.html#.

CasaBranca (2014), «Atlas_Atenas», ημερομηνία πρόσβασης [10/8/2017] από https://www.youtube.com/watch?v=rxK1a7bCNLY.

Complicite, *The Encounter*, ημερομηνία πρόσβασης [15/9/2017] από http://www.complicite.org/productions/theencounter.

CultureNow (2011), «Ευδόκιμος Τσολακίδης: Αυτοσχεδιάζοντας στο Βρυσάκι», ημερομηνία πρόσβασης [20/1/2018] από https://www.culturenow.gr/eudokimos-tsolakidis-autosxediazontas-sto-brusaki/.

Dogtroep (2010), «Dogtroep 1993 1997», ημερομηνία πρόσβασης [28/1/2018] από https://www.youtube.com/watch?v=UunVkeYTc4k.

Dries Verhoeven (2003), *The Kingdome Come*, ημερομηνία πρόσβασης [12/8/2016] από http://driesverhoeven.com/en/project/uw-koninkrijk-kome/.

Dries Verhoeven (2007), *You are here*, ημερομηνία πρόσβασης [13/9/2017] από http://driesverhoeven.com/en/project/u-bevindt-zich-hier/.

Felix Ruchert, *Hautnah*, ημερομηνία πρόσβασης [22/10/2017] από http://felixruckert.de/1995/07/22/hautnah-1995/.

Field, A. (2008), «How can participatory theatre be improved?», στο: *TheGuardian,* ημερομηνία πρόσβασης [15/12/2017] από https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2008/may/06/howcanparticipatorytheatre.

Forced Entertainment (2015), *Complete Works:Table Top Shakespeare*, ημερομηνία πρόσβασης [30/1/2017] από https://www.forcedentertainment.com/project/complete-works-table-top-shakespeare/.

Gardner (2014), «Should immersive theatre audiences accept greater responsibility?», ημερομηνία πρόσβασης [14/12/2017] από: https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2014/nov/12/immersive-theatre-audiences-take-responsibility-bordergame-the-privileged

Gardner, L. (2013), «I Wish I Was Lonely – Edinburgh festival 2013 review», ημερομηνία πρόσβασης [28.1.2018], από: https://www.theguardian.com/stage/2013/aug/23/wish-was-lonely-edinburgh-review?CMP=twt_gu.

Gillinson (2013). «Interactive theatre: five rules of play froman audience perspective», στο: *Guardian.gr.* Ανακτήθηκε 9 Οκτωβρίου 2017, από: https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2013/jan/17/interactive-theatre-rules-audience-perspective.

Gordon, C. (2013), «Touching the Spectator: Intimacy, Immersion and the Theater of the Velvet Rope», στο: *Borrowers and Lenders.* Ανακτήθηκε 14 Δεκεμβρίου, 2017, από: http://www.borrowers.uga.edu/7164/toc.

Higgins, C. (2011), « Is intimate theatre 'decadent'? It is, in these austere times, argues playwright David Greig», ημερομηνία πρόσβασης [12/12/2017] από https://www.theguardian.com/culture/charlottehigginsblog/2011/aug/09/edinburghfestival-edinburgh.

Hip Entertainment and Events (2017), «Variety Entertainment», ημερομηνία πρόσβασης [20/1/2018] από https://www.youtube.com/watch?v=s8nsFe0wXvM.

Ikeda. R. (2008), ημερομηνία πρόσβασης [1/11/2017] από: http://www.ryojiikeda.com/project/testpattern//

Living Theatre (2007). «Paradise Now: The Living Theatre in Amerika DVD trailer», ημερομηνία πρόσβασης [30/10/2016] από https://www.youtube.com/watch?v=jF7_BdHi_NA.

MIRfestival (2014), «Atlas_Athina@ MIRfestival: 100 Αθηναίοι σαν εμάς στη σκηνή!», ημερομηνία πρόσβασης [1/8/2017] από https://www.facebook.com/events/756566154428137/.

Museum Tinguely, *Belle Haleine*, ημερομηνία πρόσβασης [2/11/2017] από https://www.tinguely.ch/en/ausstellungen/ausstellungen/2015/Belle-Haleine.html.

Newsroom (2017), «"Ο Σκεπαστής του Φεγγαριού" φοράει τα γιορτινά του» ημερομηνία πρόσβασης [28/12/2017] από http://newpost.gr/entertainment/theatre/627432/o-skepasths-toy-feggarioy-tha-sas-magepsei.

Odin Theatret (2010), «Inside the Skeleton of the Whale», ημερομηνία πρόσβασης [12/12/2017] από https://www.youtube.com/watch?v=hXNFH1_yUro.

Punchdrunk, *Sleep No More*, ημερομηνία πρόσβασης [12/6/2017] από https://www.punchdrunk.org.uk/sleep-no-more/.

Rimini Protokoll (2016), *Radioortung*, ημερομηνία πρόσβασης [28/1/2018], από: http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/radioortung-10-aktenkilometer-dresden.

Rimini Protokoll (2013), *Situation Rooms*, ημερομηνία πρόσβασης [28/1/2018], από: http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms.

Roca, M. (1994), *Epizoo,* ημερομηνία πρόσβασης [3/11/2017], από: http://marceliantunez.com/work/epizoo/.

Schechner, R. (1970). «Dionysus in '69», *Umberto Cantone¸* ημερομηνία πρόσβασης [30/10/2016] από https://www.youtube.com/watch?v=iN9Jzyq-XC4.

Singh, A. (2017), «Super Mario Bros Recreated as Life Size Augmented Reality Game», ημερομηνία πρόσβασης [28/1/2018], από: https://www.youtube.com/watch?v=QN95nNDtxjo.

Shunt Performance Collective, «Dance Bear Dance», ημερομηνία πρόσβασης [12/8/2017] από https://vimeo.com/12797578.

The Escape (χ.χ.), *Αττική: 237 ΔωμάτιαΑπόδρασης,* ημερομηνία πρόσβασης [10/11/2017] από: https://theescape.gr/athens/.

The Space, «What is immersive theatre?», ημερομηνία πρόσβασης [12/12/2017] από: https://space.org.uk/2014/08/04/what-is-immersive-theatre/.

Theseum *Ensemble* (2008)*, Πεθαίνω σαν Χώρα,* ημερομηνία πρόσβασης [12/6/2017] από http://greekfestival.gr/gr/events/view/theseum-ensemble-2008.

Toothman, J. (2012), «How Croquet Works», ημερομηνία πρόσβασης [12/12/2017] από: https://entertainment.howstuffworks.com/backyard-fun-games/croquet1.htm.

Tuberides (2015), «Bad1 Bremerhaven – Black Hole II Colorful LED water slide!», », ημερομηνία πρόσβασης [12/12/2017] από https://www.youtube.com/watch?v=KBP7LMfhB6k.

UrbanDig Project (2016), «Omonoia», ημερομηνία πρόσβασης [15/1/2018] από https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=u282Hgguw2I/

UrbanDig Project (2017), «Xouthou Street», ημερομηνία πρόσβασης [5/11/2017] από https://www.youtube.com/watch?v=Ouib5h5kGTc.

Λέντζου, Ι. (2013), «Σπάνιες φωτογραφίες από το "άβατο" του παλιού Χρηματιστήριου της Σοφοκλέους - Εκεί θα φιλοξενηθεί η 4η Μπιενάλε της Αθήνας», στο: *Newsit.gr*. Ανακτήθηκε 9 Ιανουαρίου, 2016, από: http://www.newsit.gr/ellada/Spanies-fotografies-apo-to-avato-toy-palioy-Xrimatistirioy-tis-Sofokleoys-Ekei-tha-filoksenithei-i-4i-Mpienale-tis-Athinas/238082.

Μαρμαρινός, Μ. (2008), «Ελλάδα; Το χάος!», ημερομηνία πρόσβασης [10/8/2017] από http://efmag.blogspot.gr/2008/06/blog-post.html.

NEON (2016), *Μηχανή Αμοιβαίων Κυμάτων,* ημερομηνία πρόσβασης [10/4/2016] από http://neon.org.gr/gr/exhibition/mutual-wave-machine-gr/.

Λοιποί σύνδεσμοι

http://www.boozecooperativa.com

https://www.theatromania.gr/

http://tritosplanitis.blogspot.gr/2016/06/blog-post_99.html

https://gr.pinterest.com/pin/19281104632761955/

https://www.croquet.org.uk/

https://www.nintendo.com/games/detail/super-mario-odyssey-switch