

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών
Θεατρικές Σπουδές

Μεταπτυχιακή Διατριβή



*Αναζητώντας τον Homo Ludens.
Μια συμμετοχική performance με θέμα τη ζωή ως παιχνίδι*

Αικατερίνη (Κάτια) Μακρुकώστα

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Τάνια Νεοφύτου

Μάιος 2022

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών
Θεατρικές Σπουδές

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Αναζητώντας τον Homo Ludens.
Μια συμμετοχική performance με θέμα τη ζωή ως παιχνίδι

Αικατερίνη (Κάτια) Μακρυκώστα

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Τάνια Νεοφύτου

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.

Μάιος 2022

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διερεύνηση αντιμετωπίζει το θεωρητικό υπόβαθρο και τις πρακτικές προϋποθέσεις σύζευξης παιχνιδιού και επιτέλεσης σε μια οργανωμένη δράση ευρείας κλίμακας εντός της πόλης.

Αρχικά εξετάζει τη σχέση του παιχνιδιού με τον πολιτισμό, την τελετουργία, την θεατρική πράξη και την παραστατική τέχνη γενικότερα, καθώς και τη σχέση του Homo Ludens (του ανθρώπου που παίζει) με τον σύγχρονο θεατή, τον συν-τελεστή και παίζοντα καλλιτέχνη.

Στη συνέχεια μελετά την επίδραση κομβικών εξελίξεων στη δραματολογία (όπως η επιτελεστική και η χωρική στροφή) σε σύγχρονες επιτελεστικές συμμετοχικές και εμπυθιστικές δράσεις. Παράλληλα αναζητά συσχετισμούς μεταξύ της κοινωνικής διάστασης των ρόλων που υιοθετούν οι άνθρωποι στην καθημερινότητά τους και των ρόλων που καλούνται να επιτελέσουν σε μια δραματοποιημένη κατάσταση, καθώς και συσχετισμούς μεταξύ του ρόλου και της λειτουργίας της πόλης ως ένα διαρκές θεατρικό σκηνικό και ως ένα πεδίο όπου η αστική δραματολογία και το παιχνίδι δύναται να συναντηθούν.

Τα τεκμήρια και παραδείγματα που προσκομίζονται από την διεθνή εμπειρία δείχνουν τόσο την τάση στη σύγχρονη καλλιτεχνική σκηνή, όσο και μια εμπράγματη απόδειξη μετατόπισης στην επιτελεστική πράξη. Πλέον ο παίζων-θεατής και ο παίζων-καλλιτέχνης σε ένα σκηνικό τοπίο - terrain της πόλης μπορεί να θεωρηθεί ότι συνθέτουν ένα συμπαγές σύστημα παραγωγής διαρκώς μεταβαλλόμενων νοημάτων. Ένα σύστημα το οποίο διευρύνεται περαιτέρω με τις παρεχόμενες ψηφιακές δυνατότητες.

Η σύνθεση αυτών των δυνατοτήτων αποτελεί μια πραγματική πρόκληση και αντικείμενο του πρακτικού σκέλους της παρούσας διερεύνησης. Ορίζοντας τους στόχους καθώς και τις καλλιτεχνικές, συμμετοχικές και οργανωτικές παραμέτρους που θα πρέπει να πληρούνται ώστε να υλοποιηθεί μια τέτοια δράση ευρείας κλίμακας, μελετάται το υποθετικό σενάριο οργάνωσης μιας πιλοτικής συμμετοχικής επιτέλεσης εμπνευσμένης από την *Οδύσσεια*. Μέσα από την συγκεκριμένη εξέταση αναδεικνύονται επί μέρους στόχοι και ευκαιρίες για την συμμετοχή καλλιτεχνών, κατοίκων μιας περιοχής και επισκεπτών και ταυτόχρονα της αξιοποίησης της νέας τεχνολογίας. Αναδεικνύονται όμως παράλληλα προκλήσεις και κίνδυνοι που θα πρέπει να αντιμετωπιστούν σε όλα τα επίπεδα (οργανωτικά, δραματολογικά κ.α.) ώστε να καταστεί μια τέτοια δράση πραγματοποιήσιμη και επιτυχής. Η συγκεκριμένη μελέτη φιλοδοξεί να αποτελέσει τη βάση για μια περαιτέρω πρακτική διερεύνηση για την δημιουργία ενός ειδολογικό μοντέλου αναπαραγωγής αντίστοιχων δράσεων σε διάφορες πόλεις του κόσμου.

Λέξεις Κλειδιά: Παιχνίδι, Επιτέλεση, Δραματολογία της Πόλης, Συμμετοχική Επιτέλεση, Εμπυθιστική Εμπειρία, Ψηφιακή Εμφύχωση, Επαυξημένη Πραγματικότητα

SUMMARY

The present investigation addresses the theoretical background and the practical conditions for the coupling of play and performance in an organized large-scale action within the city. First, it examines the relationship between play and culture, ritual, theatrical practice and performance art in general, as well as the relationship between Homo Ludens (the person who plays) and the contemporary spectator, co-performer and playing artist.

Consequently, it studies the impact of key developments in dramaturgy (such as the performative and spatial turn) in contemporary performative participatory and immersive actions. At the same time, it seeks correlations between the social dimension of the roles people adopt in their everyday lives and the roles they are called upon to perform in a dramatized situation, as well as correlations between the role and function of the city as a constant theatrical setting and as a field where urban dramaturgy and play can meet.

The evidence and examples sourced from international experience demonstrate both the trend in the contemporary art scene and a tangible proof of a shift in performance practice. Now the playing -spectator and the playing -artist in a stage - city terrain can be seen as constituting a solid production system of ever-changing meanings, a system which is further expanded by the digital possibilities available.

The synthesis of these possibilities is a real challenge and the subject of the practical part of this investigation. By defining the objectives as well as the artistic, participatory and organizational parameters that should be met in order to realize such a large-scale action, the hypothetical scenario of organizing a pilot participatory performance inspired by the *Odyssey* is examined. Through this particular examination, individual objectives and opportunities for the participation of artists, local residents and visitors and the simultaneous use of new technologies are highlighted.

However, it also highlights the challenges and risks that need to be addressed at every level (organizational, dramaturgical etc.) in order to make such an action feasible as well as successful. This study aspires to form the basis for a further practical exploration in order to create a genre model for replicating similar actions in different cities around the world.

Keywords: Play, Performance, Urban Dramaturgy, Participatory Performance, Immersive Experience, Digital Animation, Augmented Reality

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ένα μεγάλο ευχαριστώ στην επιβλέπουσα καθηγήτριά μου Τάνια Νεοφύτου για την κατανόηση, υπομονή και εμπιστοσύνη που έδειξε σε αυτό το μακρύ και γεμάτο εξερεύνηση και ανακάλυψη ταξίδι συγγραφής και στην καθηγήτρια και μέλος της τριμελούς επιτροπής Μαρία Κονομή.

Ιδιαίτερα, ένα μεγάλο ευχαριστώ από καρδιάς στην καθηγήτρια και μέλος της τριμελούς επιτροπής Αύρα Σιδηροπούλου, που μου χάρισε απλόχερα την εμπιστοσύνη, τη δύναμη, το θάρρος και την ευκαιρία να τολμήσω να πραγματώσω όλα όσα ονειρεύομαι. Καθώς και στον καθηγητή Βάιο Λιαπή και στην καθηγήτρια Ελένη Γκίνη για την εμπιστοσύνη και τη στήριξή τους.

Ευχαριστώ τις συμφοιτήτριές μου, Κυριακή (Ύρια) Ιωαννίδου, Γαρυφαλιά Τεριζάκη και Μαρία Χατζησυλλή, για τη δημιουργική συμπόρευσή μας στα τρία χρόνια του μεταπτυχιακού. Καθώς και τις και τους Τζένη Σωτήρη, Νίκο Γιούπη, Αγγελική Στρομπούλη, Κωνσταντίνο Μακρυκώστα, Δέσποινα Ζωγραφίδου, Θάνο Νταραβανόγλου και Όλγα Γεωργαντζά για την καλλιτεχνική τους συμμετοχή στους σκηνοθετικούς πειραματισμούς των προσωπικών μου εργασιών του ΑΠΚΥ.

Ευχαριστώ τους/τις συγγραφείς, ερευνητές/τριες που ανέτρεξα για την εύρεση των πηγών από βιβλία, εργασίες και άρθρα με σκοπό την τεκμηρίωση της παρούσας διατριβής. Η συμβολή τους ήταν πολύτιμη, κατατοπιστική και στάθηκε αφορμή για μια ακόμη περαιτέρω έρευνα, ανοίγοντάς μου νέους ορίζοντες και οράματα.

Ευχαριστώ τις ομάδες ενηλίκων και ανηλίκων που συμπορευτήκαμε όλα αυτά τα χρόνια στα δημιουργικά μονοπάτια του θεατρικού παιχνιδιού και της performance, ήταν πηγή έμπνευσης και εμπύχωσης.

Μεγάλο ευχαριστώ στον δάσκαλό μου Λάκη Κουρετζή που με μύησε στον κόσμο του θεατρικού παιχνιδιού. Στην Αγάπη για την αμέριστη στήριξη, εμπιστοσύνη και πίστη. Στη Γιόκο για την υπομονή, την προσμονή και τις μικρές παιχνιδιάρικες στιγμές που προσπαθούσε να ξεκλέψει όλον αυτόν τον καιρό της συγγραφής.

Σε όλους και όλες, όσους και όσες μοιράζονται τα ίδια δημιουργικά ενδιαφέροντα για μια παιγνιώδη ζωή, για μια ζωή σαν περιπέτεια.

Στον Άλκη,
που με έμαθε να κοιτάζω στο επέκεινα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

- 1 **ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ HOMO LUDENS.
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΕΠΙΤΕΛΕΣΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ**

 - 1.1 Ο άνθρωπος που παίζει
 - 1.2 Παιχνίδι. Πολιτισμικό συστατικό και κοινωνική δραστηριότητα
 - 1.3 Παιχνίδι, Αναπαράσταση –Τελετουργία και Καθημερινότητα
 - 1.4 Ψυχαγωγία - Αναψυχή και Εκπαίδευση
 - 1.5 Το «παιχνίδι» των ρόλων
 - 1.6 Ο Homo Ludens στην Ψηφιακή Εποχή
 - 1.7 Συνοψίζοντας το παιχνίδι ως επιτελεστική δράση

- 2 **ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ARTIFEX LUDENS. Η ΕΠΙΤΕΛΕΣΗ ΩΣ
ΠΑΙΓΝΙΩΔΗΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΚΦΡΑΣΗ**

 - 2.1 Από τον Shakespeare στο Immersive Theater
 - 2.2 Η επιτελεστική στροφή
 - 2.3 Το κοινό ως συνδιαμορφωτής της παράστασης
 - 2.4 Οι αρχές της διεύρυνσης του θεατρικού χώρου
 - 2.5 Η πόλη ως πεδίο συνάντησης παιχνιδιού και επιτελεστικής δράσης
 - 2.6 Ο Artifex Ludens και οι παρεχόμενες δυνατότητες χάρη στη σύγχρονη τεχνολογία

- 3 **ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΣΥΖΕΥΞΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΕΠΙΤΕΛΕΣΗΣ:
ΜΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΗ PERFORMANCE ΜΕ ΘΕΜΑ ΤΗ ΖΩΗ ΩΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

 - 3.1 Η σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης από τη θεωρία στη πράξη
 - 3.1.1 Η φαντασία μέσα στη πραγματικότητα
 - 3.1.2 Ανάδειξη του ψυχαγωγικού χαρακτήρα
 - 3.1.3 Εφήμερο - παροδικό - διαρκές
 - 3.1.4 Κι εγώ μπορώ να το κάνω αυτό
 - 3.1.5 Η προδηλωτική δράση και το νόημα ως παραγόμενο αποτέλεσμα
 - 3.1.6 Play – Performance Continuum
 - 3.2 Η βασική δομή και η τεκμηρίωση των δραματουργικών συνθηκών της σύζευξης

- 3.2.1 Η μύηση του κοινού
- 3.2.2 Κατεύθυνση και Πλοήγηση της Δράσης
 - 3.2.2.1 Χάρτης App
 - 3.2.2.2 Οδηγίες Μετάβασης
- 3.2.3 Η συμμετοχή των κατοίκων σε ρόλο επιτελεστή
 - 3.2.3.1 Μηχανισμός ένταξης των τοπικών κοινοτήτων – Urban Dramaturgies
 - 3.2.3.2 Η δημιουργική υπέρβαση της καθημερινής ζωής και οι «περσόνες» των κατοίκων της πόλης
 - 3.2.3.3 Το συνεχές «παιχνίδι - επιτέλεσης» προς μια συναίρεση υψηλής και λαϊκής τέχνης
- 3.2.4 Οι σταθμοί ως τοπόσημα της επιτελεστικής δράσης
 - 3.2.4.1 Τα κριτήρια εγκατάστασης των σταθμών
 - 3.2.4.2 Η υλοποίηση – λειτουργικότητα των σταθμών
 - 3.2.4.3 Η στελέχωση και οι ρόλοι «εμψυχωτών – σταθμαρχών» - υβριδοποίηση των εμψυχωτών
- 3.2.6 Η κλιμάκωση της αισθητηριακής εμπειρίας και η τελετή λήξης
- 3.3 Η δράση *Nobody's Rhapsody* ως υπόδειγμα σύζευξης παιχνιδιού – επιτέλεσης
- 3.4 Προκλήσεις και κίνδυνοι
- 3.5 Προοπτικές και επεκτασιμότητα

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: ΤΟ PROJECT “NOBODY’S RHAPSODY”

- A Περιγραφή λειτουργίας ψηφιακού χάρτη και οδηγίες Μετάβασης μεταξύ των Σταθμών
- B Αναλυτική περιγραφή των Σταθμών

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός της παρούσας διατριβής είναι η διερεύνηση της δυνατότητας θεωρητικής και πρακτικής σύζευξης παιχνιδιού και επιτέλεσης μέσω μιας πρότυπης συμμετοχικής και εμπυθιστικής δράσης μέσα στην πόλη.

Η συνολική μελέτη πραγματοποιείται υπό το πρίσμα της δημιουργίας μιας πιλοτικής δράσης συνδυασμού παιχνιδιού και επιτέλεσης, στη συγκεκριμένη περίπτωση μιας δράσης εμπνευσμένη από την Οδύσσεια, η οποία θα μπορούσε να λειτουργήσει ως ειδολογικό μοντέλο για την αναπαραγωγή αντίστοιχων δράσεων σε διάφορες πόλεις του κόσμου και με διαφορετικό λογοτεχνικό διακείμενο.

Μελετώντας παράλληλα α) τον πολιτισμικό και επιτελεστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού και β) τον «παιγνιώδη» χαρακτήρα της θεατρικής πράξης, επιχειρείται η εξέταση του ρόλου και της λειτουργίας του σύγχρονου θεατή όχι ως μέρος ενός παθητικού ακροατηρίου, αλλά ως συν-τελεστή, ενεργού συστατικού -μέρους μιας δράσης που συγκεντρώνει τόσο τα χαρακτηριστικά του ανθρώπου που παίζει, του Homo Ludens, όσο και τα χαρακτηριστικά του συν-δημιουργού που νοηματοδοτεί με την πράξη και την ενεργή συμμετοχή του το εκάστοτε έργο. Η μελέτη του ρόλου και της λειτουργίας του παίκτη – θεατή λαμβάνει υπόψη την ιστορική εξέλιξη του στην πορεία του χρόνου αλλά και την σχέση του με τον σκηνικό χώρο ο οποίος, στην συγκεκριμένη περίπτωση, θεωρείται με την ευρύτερη έννοια και εκτείνεται τόσο στην πόλη όσο και στην ψηφιακή πραγματικότητα.

Το κέντρο βάρους της θεωρητικής διερεύνησης δίνεται σε κοινωνικές, ανθρωπολογικές, φιλοσοφικές και δραματουργικές προσεγγίσεις, καθώς επιτρέπουν την συγκλίνουσα μελέτη παιχνιδιού και θεατρικής πράξης. Τέτοιες προσεγγίσεις είναι του Χουιζίνγκα, του Suits, του Schechner, Fischer- Lichte, κ.α καθώς και διακεκριμένων αναλυτικών και φαινομενολόγων φιλοσόφων (Wittgenstein, Heidegger, Merleau- Ponty κ.α.). Ειδικότερα η σχέση ανθρώπου και πόλης θα εξεταστεί υπό το πρίσμα του πολεοδόμου Lynch (*The image of the city*) και του κοινωνιολόγου Goffman (*The Presentation of self in everyday life*).

Η πρακτική διερεύνηση ακολούθως, γίνεται μέσα από παραδείγματα της διεθνούς εμπειρίας και βιβλιογραφίας, με έμφαση σε σύγχρονες επιτελεστικές δράσεις αλλά και αναφορές σε «κλασικές» πλέον συμμετοχικές, διαδραστικές και τοποειδικές performances. Τα παραδείγματα αυτά βρίσκονται σε πολλές περιπτώσεις «ενθемеμένα» εντός του κειμένου με εικόνες που περιλαμβάνουν ενεργό σύνδεσμο link για προβολή βίντεο με ένα κλικ. Η ένθεσή τους αποσκοπεί, πέραν της τεκμηρίωσης, στη συνομιλία με την ιδέα της ένθεσης του ψηφιακού εντός του πραγματικού, μια ένθεση στην οποία βασίζεται η επαυξημένη πραγματικότητα, η οποία και αποτελεί μια από τις υπό εξέταση δυνατότητες που παρέχει η σύγχρονη τεχνολογία στο αντικείμενο μελέτης.

Η διατριβή δομείται σε τρία κεφάλαια και ένα παράρτημα. Το πρώτο και το δεύτερο κεφάλαιο λειτουργούν στο πλαίσιο της θεωρητικής και βιβλιογραφικής τεκμηρίωσης που θα επιτρέψει ενδεχομένως τη σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης.

Το τρίτο κεφάλαιο αναζητά τις πρακτικές προϋποθέσεις που μπορεί να καταστήσουν ένα τέτοιο εγχείρημα δυνατό και το παράρτημα παρουσιάζει έναν ενδεικτικό οδηγό του περιεχομένου μιας τέτοιας δράσης μέσα από περιγραφές

σταθμών, καλλιτεχνικών εγκαταστάσεων και επιτελεστικών δράσεων μέσα στην πόλη.

Πιο συγκεκριμένα, στο πρώτο κεφάλαιο επιχειρείται μια περιγραφή του ανθρώπου που παίζει, αυτού που ο Χουιζίνγκα (1989) ονόμασε Homo Ludens. Με αφηρητικό σημείο την κλασική γραμματεία, και περνώντας γρήγορα στα κοινωνικά και οντολογικά χαρακτηριστικά, γίνεται αντιληπτό ότι, εκτός από ουσιαστικό στοιχείο της ανθρώπινης ύπαρξης, το παιχνίδι συνιστά κύριο πολιτισμικό συστατικό και βασική κοινωνική δραστηριότητα. Καθώς δεν υπάρχει πολιτισμός χωρίς παιχνίδι και πολιτισμός χωρίς τέχνη, διαπιστώνουμε ένα πρώτο σημείο α ριγοί σύγκλισης παιχνιδιού και τέχνης ως συστατικών στοιχείων της πολιτισμικής μας ταυτότητας. Στη συνέχεια, στο πλαίσιο της διερεύνησης των χαρακτηριστικών που καθιστούν «κάτι» παιχνίδι (όπως για παράδειγμα οι οδηγίες ή κάποιο σύστημα κανόνων) εντοπίζονται αρχετυπικές, αναπαραστασιακές και τελετουργικές δραστηριότητες που διακρίνονται για την παιγνιώδη τους φύση. Παράλληλα εξετάζεται ο ψυχαγωγικός και εκπαιδευτικός χαρακτήρας του παιχνιδιού και ο ρόλος του στην καθημερινότητα και την υπέρβαση της καθημερινότητας των ανθρώπων. Ακολουθεί μια εκ του παραλλήλου εξέταση του παιχνιδιού ρόλων στην κοινωνική ζωή και στο θέατρο, και παρατηρείται ότι κάθε πτυχή της ζωής διακρίνεται από θεατρικότητα αλλά και πως θεατρικότητα και παιχνίδι συγκλίνουν στην παιγνιδική φύση του Homo Ludens. Τέλος, παρατηρείται ο μετασχηματισμός του Homo Ludens στην ψηφιακή εποχή καθώς και οι δυνατότητες που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία για παιχνίδι και επιτελεστικές δράσεις.

Στο δεύτερο κεφάλαιο επιχειρείται η περιγραφή μιας μετάβασης από το κλασικό θέατρο στο σύγχρονο συμμετοχικό θέατρο και στο θέατρο της εμπύθισης, καθώς στα δύο τελευταία αυτά είδη συγκεντρώνονται τα ειδικά χαρακτηριστικά που θα μπορούσαν να καταστήσουν την σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης δυνατή. Ειδικότερα μελετάται η σχέση του θεατή με τον σκηνικό χώρο, ο ρόλος της ολόπλευρης και εξατομικευμένης αισθητηριακής εμπειρίας, η υβριδικότητα των τεχνών, η έμφαση στις τεχνικές αλληλεπίδρασης και στον ρόλο της αφήγησης κ.α. Τονίζεται ιδιαίτερα ο ρόλος της λεγόμενης «επιτελεστικής στροφής» και της «λούπας ανάδρασης» και οι αλλαγές που επέφεραν στην καλλιτεχνική έκφραση αλλά και στον τρόπο που η νοηματοδότηση ενός έργου μεταβλήθηκε σε ανοιχτή «ιδιότητα» ενός δυναμικού συστήματος που περιλαμβάνει τον καλλιτέχνη, τον ενεργό θεατή, τον χώρο και το αφηγηματικό πλαίσιο. Ιδιαίτερα τονίζεται η «χωρική στροφή» και το πως η διεύρυνση του σκηνικού χώρου έξω από τα καθιερωμένα όρια και η επέκταση του θεάτρου στην πόλη διαρθρώνουν εν τέλει ένα νέο είδος επιτελεστικής πράξης (Pearson, 2010: 19) όπου τόπος, δράση και κοινό βρίσκονται σε μια άρρηκτη μεταξύ τους σχέση. Με αυτήν την έννοια η πόλη διαμορφώνεται σε ένα ζωντανό σκηνικό, όπου ο θεατής μεταμορφώνεται σε «εξερευνητή» ο οποίος καλείται να την ανακαλύψει. Η οργανωμένη αυτή δράση του θεατή – παίκτη – εξερευνητή εντός της πόλης βρίσκει θεωρητική αφηρησία στο έργο του Lynch (*The image of the city*) και στην νοητική – ψυχογεωγραφική εικόνα της πόλης. Καταληκτικά εξετάζεται το πώς όλα τα παραπάνω στοιχεία σε συνδυασμό με τις παρεχόμενες δυνατότητες της σύγχρονης τεχνολογίας μετασχηματίζουν τον Homo Ludens σε Artifex Ludens με τέτοιο τρόπο ώστε η επιτελεστική πραγμάτωση ενός «παιχνιδιού» στην πόλη να γίνει πραγματικότητα.

Στο τρίτο και εκτενέστερο κεφάλαιο αναζητούνται οι παράμετροι που καθιστούν δυνατή μια πρακτική σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης. Θέτοντας συγκεκριμένους στόχους μιας τέτοιας δράσης, όπως για παράδειγμα α) η ευρεία συμμετοχή

κατοίκων, καλλιτεχνών και κοινού - επισκεπτών, β) η αξιοποίηση των παρεχόμενων δυνατοτήτων της ίδιας της πόλης αλλά και των σύγχρονων τεχνολογιών, γ) η δυνατότητα αναπαραγωγής της δράσης σε άλλες πόλεις με εντελώς διαφορετικό ή προσαρμοσμένο περιεχόμενο και δ) η σύγχρονη (υβριδική) αλλά και ετεροχρονισμένη (ψηφιακή) συμμετοχή σε αυτήν, επιχειρείται η δημιουργία ενός καταστατικού χάρτη που θα επιτρέψει την δημιουργία ενός πιλοτικού εγχειρήματος. Ο χάρτης αυτός περιλαμβάνει ορισμένες γενικές αρχές και μερικά βασικά δομικά στοιχεία. Ενδεικτικά τέτοιες αρχές: η ένθεση του φανταστικού στο πραγματικό, η ανάδειξη του ψυχαγωγικού χαρακτήρα, η έμφαση στην οργανωμένη δράση, η ενθάρρυνση και παρακίνηση συμμετοχής κατοίκων στη δράση και η σε κάθε σημείο διαφύλαξη του «Συνεχούς Παιχνιδιού - Επιτέλεσης» (Play – Performance Continuum). Αντιστοίχως τα βασικά τεχνικά – δομικά στοιχεία περιλαμβάνουν την μύηση του κοινού, την ανάθεση αποστολών, την εξερεύνηση των σταθμών, την κλιμάκωση της δράσης κ.α. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την περιγραφή των προκλήσεων και κινδύνων που αντιμετωπίζει ένα τέτοιο εγχείρημα και με τις προοπτικές επεκτασιμότητάς του.

Κλείνοντας το εισαγωγικό σημείωμα θα ήθελα να σημειωθούν ορισμένα τεχνικά ως προς την συγγραφή θέματα. Κατ' αρχάς το θέμα απόδοσης των όρων στα ελληνικά όπου δεν υπάρχει ελληνική μετάφραση ή στις περιπτώσεις που οι όροι αποδίδονται στα ελληνικά με διαφορετικές μεταφράσεις, έχω επιλέξει απόδοση των όρων με τρόπο που να εξυπηρετεί την καλύτερη κατανόησή τους. Σε αυτές τις περιπτώσεις οι πρωτότυποι όροι παραθέτονται και στα αγγλικά είτε σε παρένθεση είτε σε σημείωση. Τέλος, χρησιμοποιώ συχνά αντωνυμίες και ουσιαστικά αρσενικού γένους, αναφερόμενη στον άνθρωπο ανεξαρτήτου φύλλου που προσωποποιείται στον άνθρωπο που παίζει και δημιουργεί, στον Homo Ludens.

1.1. Ο άνθρωπος που παίζει

«Έτσι πρέπει να ζούμε τη ζωή [ως παιχνίδι] παίζοντας, προσφέροντας θυσίες, τραγουδώντας και χορεύοντας και τότε, και θα εξευμενίσουμε τους θεούς αλλά και θα νικάμε τους εχθρούς μας στη μάχη» (Πλάτων, Νόμοι Ζ' 803ε).

Ο ευεργετικός ρόλος του παιχνιδιού τόσο για την «ανύψωση» της ανθρώπινης ύπαρξης όσο και για την αποκατάσταση της κοσμικής τάξης είναι παρών στη μυθολογία και στην αρχαία γραμματεία. Για τον Πλάτωνα το παιχνίδι έχει ιερό χαρακτήρα καθώς εξυψώνει το πνευματικό επίπεδο του ανθρώπου προσεγγίζοντας το θείο (Χουιζίνγκα, 1989: 37). Όμως ο Πλάτων δεν είναι ο πρώτος φιλόσοφος που θεωρεί το παιχνίδι ως βασικό συστατικό ολοκλήρωσης της ανθρώπινης φύσης. Πριν από αυτόν, ο Ηράκλειτος εξυμνεί τον ρόλο του παιχνιδιού και τον θέτει μάλιστα σε προτεραιότητα από τον τετριμμένο πολιτικό βίο καθώς προτιμάει να παίζει με τα παιδιά «αστραγάλους»¹ παρά να βρίσκεται ανάμεσα στους πολιτευόμενους (Φαράντος, 2001:25). Σε άλλο σημείο γράφει ότι η ίδια η ροή του χρόνου στο σύμπαν μοιάζει με ένα παιδί που παίζει ένα αυτοσχέδιο παιχνίδι, από το οποίο εξαρτάται η μοίρα του κόσμου (Σκαρπέλος, 2019: 9).

Τα παιδιά παίζουν «αστραγάλους» στη video performance του Francis Alÿs, μέρος της σειράς *Children Games*. «Πιθανότατα η πιο σημαντική συνεισφορά μου στην ιστορία της τέχνης» όπως λέει ο ίδιος.



¹ <http://francisalys.com/childrens-game-18-knucklebones/>

Ο Alÿs από το 1999 πραγματοποίησε μια σειρά κινηματογραφικών ντοκουμέντων απ' όλο τον κόσμο με θέμα τα παραδοσιακά παιδικά παιχνίδια. Ανάμεσά τους κορίτσια από το Νεπάλ που παίζουν με τους «αστραγάλους», αγόρια από το Μαρόκο που ρίχνουν βότσαλα στη λίμνη, παιδιά από το Αφγανιστάν που πετούν αετούς κ.α. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια αντανακλούν ήθη και έθιμα των συγκεκριμένων πολιτισμών και οι ρίζες τους χάνονται στα βάθη των αιώνων. Περισσότερα ήθη και έθιμα των συγκεκριμένων πολιτισμών και οι ρίζες τους χάνονται στα βάθη των αιώνων. Περισσότερα στο <http://francisalys.com/category/childrens-games/> και <https://www.e-flux.com/announcements/296352/francis-alschildren-s-games/>

Η μοίρα του κόσμου εξαρτάται από την έκβαση του παιχνιδιού και στις μυθολογικές παραδόσεις Ανατολής και Δύσης. Στο ινδικό έπος *Μαχαμπαράτα*, για παράδειγμα, ο Σίβα παίζοντας ζάρια με τη βασίλισσά του, καθορίζει την πορεία των γεγονότων, ενώ στην γερμανική λαϊκή παράδοση οι θεοί επαναφέρουν την κοσμική τάξη μετά τις καταστροφές παίζοντας μια μορφή τυχερού παιχνιδιού, όπως το τάβλι (Χουιζίνγκα, 1989: 91).

Στη νεότερη φιλοσοφία το παιχνίδι μεταβαίνει από τον χώρο του μεταφυσικού στον κόσμο της λογικής.

Το παιχνίδι είναι παρόν στη φιλοσοφία του Καντ, όταν μιλάει για «παιχνίδι ιδεών», «παιχνίδι φαντασίας» «διαλεκτικό παιχνίδι» κ.α. (Χουιζίνγκα, 1989: 63) αλλά και αργότερα στον Wittgenstein, όταν υποστηρίζει ότι το νόημα των λέξεων εξαρτάται από το εκάστοτε «γλωσσικό παιχνίδι» (Wittgenstein, 1977: 28) ακόμα και αν το «παιχνίδι» της γλώσσας δεν αποτελεί παιχνίδι με την κυριολεκτική έννοια του όρου (Sageng, 2019: 21-22).

Ακόμα κι έτσι, όμως, η βαθιά ριζωμένη έννοια του παιχνιδιού στην ανθρώπινη γλώσσα, στην ανθρώπινη σκέψη και στην ανθρώπινη δραστηριότητα το καθιστά αναπόσπαστο στοιχείο του ανθρώπινου πολιτισμού. Για τον Χουιζίνγκα ειδικότερα το παιχνίδι αποτελεί –όπως θα δούμε στη συνέχεια- όχι μόνο αναπόσπαστο αλλά συστατικό στοιχείο του πολιτισμού, όντας μάλιστα αρχαιότερο και πρωταρχικότερο κάθε πολιτισμού. Όπως λέει χαρακτηριστικά ο Χουιζίνγκα (1989: 75) «Ο πολιτισμός εμφανίζεται με τη μορφή παιχνιδιού, που παίζεται ήδη εξ αρχής» καθώς στη «δίδυμη ένωση» παιχνιδιού και πολιτισμού το παιχνίδι είναι πάντα πρωτεύον. Και, ενώ δεν μπορούμε να εννοήσουμε πολιτισμό χωρίς τέχνη, μπορούμε να ανιχνεύσουμε κατ' αναλογία σε αυτήν τη παραδοχή και μια βαθιά και πρωτεύουσα οντολογική σχέση του παιχνιδιού με την τέχνη, μια σχέση που θα εξετάσουμε αναλυτικότερα στη συνέχεια. Αυτός ο πολιτισμικός και κατ' επέκταση κοινωνικός χαρακτήρας του παιχνιδιού συνθέτει μια μοναδική και αντιπροσωπευτική λειτουργία της ανθρώπινης ύπαρξης, ίσως ουσιαστικότερη από αυτήν του σοφού ανθρώπου (Homo Sapiens) ή του ανθρώπου κατασκευαστή (Homo Faber). Αποτελεί ένα οντολογικό χαρακτηριστικό που διαμορφώνει μια ειδολογική ταυτότητα. Την ταυτότητα ενός όντος που έχει την ικανότητα να ξεφεύγει από τον συνήθη βίο, να υπερβαίνει την πραγματικότητα και να δημιουργεί έναν δικό του κόσμο. Ο κόσμος αυτός, ωστόσο, δεν είναι ένας φανταστικός κόσμος, ένας κόσμος στην φαντασία του ανθρώπου που παίζει. Είναι ένας κόσμος αληθινός, από βιωματική σκοπιά, ένας κόσμος εξίσου «πραγματικός» και για άλλους ανθρώπους – παίκτες, οι οποίοι οδηγούνται σε αυτόν από δική τους επιλογή και όχι από ανάγκη ή υποχρέωση (Caillouis, 2001: 48). Χάρη σε αυτήν την ικανότητά του ο άνθρωπος απελευθερώνεται από τις «δεσμεύσεις» της καθημερινότητας, αγωνίζεται και αναπαριστά, καθώς τόσο ο αγώνας όσο και η αναπαράσταση αποτελούν, σύμφωνα με τον Χουιζίνγκα, τις δυο όψεις του παιχνιδιού (1989: 28). Πάνω σε αυτήν, λοιπόν, την ικανότητα του «παίξιν» οικοδομείται, όπως λέει ο Winnicott (2019: 175), η συνολική μορφή της βιωματικής ύπαρξης ενός ανθρώπινου είδους. Του είδους που ο Χουιζίνγκα² (1989: 9) τελικά ονομάζει Homo Ludens.

² Johan Huizinga (1872 – 1945): Ολλανδός ιστορικός, φιλόσοφος του πολιτισμού και ένας από τους ιδρυτές της σύγχρονης πολιτιστικής ιστορίας. Ο Χουιζίνγκα συνέχισε και ανέπτυξε την προσέγγιση του προκάτοχού του, Burckhardt, και συνέβαλε στην καθιέρωση του είδους της πολιτιστικής ιστορίας. Το έργο του *Homo Ludens: A Study of the play Element in Culture* είναι ένα από τα σημαντικότερα έργα του στο οποίο υποστηρίζει ότι ο

1.2 Παιχνίδι: Πολιτισμικό συστατικό και κοινωνική δραστηριότητα

Ο «παίζων άνθρωπος» του Χουιζίνγκα μετέχει διαρκώς σε πολιτιστικά δομημένες δραστηριότητες είτε αυτές γίνονται άμεσα αντιληπτές ως «παιχνίδι» είτε όχι. Οι παραστάσεις, οι εκθέσεις, οι παρελάσεις, οι αθλητικές διοργανώσεις, οι αγώνες, οι διαγωνισμοί, συνιστούν παιγνιώδεις δράσεις ακόμα και αν δεν έχουν την «ταμπέλα» του παιχνιδιού (Carlson 2014: 105, 106).

Ο Caillois, διευρύνοντας το φάσμα των παιχνιδιών του Χουιζίνγκα στα παιχνίδια των μικρών παιδιών και των ζώων, υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια είναι αναρίθμητα και μεταβαλλόμενα στην πορεία των χρόνων (2001: 135). Μπορεί να είναι ατομικά, ομαδικά, τύχης, δεξιότητας, εξωτερικού χώρου ή επιτραπέζια, ψηφιακά ή διαζώσης, υπομονής ή δύναμης, επιμονής ή αντανάκλαστικών, επίδειξης ή στρατηγικής κτλ.

3

Ο πίνακας του Φλαμανδού ζωγράφου Pieter Brueghel με τίτλο «Children's Games» αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για τον Francis Alÿs και την συμμετοχή τους στην 59η Μπιενάλε της Βενετίας με το έργο «The Nature of the Game»



Τι κάνει όμως ένα παιχνίδι να είναι παιχνίδι⁴; Τι είναι αυτό που κάνει «παιχνίδια» τις εντελώς διαφορετικές (φαινομενικά) δραστηριότητες, όπως για παράδειγμα το ποδόσφαιρο και το σκάκι ή το lotto και το *Gran Turismo*⁵ ή τα παιχνίδια μίμησης και τα ακροβατικά ή τα παιχνίδια ρητορικής και το πόκερ; Ο αυστριακός φιλόσοφος της γλώσσας Ludwig Wittgenstein (1962: 32) παρατήρησε ότι τα ονομαζόμενα παιχνίδια, παρ' ότι δεν έχουν μεταξύ τους κοινά γνωρίσματα, παρουσιάζουν ορισμένες «συγγενείς ομοιότητες», οι οποίες τα κάνουν να ονομάζονται παιχνίδια.

ανθρώπινος πολιτισμός αναδύθηκε από την εγγενή τάση του ανθρώπου να παίζει, μια τάση η οποία αποτελεί θεμελιώδες κίνητρο της ανθρώπινης ύπαρξης.

³ Francis Alÿs: The Nature of the Game for the 59th International Venice Biennale <https://www.e-flux.com/announcements/457499/francis-alsthe-nature-of-the-game/>

⁴ Θα πρέπει να σημειωθεί ότι η λέξη «παιχνίδι» στην ελληνική γλώσσα αναφέρεται τόσο στην παιγνιώδη δραστηριότητα (game) αλλά και στο «αντικείμενο» παιχνίδι (toy) καθώς και στη δράση κάποιου που συμμετέχει είτε σε μια παιγνιώδη δραστηριότητα είτε παίζει με το αντικείμενο (play – «παίζει») ή και «κάνει παιχνίδι» ασχολείται με το «παιχνίδι» κτλ.). Το «play» έχει τις ρίζες του στο παλαιοαγγλικό «plegan» που σημαίνει ασκούμαι, κινούμαι γρήγορα, ενώ το «game» στο «gamble» στοιχηματίζω- παίζω τυχερά παιχνίδια, που έχει τις ρίζες στο παλαιοαγγλικό gamenian (παίζω) και το γερμανικό gamein που σημαίνει ψυχαγωγούμαι (Κουτσονικολή, 2020:46). Στην καθιερωμένη χρήση της γλώσσας, ωστόσο, το «play» συναντάται κυρίως ως ενεργητικό ρήμα που φανερώνει τι κάνει κάποιος που συμμετέχει σε μια παιγνιώδη δραστηριότητα (game) –στο παιχνίδι (ως ουσιαστικό). Κάποιος παίζει (play) ένα παιχνίδι (game) .

⁵ <https://www.gran-turismo.com/gr/>

Κάτι αντίστοιχο υποστηρίζει και ο Espen Aarseth (2009) εξηγώντας γιατί αποδίδουμε τον όρο «παιχνίδι» ακόμα και σε δραστηριότητες που δεν έχουν «φτιαχτεί» ως τέτοιες, όπως μια πολιτική αντιπαράθεση ή μια οικονομική συναλλαγή⁶.

Αναζητώντας έναν επαρκή ορισμό για το παιχνίδι ο Χουιζίνγκα (1989: 28) το προσέγγισε ως μια «ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον «συνήθη» βίο ως «μη σοβαρή», αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη». Ο Χουιζίνγκα αποσυνδέει το παιχνίδι από το υλικό συμφέρον και το κέρδος και το εντάσσει σε ένα ορισμένο χωροχρονικό πλαίσιο και ένα ορισμένο πλαίσιο κανόνων. Συνεπώς, α) η ελευθερία, β) η διάκριση από τη «συνήθη» ή «πραγματική» ζωή και γ) η δράση εντός μιας ορισμένης δομής και ενός συστήματος κανόνων που έχουν σαν σκοπό την επίτευξη στόχων και τη «νίκη επί της αβεβαιότητας», συνθέτουν τα οντολογικά χαρακτηριστικά που προσδίδει ο Χουιζίνγκα στο παιχνίδι (1989: 21, 23-25).

Με αυτά, ως αφηγία, ο Caillois (2001: 52, 72-75) διερευνά μια πορεία μετασχηματισμού: (α) της πηγαίας ανάγκης του ανθρώπου για διασκέδαση και φαντασία, την οποία εντοπίζει στην αυτοσχεδιαστική δράση που την ονομάζει *paidia*, καθώς αποτελεί γνώρισμα των μικρών κυρίως παιδιών, σε (β) υπέρβαση άσκοπων, κυρίως, δυσκολιών μέσω κάποιου συστήματος κανόνων βάσει των οποίων δύναται να επιτευχθούν κάποια συγκεκριμένα αποτελέσματα. Η υπέρβαση αυτών των δυσκολιών γίνεται κυρίως με μεθοδική εξάσκηση και πειθαρχία, μια διαδικασία που ο Caillois ονομάζει *ludus*⁷. Ο μετασχηματισμός αυτός της άτακτης έμφυτης ανάγκης σε οργανωμένη δράση με κανόνες δημιουργεί τη συνθήκη του παιχνιδιού. Η διερεύνηση αυτή του Caillois παρ' ότι μοιάζει αρχικά συμπληρωματική στη θέση του Χουιζίνγκα, εν-τούτοις επιτυγχάνει μια αντιστροφή αναφορικά με τη σχέση παιχνιδιού και πολιτισμού. Για τον Χουιζίνγκα ο πολιτισμός γεννιέται, επειδή ο άνθρωπος παίζει⁸. Συνεπώς, ο πολιτισμός είναι υποείδος του παιχνιδιού -*sub specie ludii*- (Χουιζίνγκα, 1989: 17,10) καθώς το παιχνίδι όχι μόνο προηγείται από αυτόν αλλά αποτελεί και την βάση της δημιουργίας του, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το ίδιο το παιχνίδι μετατρέπεται σε «πολιτισμό». Ο Χουιζίνγκα, ορισμένως, μεταφέρει μια πλατωνική αντίληψη για την εκδήλωση των ψυχικών προδιαθέσεων των πολιτών κατά την διάρκεια της ενηλικίωσής τους, καθώς η προτίμηση των παιδιών σε συγκεκριμένα παιχνίδια και η αλλαγή προτιμήσεων τους στην πορεία του χρόνου, δηλώνει την μετέπειτα στάση τους απέναντι στους θεσμούς (Διαμαντοπούλου, 2010: 16,17).

Αντίθετα με τον Χουιζίνγκα, ο Caillois υποστηρίζει ότι ο ανθρώπινος πολιτισμός δεν διαμορφώνεται από το παιχνίδι, αλλά το παιχνίδι διαμορφώνεται ως οργανωμένη δραστηριότητα ακριβώς λόγω του πολιτισμού. Και αυτό συμβαίνει διότι η τάση του πολιτισμού και του κοινωνικού βίου να επιβάλει κανόνες μετασχηματίζει την έμφυτη ανάγκη για αυτοσχεδιασμό σε συστηματική «παιχνιδική» δραστηριότητα (Βουτσινά, 2009: 22). Ωστόσο, θα μπορούσε να αντιτάξει κανείς ότι η διάκριση αυτή του Caillois μοιάζει ατελέσφορη, καθώς ο άνθρωπος και ο πολιτισμός καθορίζονται από μια αδιάσπαστη σχέση τέτοια που

⁶ Λέμε για παράδειγμα πολιτικό ή χρηματιστηριακό παιχνίδι.

⁷ Ο όρος *ludus* στα λατινικά αναφέρεται στο σχολείο αλλά και στα επιτραπέζια παιχνίδια ή και στην εκπαίδευση των μονομάχων. Στην καθομιλουμένη όμως είχε καθιερωθεί ως όρος για το παιχνίδι, τα αθλήματα και τις προπονήσεις.

⁸ Γράφει χαρακτηριστικά ο Χουιζίνγκα (1989: 10) «το παιχνίδι ως στοιχείο του πολιτισμού» και όχι στοιχείο στον πολιτισμό, με την έννοια ότι ο ίδιος ο πολιτισμός έχει χαρακτήρα παιχνιδιού.

δεν μπορεί να εννοήσει κανείς χωριστά τον άνθρωπο και τον πολιτισμό. Σε αυτήν την κατεύθυνση ο Suits ξεπερνά το κυκλικό πρόβλημα προσδιορισμού του παιχνιδιού μέσω της σχέσης ανθρώπου – πολιτισμού ορίζοντας απλά και περιεκτικά το παιχνίδι ως «μια εθελοντική προσπάθεια υπέρβασης περιπτώσεων εμποδίων» (Suits, 1978: 174). Ο Suits στο εμβληματικό έργο του *Grasshopper: Games, Life and Utopia* παίρνει αφορμή από τον αισωπικό τζιτζικά και προσεγγίζει το παιχνίδι ως μια ψυχαγωγική, πλην όμως, αναγκαία δραστηριότητα η οποία αποτελεί, όπως θα δούμε στην ενότητα 1.4, το σημείο διάκρισης μεταξύ του ζην και του ευ ζην. Συγκεκριμένα, ο Suits συνδέει το παιχνίδι με το όραμα της ιδανικής κοινωνίας. Κατά τον κοινωνικό τους βίο οι άνθρωποι προβαίνουν σε πράξεις, δημιουργούν σχέσεις και ασκούν δραστηριότητες, είτε επειδή αυτές έχουν κάποια χρηστική αξία, έχουν αξία δηλαδή χάριν κάποιου σκοπού, είτε επειδή έχουν αξία από μόνες τους ανεξάρτητα από την χρηστικότητά τους. Για παράδειγμα, το χρήμα έχει αξία επειδή μπορεί κάποιος να αγοράσει με αυτό αγαθά, το αυτοκίνητο έχει αξία επειδή μπορεί να μας μεταφέρει από το σημείο Α στο σημείο Β, το βιβλίο έχει αξία, γιατί μας μεταφέρει τη γνώση κ.ο.κ. Αντιθέτως, η φιλία έχει αξία από μόνη της και όχι χάριν κάποιου σκοπού. Το παιχνίδι, σύμφωνα με τον Suits (1978: 15), αποτελεί μια δραστηριότητα απαλλαγμένη από τους περιορισμούς της «ανάγκης». Δεν συμβαίνει επειδή έχει κάποια χρηστική αξία, αλλά επειδή έχει κάποια αξία από μόνο του. Μια ιδανική κοινωνία απαλλαγμένη από το βάρος των αναγκών, σύμφωνα με τον Suits, μπορεί να είναι μια κοινωνία που παίζει, μια κοινωνία ευζωίας και όχι μια κοινωνία αναγκαστικού βίου. Μάλιστα οι Hurka και Τασιούλας (2006 : 248) αναφερόμενοι στον Suits εξισώνουν την εγγενή αξία του παιχνιδιού με την έννοια του «αγαθού». Το επιχειρήμα τους εστιάζει στην υπέρβαση εμποδίων και στη δυσκολία που η υπέρβαση αυτή συνεπάγεται. Λένε συγκεκριμένα ότι καθώς ο κόπος, η δυσκολία και γενικά η οποιαδήποτε επίπονη προσπάθεια δεν συνιστούν επιθυμητή κατάσταση, γίνονται αποδεκτές μόνο εφόσον είναι αναγκαίες για την επιβίωση. Ο μέρμηγκας του αισωπικού μύθου εργάζεται αδιάκοπα, γιατί πρέπει να συγκεντρώσει πόρους για τον χειμώνα, οι άνθρωποι κοπιάζουν, διότι πρέπει να αποκτήσουν τα προς το ζην κ.ο.κ. Όμως, στην περίπτωση του παιχνιδιού, ο κόπος και η προσπάθεια που καταβάλλεται για την υπέρβαση των δυσκολιών δεν οδηγεί σε κάποιο υλικό ή απαραίτητο για την επιβίωση απόκτημα. Το γεγονός, λοιπόν, ότι οι άνθρωποι κοπιάζουν και αναμετρώνται με δυσκολίες, οι οποίες δεν είναι αναγκαίες για την επιβίωσή τους, οδηγεί στο συμπέρασμα ότι η ίδια η διαδικασία του παιχνιδιού θα πρέπει να εμπεριέχει κάποια αξία –την αξία του αγαθού – που το καθιστά προτιμητέο τόσο στην περίπτωση του τζιτζικά όσο και στην περίπτωση του ανθρώπου και της κοινωνίας που παίζει.

1.3 Παιχνίδι, Αναπαράσταση - Τελετουργία και Καθημερινότητα

Ο πολιτισμικός και κοινωνικός χαρακτήρας του παιχνιδιού σύμφωνα με τον Χουιζίνγκα (1989:28) εκδηλώνεται με δύο κυρίως τρόπους: α) με «αγωνιστικά» παιχνίδια, δηλαδή ανταγωνισμού ή συναγωνισμού (αγώνες) τα οποία έχουν σκοπό να αναδείξουν κάποιον νικητή και β) τα «παραστασιακά» παιχνίδια που έχουν σαν σκοπό να απεικονίσουν ή να αφηγηθούν κάτι. Σε αυτήν την ενότητα θα εξετάσουμε τον παραστασιακό, απεικονιστικό χαρακτήρα των παιχνιδιών και πώς αυτός συνδέεται με την τελετουργία, την καθημερινότητα και την τέχνη.

Γνώρισμα των παραστασιακών παιχνιδιών είναι αυτό που ο Caillois ονομάζει *mimicry* (2001: 61, 62) – ο μιμητισμός – μια συνθήκη προσωρινής αποδοχής ενός μυθοπλαστικού ή φανταστικού σύμπαντος ή ακόμα και μιας «αυταπάτης» η οποία προέρχεται από μια θεμελιώδη παρόρμηση. Ο Χουιζίνγκα (1989: 29) ανιχνεύει αυτήν την παρορμητική- ενστικτώδη, θα μπορούσε να πει κανείς - αναπαραστασιακή λειτουργία του παιχνιδιού, τόσο στα ζώα όσο και στα μικρά παιδιά. Το παιδί «παίζοντας» κάποιον ρόλο, τον ρόλο του πρίγκηπα ή του γιατρού ή του στρατιώτη, δημιουργεί μια παράλληλη πραγματικότητα μέσα στην ίδια την πραγματικότητα, όχι πλαστή, αλλά «εξεικονιστική»⁹, όπως μας λέει. Μια πραγματικότητα που αναπαριστά επιδεικτικά την προβολή του φανταστικού στο πραγματικό. Η αναπαράσταση που κυριαρχεί στη γλώσσα, στη σκέψη, στη ζωγραφική, στη φωτογραφία, κ.τ.λ. (Evans & McDowell, 1982) διαφοροποιείται ως λειτουργία στο παιχνίδι καθώς κατασκευάζει σταδιακά «φανταστικούς κόσμους» εντός της πραγματικότητας. Στην κατασκευή αυτή συμβάλλει συχνά η χρήση «δομικών» υλικών όπως κούκλες, αυτοκινητάκια, φορεσιές, σκηνικά αντικείμενα (props) –στη θεατρική γλώσσα- τα οποία μπορεί να μεταμορφώσουν τον παίκτη σε «πρωταγωνιστή» και ταυτόχρονα αφηγητή ή δημιουργό της ιστορίας που αναπαριστά μέσω του παιχνιδιού (Κουτσονικολή, 2020: 117, 118). Ο Χουιζίνγκα (1989: 34, 35) ταυτίζει σε αυτή τη δράση τον παίκτη με τον ηθοποιό. Λέει χαρακτηριστικά ότι ενώ ο παίκτης ή ο ηθοποιός απορροφάται από αυτό που κάνει, το παίξιμό του, εν τούτοις έχει συνείδηση του παιχνιδιού. Ξέρει τι κάνει. Αυτή η διασύνδεση φανταστικού, μυθοπλαστικού, αναπαραστασιακού περιεχομένου και πραγματικότητας σχετίζεται σύμφωνα με τον Χουιζίνγκα (1989: 35) με την τελετουργική πράξη. Η τελετουργία ως μια δράση παριστάμενη επί σκηνής, αναπαριστά ένα «κοσμικό συμβάν» όπως λέει, το οποίο δεν δείχνεται συμβολικά, όπως συμβαίνει στην ζωγραφική ή στην γραπτή αφήγηση, αλλά συμβαίνει στο χώρο και στο χρόνο. Μάλιστα ο Wittgenstein (1990: 32) εντοπίζει την καταγωγή του συμβόλου, της συμβολικής αναπαράστασης, όπως για παράδειγμα είναι η γραφή, στην ίδια ακριβώς την παραστασιακή ιδιότητα του ανθρώπου σε συνδυασμό με τη γλώσσα, χαρακτηρίζοντας τον άνθρωπο ως εν γένει «τελετουργικό ον»¹⁰. Η τελετουργία έχει σύμφωνα με τον Χουιζίνγκα (1989: 36) όλα τα ουσιαστικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αλλά και το παιχνίδι ταυτόχρονα έχει τελετουργικό χαρακτήρα, καθώς και τα δύο καταφέρνουν να θέσουν τον πραγματικό κόσμο «σε παρένθεση» (Κατσαβουνίδου, 2012: 204- 207), με τη φαινομενολογική έννοια του όρου «παρένθεση», δηλαδή να ενθέσουν το φανταστικό στο πραγματικό, την αναπαράσταση μιας συνθήκης στην ίδια την ζωή. Ο Γερμανός φιλόσοφος Hans- Georg Gadamer (1975: 105) εντοπίζει στην ιδιότυπη σχέση του παιχνιδιού με την τελετουργία μια υπερβατική σχέση του παιχνιδιού με το έργο τέχνης. Το παιχνίδι και η τέχνη είναι δραστηριότητες κατά τις οποίες επιδιώκεται κάτι – υπάρχει κάποιος σκοπός- χωρίς όμως αυτό το κάτι να είναι χρήσιμο ή παραγωγικό. Πρόκειται ουσιαστικά για δραστηριότητες κατά τις οποίες επιδιώκεται η κατάκτηση του περιπτού¹¹. Το παιχνίδι, σύμφωνα με τον Gadamer (1986: 127), είναι «μια καθαρή, αυτόνομη διευθέτηση της κίνησης» η οποία «μεταμορφώνεται σε δομή» και αποκτά έναν αυτονομημένο οντολογικά χαρακτήρα.

⁹ Αναφέρει συγκεκριμένα ο Χουιζίνγκα (1989: 29) «Η παράστασή του δεν είναι τόσο μια πλαστή πραγματικότητα όσο μια επιφανική: μια «εξεικόνιση» με την αρχική έννοια της λέξης.»

¹⁰ Ο συμβολικός χαρακτήρας του γραπτού λόγου, καθώς και ο συμβολικός χαρακτήρας των τελετουργιών οφείλονται στην ικανότητα του ανθρώπου να αναπαριστά τον κόσμο, είτε μέσω της γλώσσας είτε μέσω του προφορικού και γραπτού λόγου, είτε μέσω των τεχνών και των τελετουργιών. Με αυτή την έννοια ως «αναπαραστασιακό ον» ο άνθρωπος είναι και «τελετουργικό ον».

¹¹ Βλέπε παραπάνω ενότητα 1.2 ορισμό του Suits (1978) για το παιχνίδι.

Πρόκειται δηλαδή για μια παροδική και περασμένη χρονικά δράση, η οποία όμως μέσω της επαναληπτικότητάς της (καθώς επαναλαμβάνεται δηλαδή, με ορισμένο τρόπο και τακτικά) καθίσταται μόνιμη και μεταμορφώνεται σε «έργο» (Gadamer, 1975). Για τον Gadamer το «παιχνίδι της τέχνης» και το απλό παιχνίδι της καθημερινότητας έχουν σαφώς τελετουργικό χαρακτήρα. Όπως στην τελετή υπάρχει ένα συγκεκριμένο πρότυπο το οποίο ακολουθείται πιστά, εν τούτοις κάθε επανάληψη της τελετής έχει μια μοναδικότητα. Το ίδιο συμβαίνει τόσο στο παιχνίδι όσο και σε μια μουσική ή θεατρική παράσταση.

Συγκρίνοντας το καθημερινό παιχνίδι με την τελετή, ωστόσο, φαίνεται σαν να πραγματοποιούμε κάποιο λογικό σφάλμα, καθώς «η καθημερινότητα» και η «τελετουργική» δράση μοιάζουν να βρίσκονται σημασιολογικά σε αντίθετους πόλους. Η καθημερινότητα δηλώνει κάτι που γίνεται κάθε μέρα, χωρίς κάποια ιδιαίτερη αφορμή, δηλώνει ενδεχομένως μια ρουτίνα, ενώ η τελετουργία δηλώνει μια «πράξη που ακολουθεί ορισμένο τυπικό και έχει μαγικό και θρησκευτικό χαρακτήρα» (Μπαμπινιώτης, 1998), όπως μια γιορτή, μια θρησκευτική λειτουργία, ένα μυστήριο, μια βράβευση, μια αποφοίτηση κτλ. Η τελετουργία, δηλαδή, είναι κάτι το οποίο συμβαίνει παρενθετικά και διακόπτει την καθημερινότητα. Εξετάζοντας, όμως, την καθημερινότητα και την τελετουργία υπό το πρίσμα του παιχνιδιού θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι οι δύο φαινομενικά αντίθετοι πόλοι συναντώνται (Κατσαβουνίδου, 2012: 201). Αυτό συμβαίνει γιατί, παρά το γεγονός ότι το παιχνίδι επαναλαμβάνεται εντός της καθημερινότητας, διατηρεί τον τυπικό χαρακτήρα της τελετουργίας, είτε επειδή διεξάγεται με ορισμένο πρωτόκολλο (όπως οι κανόνες), είτε επειδή έχει παραστατικό χαρακτήρα (όπως η τελετουργία) ενθέτοντας το μαγικό ή φανταστικό εντός του πραγματικού. Ο Χουιζίνγκα (1989: 30) απαριθμεί πολλές περιπτώσεις όπου τα τελετουργικά δρώμενα καθαυτά έχουν χαρακτήρα παιχνιδιού, όπως συμβαίνει και στην κινέζικη παράδοση.

Το απλό καθημερινό παιχνίδι ωστόσο, ενώ αποτελεί μέρος της καθημερινότητας¹², καταφέρνει να την διαταράσσει (ακόμα και σε ορισμένες μορφές παιχνιδιών η καθημερινότητα παραμένει μονότονη, όπως συμβαίνει στην πασιέντζα στον υπολογιστή). Στο κεφάλαιο 3 θα δούμε αναλυτικότερα πώς δραστηριότητες και σκηνικά της καθημερινής ζωής (αλλά και τελετουργικές μικροδράσεις) μπορούν να μετασχηματιστούν μέσω του παιχνιδιού σε καλλιτεχνική επιτέλεση και πως η «πειραγμένη» αναπαράσταση μιας συνηθισμένης ημέρας του Λεοπόλδου Μπλουμ, του κεντρικού ήρωα της «Οδύσσειας» του Τζόυς, θα μπορούσε να αναδείξει την περιπέτεια της ίδιας της ζωής με παιγνιώδη τρόπο. Η άκρη του νήματος αυτής της προσπάθειας θα μπορούσε να αναζητηθεί σε κοινωνιολογικές μελέτες για την καθημερινότητα, όπως αυτή του Henri Lefebvre¹³ (1901-1991) για την κριτική προσέγγιση των ευτελών και κοινότοπων «μικροπραγμάτων» ή το κίνημα των Καταστασιακών (Το κίνημα της Καταστασιακής Διεθνούς¹⁴) (Plant, 1992) το οποίο επεδίωξε την μεταβολή του καθημερινού μέσω οργανωμένων «επαναστασιακών» (;) καλλιτεχνικών δράσεων. Οι δράσεις αυτές ενώ σύντομα

¹² Ως καθημερινότητα με την συνήθη χρήση του όρου εννοείται η μονότονη διαδοχή καταστάσεων κατά τον αναμενόμενο τρόπο, χωρίς το στοιχείο της έκπληξης, του απρόοπτου, του εξαιρετικού. (Μπαμπινιώτης, 1998).

¹³ Ο Lefebvre στο επιδραστικό έργο του *Η κριτική της καθημερινής ζωής* πραγματοποιώντας μια μαρξιστική ανάγνωση της καθημερινής ζωής στην αστική πόλη, συνθέτει την κοινωνιολογία «των αχρήστων και των μικροπραγμάτων» με την φιλοσοφία του Χέγκελ και του Νίτσε, σε μια κριτική επισκόπηση του ευτελούς και του κοινότοπου. Οι θέσεις του επηρέασαν στους Καταστασιακούς αλλά και στα φοιτητικά κινήματα της δεκαετίας του '60 (Λεοπούλου, 2014: 16).

¹⁴ Internationale Situationniste (IS, 1957 - 1972).

οδηγήθηκαν σε αδιέξοδο¹⁵ (Λεοπούλου, 2014: 22) και σήμερα ενδεχομένως μοιάζουν παρωχημένες, φαίνεται να έχουν «διαποτίσει» τρόπον τινά την μετανεωτερική σκέψη και να συνεισφέρουν σε αυτήν τόσο μεθοδολογικά¹⁶ όσο και ως πηγή έμπνευσης. Το εγχείρημα του Joseph Beuys (1921-1986) να μετασχηματίσει το πρόσταγμα του Lefebvre για την αντιμετώπιση της «καθημερινής ζωής ως έργο τέχνης¹⁷» (Lefebvre, 1994: xvi), απέδειξε ότι η καθημερινότητα μπορεί να αποτελέσει γόνιμο έδαφος (Λεοπούλου, 2014: 35) τόσο για δημιουργικές «δηλωτικές» παρεμβάσεις όσο και για ψυχαγωγία.

Αξίζει να σημειωθεί, ωστόσο, στο σημείο αυτό, ότι θα μπορούσε να ανιχνεύσει κανείς φιλοσοφικά και «μεταφυσικά» στοιχεία σύνδεσης του παιχνιδιού με την καθημερινή ζωή που υπερβαίνουν την επιφανειακή και στρατευμένη, κατά κάποιον τρόπο, διατάραξη της καθημερινότητας από τα παραπάνω μεταμοντέρνα κινήματα (όπως των Καταστασιακών ή του Fluxus). Η βαθύτερη θεμελίωση μιας τέτοιας προσέγγισης μπορεί να αντλήσει επιχειρήματα, όπως δείξαμε, τόσο από τον Gadamer όσο και από την φαινομενολογική παράδοση που προηγείται αυτού και συνδέεται με τον δάσκαλό του, τον Martin Heidegger. Ο Heidegger (1962: 422) αντιλαμβάνεται την καθημερινότητα, όχι απλώς ως το άθροισμα των μονότονα επαναλαμβανόμενων ημερών ήσσονος σημασίας, αλλά ως ένα αναπόσπαστο και καθοριστικό κομμάτι της ίδιας της ύπαρξής μας. Δεν είμαστε οι μεγάλες ιδέες ή το κυνήγι των ουτοπιών αλλά αυτό που κάνουμε κάθε μέρα, οι αποφάσεις που λαμβάνουμε, οι πράξεις μας, ο τρόπος που συνδεόμαστε με τα καθημερινά αντικείμενα, με τον κόσμο και με τους άλλους. Αυτές οι καθημερινές δραστηριότητές μας, ενώ μας καθορίζουν οντολογικά, έχουμε την τάση να τις παραβλέπουμε με αποτέλεσμα το οικείο να γίνεται τελικά απομακρυσμένο (Κατσαβουνίδου, 2012: 207, 208). Με αυτήν την έννοια το παιχνίδι μέσα στην καθημερινότητα, η σύνδεση της καθημερινής ζωής με την τέχνη και η σύνδεση της τέχνης με το παιχνίδι, θα μπορούσε να υποστηρίξει κανείς, ότι εκδηλώνεται κυρίως ως μια υπαρξιακή αναζήτηση – μια έκφραση δηλαδή του πώς βιώνει κάποιος το υποκειμενικό βίωμα – μια αναζήτηση που έχει πρωτίστως αισθητικό χαρακτήρα.

1.4 Ψυχαγωγία – Αναψυχή και Εκπαίδευση

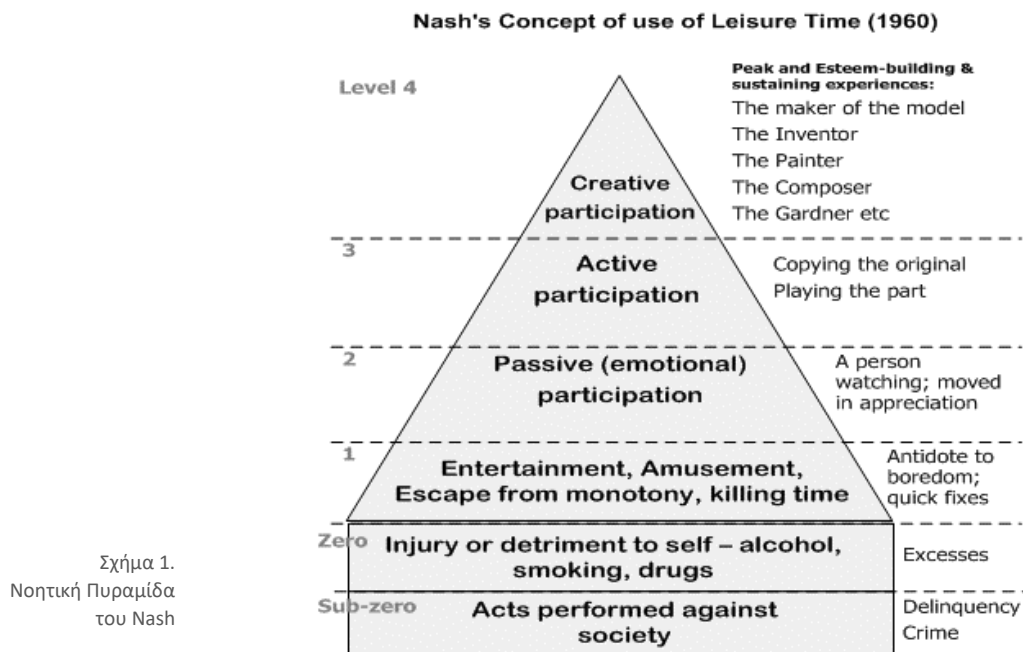
Το βίωμα της αισθητηριακής εμπειρίας κατά το παίξιμο του παιχνιδιού ή κατά τη συμμετοχή ή την έκθεση σε μια καλλιτεχνική δραστηριότητα ή σε ένα έργο τέχνης, τοποθετεί στο προσκήνιο της διερεύνησης μας το ζήτημα της ψυχαγωγίας. Είδαμε προηγουμένως ότι τόσο ο Suits (1978) όσο και οι Τασιούλας και Hurka (2006) αναγνωρίζουν στον τρόπο ζωής του τζιτζικά μια εγγενή αξία η οποία συνδέεται με την ζωτικής σημασίας ανάγκη για ψυχαγωγία. Ο Caillois (2001: 43) παράλληλα έχει ορίσει το παιχνίδι σαν ελεύθερη και εθελοντική απασχόληση, πηγή χαράς και διασκέδασης. Ποια είναι η διάκριση όμως ανάμεσα στη διασκέδαση και την ψυχαγωγία; Ενώ και οι δύο όροι έχουν θετικό πρόσημο, δηλώνουν δηλαδή καταστάσεις που ικανοποιούν ή ωφελούν ή αυξάνουν τον βαθμό ευχαρίστησης

¹⁵ Βιβλιογραφία, αρθρογραφία για τη Διεθνή Καταστασιακή: <http://library.nothingness.org/articles/SI/all/> [Πρόσβαση: 20/02/2022] και Situationist International Online: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/index.html> [20/02/2022].

¹⁶ Σημαντικά μεθοδολογικά εφόδια («πυρομαχικά» τα χαρακτηρίζει η Sadie Plant).

¹⁷ «Everyday life should be a work of art».

στους συμμετέχοντες σε ψυχαγωγικές ή διασκεδαστικές δραστηριότητες, εντούτοις φαίνεται να διαφέρουν σημαντικά μεταξύ τους. Ο όρος ψυχαγωγία¹⁸ από τη μια πλευρά είναι άμεσα συσχετισμένος με την «αγωγή» της ψυχής, την προ-αγωγή δηλαδή σώματος και πνεύματος, την ανάταση και αναδημιουργία, ενώ ο όρος διασκέδαση¹⁹ μπορεί να αποδοθεί και σε ευχάριστες μεν χαμηλότερης ποιότητας δε ή λιγότερο συμμετοχικές ή ενεργητικές δραστηριότητες (Τιμπλαλέξη, 2014 : 61). Για παράδειγμα, η συμμετοχή σε μια χορωδία μπορεί να χαρακτηριστεί ως ψυχαγωγική δραστηριότητα, ενώ η παρακολούθηση ενός μουσικού προγράμματος στην τηλεόραση να χαρακτηριστεί ως διασκέδαση. Εναλλακτικά, ο όρος «αναψυχή»²⁰ θα μπορούσε να θεωρεί πιο γενικός περιλαμβάνοντας μεταξύ των άλλων δράσεις, όπως ταξίδια, αθλητικές δραστηριότητες, συμμετοχή σε καλλιτεχνικές δράσεις ή παιχνίδια, παρακολούθηση θεαμάτων ή παιχνιδιών, ξεκούραση, χόμπι κ.α. (Leitner, 2009: 14,15 & Nash, 1932 & 1932b). Λόγω της πολυσημίας και του εύρους των δραστηριοτήτων στοχαστές, όπως ο Jay B. Nash, επιχείρησαν μια αξιολογική ταξινόμηση των δραστηριοτήτων αναψυχής από τις ευτελέστερες ή και επιζήμιες στις πολυτιμότερες. Εκκινώντας από την παραδοχή ότι οι δράσεις αναψυχής καλύπτουν μια βασική και φυσική ανάγκη του ανθρώπου για τέτοιες δράσεις, ο Nash δημιούργησε μια νοητική πυραμίδα επιχειρώντας να τις κατατάξει.



Σχήμα 1.
Νοητική Πυραμίδα
του Nash

Κάτω από τη βάση της πυραμίδας τοποθέτησε δράσεις επιζήμιες για την κοινωνία ή το ίδιο το πρόσωπο που τις πράττει, όπως ο βανδαλισμός ή οι πράξεις βίας με σκοπό την ικανοποίηση, η κατανάλωση ουσιών, ο τζόγος και οι κάθε μορφής εθισμοί. Στο πρώτο επίπεδο, στη βάση της πυραμίδας (Σχήμα 1) τοποθέτησε

¹⁸ Ψυχαγωγία – recreation.

¹⁹ Διασκέδαση – entertainment.

²⁰ Αναψυχή – leisure.

δράσεις μειωμένης συναισθηματικής ή αισθητικής συμμετοχής που «σκοτώνουν» κατά κάποιο τρόπο τον χρόνο δίνοντας μια απλή διέξοδο στη μονοτονία της καθημερινότητας. Τέτοιες δράσεις είναι τα time waste παιχνίδια στον υπολογιστή (όπως η πασιέντζα), η άσκοπη θέαση τηλεόρασης ή κάποιου θεάματος με παθητικό τρόπο. Ακριβώς πιο πάνω, βρίσκεται η κατηγορία συναισθηματικής συμμετοχής χωρίς όμως ενεργή δράση, περιλαμβάνει δράσεις, όπως το άκουσμα μουσικής, η παρακολούθηση της αγαπημένης ομάδας, ή μιας ταινίας ή παράστασης που προκαλεί συναισθηματική διέγερση ή και συγκίνηση. Οι δυο ανώτερες κατηγορίες ταξινόμησης του Nash περιλαμβάνουν τις δράσεις ενεργής συμμετοχής, όπως το να κάνει κανείς σπορ, να παίζει παιχνίδια, να συμμετέχει σε παραστάσεις ή δρώμενα κ.τ.λ. με κορυφαίες τις δημιουργικές δράσεις, είτε αυτές περιλαμβάνουν καλλιτεχνική δημιουργία, είτε επίλυση σύνθετων προβλημάτων στα σπορ και στα παιχνίδια.

Στην παρούσα διερεύνηση θα μας απασχολήσουν οι δυο ανώτερες μορφές αναψυχής, καθώς η σύζευξη παιχνιδιού και καλλιτεχνικής έκφρασης καλύπτουν στον μέγιστο βαθμό την ανάγκη για ανώτερης μορφής ψυχαγωγική δραστηριότητα και ταυτόχρονα δύνανται να συνθέσουν, όπως θα δούμε στη συνέχεια, μια επιτελεστική δράση με χαρακτηριστικά έργου τέχνης. Μια ήδη εφαρμοσμένη εκδοχή αυτής της σύζευξης συνιστούν τα θεατρικά παιχνίδια που οργανώνονται τόσο για ψυχαγωγικούς όσο και για εκπαιδευτικούς λόγους.

Με καταβολές στις μεθόδους εκπαίδευσης των ηθοποιών κατά τον 20^ο αιώνα, όπως αυτές εφαρμόστηκαν από τους Spolin²¹, Johnstone²², Grotowski²³, Boal²⁴, Littlewood²⁵, Barker²⁶ κ.α. (Τιμπλαλέξη, 2014: 259), τα θεατρικά παιχνίδια διαδόθηκαν για εκπαιδευτικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, στα κέντρα ψυχικής υγείας, στις φυλακές, κτλ. Το πρωτεύον χαρακτηριστικό αυτών των παιχνιδιών είναι η ενεργοποίηση της δημιουργικότητας και η απελευθέρωση της φαντασίας, η ένθεση δηλαδή του φανταστικού εντός του πραγματικού, όπως είπαμε παραπάνω, καθιστώντας με αυτόν τον τρόπο το παιχνίδι – θεατρικό παιχνίδι – «δημιουργικό συμβάν» (Κουρετζής, 1989). Τα γνωσιακά και ψυχαγωγικά οφέλη αυτών των δράσεων περιλαμβάνουν ενδεικτικά την μεταφορά γνώσης, την καλλιέργεια ενσυναίσθησης (Τιμπλαλέξη, 2014: 410), τη βελτίωση της εγγράμματης συμπεριφοράς (Pellegrini, 1985), την ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων αναπαράστασης κ.α. (Pellegrini, 1985: 184).

Για να επιτευχθούν αυτά τα αποτελέσματα, ωστόσο, απαιτείται μια ισορροπημένη σχέση αλληλεπίδρασης μεταξύ των συμμετεχόντων δίνοντας δημιουργικές διεξόδους υπέρβασης στα δίπολα δασκάλου -μαθητή, εμψυχωτή – παίκτη, επιτελεστή – θεατή κτλ. Εδώ, καταλυτική σημασία έχει η «διεύρυνση των ρόλων» (Κουρετζής, 2018: 29) καθώς, χάρη σε αυτούς «συναιρείται» παιχνίδι και θεατρικό δρώμενο (Γραμματάς, 1998).

²¹ <https://spolin.com/>

²² <https://www.keithjohnstone.com/>

²³ <https://vimeo.com/ondemand/140722>

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=S0L2KHBE2Cw>

²⁵ <https://www.bl.uk/20th-century-literature/articles/an-introduction-to-joan-littlewoods-theatre-practice>

²⁶ <https://vimeo.com/358019143>

Η έννοια και η σημασία των ρόλων αλλά και των «προσωπειών» τόσο στα παιχνίδια (αναλογικά και ψηφιακά) όσο και στο ίδιο το θέατρο και τις επιτελεστικές συμμετοχικές δράσεις θα μας απασχολήσει στη συνέχεια.

1.5 Το «παιχνίδι» των ρόλων

Στην καθημερινή ζωή, στο θέατρο και στο παιχνίδι η συμπεριφορά των ανθρώπων είναι συνήθως οριοθετημένη ή πλαισιωμένη από ένα σύνολο κανόνων, υποχρεώσεων και δικαιωμάτων (Τιμπλαλέξη, 2014 : 116 και Landy, 1996: 22-23). Η οριοθέτηση αυτή συνεπάγεται τελικά μια «τυπική συμπεριφορά», η οποία είναι εν πολλοίς «αναμενόμενη» από τους άλλους και ορίζεται από τις κοινωνικές επιστήμες ως «ρόλος» (Biddle, 1986: 67-92). Έτσι έχουμε ρόλους:

α) στην κοινωνική ζωή, όπως ο ρόλος του ιερέα, του δασκάλου, του οδηγού ταξί, του γιατρού, του δικαστή, του γονέα κ.α., οι οποίοι προκύπτουν από ορισμένες κοινωνικές καταστάσεις ή θέσεις (status),

β) στο θέατρο, όπως ο ρόλος των συντελεστών μιας παράστασης (π.χ. ηθοποιός, σκηνοθέτης, σκηνογράφος κ.α.) ή ο ρόλος των θεατών αλλά και ο ειδικός ρόλος που υποδύονται οι ηθοποιοί ως μια «προσδοκώμενη συμπεριφορά καθορισμένη από την υπόθεση (story) και την πλοκή (plot) του έργου» (Wilshire, 1991) και

γ) στο παιχνίδι, όπως ο ρόλος των παικτών, του εμπυχωτή, του προπονητή, των θεατών κ.α., καθώς και ο «ειδικός» (όπως στο θέατρο) ρόλος που οι κανόνες του παιχνιδιού επιβάλλουν (πχ. ο ρόλος του τερματοφύλακα στο ποδόσφαιρο ή ο ρόλος του αστυνόμου στο παιχνίδι «κλέφτες και αστυνόμοι» κ.ο.κ).

Η ανάλυση των ρόλων αυτών προσεγγίζεται από διάφορες θεωρητικές κατασκευές υπό το πρίσμα γνωστικών πεδίων, όπως η ανθρωπολογία (Linton)²⁷, η φιλοσοφία της ψυχολογίας (Mead)²⁸ ή του ψυχοδράματος (Moreno)²⁹, ωστόσο ο κοινωνικός, δραματικός και παιγνιώδης χαρακτήρας των ρόλων συναιρείται στην «δραματουργική» ανάλυση των συμπεριφορών του κοινωνιολόγου Erving Goffman (1959).

Σύμφωνα με τον Goffman κάθε πτυχή της ζωής διακρίνεται από θεατρικότητα. Δημιουργούμε ταυτότητες παρουσιάζοντας τον εαυτό μας μπροστά σε ορισμένο κάθε φορά κοινό και σε ορισμένο κάθε φορά σκηνικό τοπίο (Landy, 1996: 24), όταν είμαστε στο σπίτι, στη δουλειά, με τους φίλους, με αγνώστους κ.α. Ολόκληρη η ζωή για τον Goffman δεν είναι παρά ένα «θεατρικό παιχνίδι» (Pavis, 2006: 421), όπου όλοι «παντού και πάντοτε», τις περισσότερες φορές εν γνώσει μας, παίζουμε ρόλους (Goffman, 2006: 75). Οι ρόλοι αυτοί μπορεί να είναι περισσότεροι από

²⁷ Ο Linton (1936) ορίζει το ρόλο ως αναπαράσταση των δυναμικών πτυχών της κοινωνικής θέσης (status).

²⁸ Ο Mead (1934) υποστηρίζει ότι οι ρόλοι που υιοθετούμε είναι σχηματισμοί συμπεριφορών που ανταποκρίνονται σε σύνολα συμπεριφορών άλλων ανθρώπων. Με αυτή την έννοια οι δικοί μας ρόλοι εξαρτώνται από τους ρόλους που παίζουν οι άλλοι (με τους οποίους συναναστρεφόμαστε), με αποτέλεσμα η κοινωνική μας ταυτότητα να διαμορφώνεται σύμφωνα με την αντίληψη και τη συμπεριφορά των άλλων για εμάς.

²⁹ Ο Moreno υποστηρίζει ότι η προσωπικότητά μας καθορίζεται από τους ρόλους που παίζουμε. Προτείνει την απαλλαγή από την αποκλειστικά κοινωνική διάσταση του ρόλου προτάσσοντας έναντι αυτής την ψυχοσωματική και ψυχοδραματική διάσταση των ρόλων (Landy, 1996: 22)

ένας, για παράδειγμα κάποιος μπορεί να είναι γονέας και γιατρός, ή μαθητής και αθλητής κ.ο.κ., να είναι συμπληρωματικοί ή αντίθετοι (Jones, 1996: 138 -243)³⁰, πρωταγωνιστικοί ή λιγότερο σημαντικοί, ενεργητικοί ή παθητικοί. Με όρους θεάτρου ο καθένας μας κάθε στιγμή είναι ηθοποιός, δραματικός χαρακτήρας και κοινό ταυτόχρονα. Οι τρεις αυτές εκδοχές μας στην πραγματική ζωή συνδημιουργούνται σε πραγματικό χρόνο ανάλογα με τους ρόλους που παίζουν οι υπόλοιποι παρόντες στην συγκεκριμένη «φέτα ζωής», οι οποίοι καθορίζουν τον ρόλο μας αλλά αποτελούν την ίδια στιγμή και το κοινό μας (Goffman, 2006: 55, 56).

Ο Goffman, ακολουθώντας την θεωρητική παράδοση του Robert Ezra Park και της Κοινωνιολογικής Σχολής του Σικάγο (στην οποία ανήκει και ο Mead που είδαμε παραπάνω), υποστηρίζει ότι οι ρόλοι στην καθημερινή μας ζωή λειτουργούν εν τέλει και ως ένα μέσο για να γνωρίσουμε αλλά και για να ορίσουμε τον εαυτό μας (Park, 1950: 249). Πρόκειται ουσιαστικά για μια διαδικασία δημιουργίας ενός πραγματικού εαυτού – του εαυτού που θα θέλαμε να είμαστε- ο οποίος αντανάκλαται στον ρόλο ή στους ρόλους που προσπαθούμε να ανταποκριθούμε. Κατά τη διάρκεια της ζωής μας δημιουργείται σταδιακά μια αντίληψη για τους ρόλους μας με αποτέλεσμα να ολοκληρώνεται σαν ένα παζλ σιγά -σιγά η προσωπικότητά μας. «Ερχόμαστε στον κόσμο ως άτομα, φτιάχνουμε χαρακτήρα (-ες) και γινόμαστε πρόσωπα» λέει χαρακτηριστικά ο Park (1950: 250).

Η ενδιαφέρουσα αυτή δόμηση χαρακτήρων και προσωπικότητας γίνεται ακόμα πιο σύνθετη στον ηθοποιό αλλά και στον παίκτη. Ο ηθοποιός ως πρόσωπο (εκτός θεατρικής σκηνής) καλείται να ανταποκριθεί, όπως όλοι μας, σε όλους τους κοινωνικούς ρόλους, όπως περιγράφονται παραπάνω, και ταυτόχρονα (πάνω στη σκηνή) έχει να υποδυθεί ακόμη έναν, τον μυθοπλαστικό ρόλο που του υπαγορεύει το θεατρικό έργο. Πρόκειται για ένα είδος υπαρξιακού παραδόξου, όπου η πραγματικότητα των κοινωνικών ρόλων του προσώπου που είναι και ο ηθοποιός συνυπάρχει με την πραγματικότητα του μυθοπλαστικού ρόλου που απαιτεί το σενάριο (Τιμπλαλέξη, 2014: 108). Αυτή η δραματική ένταση μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας υπάρχει και στους παίκτες και πολύ περισσότερο στα παιχνίδια, όπου οι παίκτες ενσαρκώνουν ρόλους³¹. Μπορούμε να υποθέσουμε μάλιστα ότι στα παιχνίδια ρόλων η ένταση μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας είναι πολύ μεγαλύτερη από το θέατρο, καθώς οι παίκτες είναι ταυτόχρονα το άθροισμα των κοινωνικών ρόλων τους, αλλά επιπλέον είναι παίκτες, ηθοποιοί και θεατές³². Η σύμπλεξη ρόλων γίνεται ακόμα πιο σύνθετη στις σύγχρονες μορφές παιχνιδιών που συνθέτουν φυσική και ψηφιακή πραγματικότητα, καθώς οι παίκτες πέραν όλων των άλλων γίνονται ακόμα και «χειριστές» των ψηφιακών τους εαυτών ή των άβιταρ υιοθετώντας έναν επιπλέον ρόλο που θα μπορούσε να παρομοιαστεί με τον ρόλο του «κουκλοπαίχτη» (Τιμπλαλέξη, 2014: 395, 396)³³.

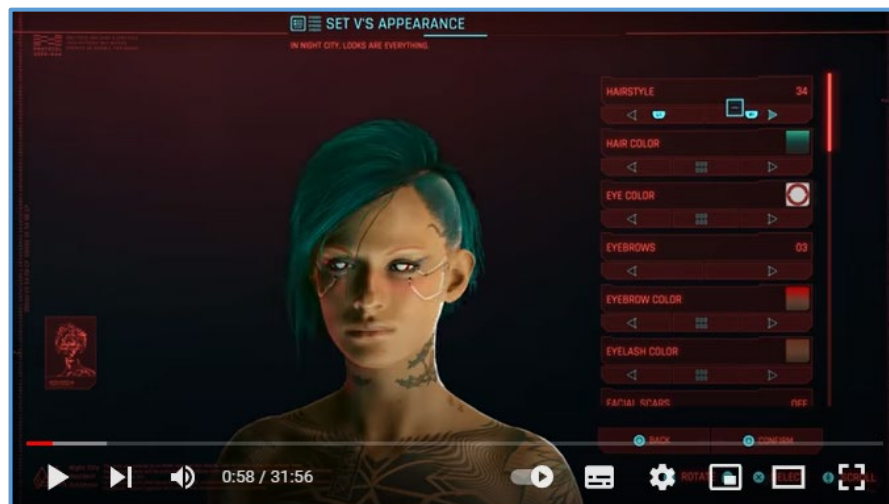
³⁰ Ο Landy στη δραματοθεραπεία του αναπτύσσει ένα σύστημα ρόλων, το οποίο βασίζεται τόσο σε συμπληρωματικούς ρόλους, όπως ο ρόλος συζύγου και μητέρας, όσο και σε αντίθετους ρόλους, όπως οι ρόλοι θύματος και επιζώντος (Jones, 1996: 138 -243).

³¹ Η ενσάρκωση των ρόλων δημιουργεί μια «εξεικονιστική» πραγματικότητα, όπως λέει ο Χουιζίνγκα (1989: 29), βλέπε ενότητα 1.3.

³² Η πολλαπλή ταυτότητα των παικτών και των ηθοποιών σε μια διαδραστική επιτέλεση καθώς και ο μετασχηματισμός και η διεύρυνση ρόλων θα μας απασχολήσει ειδικότερα κατά την πρακτική εξέταση της σύζευξης παιχνιδιού και επιτέλεσης στο τρίτο κεφάλαιο.

³³ όπως το *Avatar Legends: The Roleplaying Game* <https://www.youtube.com/watch?v=-VsCcJ2rv3E>
Αλλά και άλλα RPG: *The Witcher 3: Wild Hunt* <https://www.youtube.com/watch?v=YdHc3JZixRY> , *Neverwinter* <https://www.youtube.com/watch?v=FUlmfkadrKA> , κ.α.

Cyberpunk 2077 (2020)
Create Your Own
Cyberpunk



Στην συγκεκριμένη περίπτωση ο παίκτης δίνει ζωή και διαμορφώνει προσωπικότητα σε μια ψηφιακή οντότητα (το άβαταρ), η οποία θα μπορούσε να θεωρηθεί κάτι ανάλογο με την «εμφύχωση» (με την έννοια του animation) στο κουκλοθέατρο ή στις μαριονέτες ακόμα και στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Πρόκειται ουσιαστικά για «αναμεσοποίηση³⁴» (Remediation) (Bolter, 1999) παραδοσιακών μορφών «δραματουργικής χειραγώγησης άψυχων μορφών από ανθρώπινα χέρια» (Τιμπλαλέξη, 2014: 396). Η χειραγώγηση του άβαταρ, εν προκειμένω, μπορεί να επιδράσει στην «εμβύθιση» του χειριστή ειδικότερα στις νεότερες μορφές δημιουργικής και καλλιτεχνικής έκφρασης και παιχνιδιού, όπου ψηφιακός κόσμος και πραγματικότητα συναντώνται σε νέα μεικτά περιβάλλοντα δράσης.

Η τεχνολογική εξέλιξη που κατέστησε δυνατά τα περιβάλλοντα αυτά, συνετέλεσε ουσιαστικά τόσο στη ανάπτυξη νέων παιχνιδιών και επιτελεστικών δράσεων όσο και στην διεύρυνση του πλέγματος των ρόλων διευρύνοντας και σε πολλές περιπτώσεις καταργώντας τους παραδοσιακούς χαρακτηρισμούς παίκτη, ηθοποιού, θεατή κ.τ.λ.

1.6 Ο Homo Ludens στην Ψηφιακή Εποχή

Στην ιστορία της ανθρωπότητας ο Homo Ludens δρα, αναπαριστά, αλληλεπιδρά και παίζει με άλλους παίκτες σε ένα φυσικό ή τεχνητό αλλά πάντα «αναλογικό³⁵» περιβάλλον. Μπορεί να παίζει δηλαδή σε ένα κατασκευασμένο σκηνικό ή σε μια αλάνα ή μια πλατεία, αλλά ο σκηνικός χώρος δράσης περιορίζεται στα όρια του φυσικού-πραγματικού κόσμου. Από τα τέλη του 20^{ου} αιώνα, όμως, η εξέλιξη της

³⁴ Σύμφωνα με τους Bolter και Grusin (1999) ο όρος «αναμεσοποίηση» (Remediation) αναφέρεται στην ενσωμάτωση ή αναπαραγωγή ή υποστασιοποίηση παλιών και παραδοσιακών μέσων σε νέες τεχνολογίες. Για παράδειγμα ο κινηματογράφος αναμεσοποιείται αρχικά στην τηλεόραση και αργότερα στο YouTube, το κουκλοθέατρο στα videogames, κ.ο.κ.

³⁵ Το αναλογικό παρατίθεται εδώ για να τονιστεί η διάκριση με το ψηφιακό. Ως αναλογικό θεωρούμε τόσο το φυσικό όσο και το τεχνητό περιβάλλον που εκτείνεται σε μη ψηφιακό χώρο.

πληροφορικής και ειδικότερα οι δυνατότητες για παιχνίδι, αρχικά μέσω των παιχνιδιομηχανών (Atari³⁶, Nintendo³⁷ κ.α.) και στη συνέχεια μέσω των υπολογιστών, του διαδικτύου, των κινητών τηλεφώνων κτλ., επέκτειναν- διέυρυναν τον χώρο δράσης από φυσικό – αναλογικό σε ψηφιακό «διαστέλλοντας» ουσιαστικά την «πραγματικότητα». Σήμερα, δισεκατομμύρια παίκτες³⁸ σε ολόκληρο τον πλανήτη παίζουν καθημερινά παιχνίδια στον ψηφιακό κόσμο, υποδύονται ρόλους, αναπαριστούν συνθήκες ή απλώς «σκοτώνουν» τον χρόνο τους.

Είναι γεγονός ότι η τεχνολογία ανέκαθεν αποτελούσε αναπόσπαστο στοιχείο της ιστορίας των παραστατικών τεχνών, και κάθε αναπαράσταση (θεατρική, κινηματογραφική, παιχνίδι ή έργο τέχνης) αποτελούσε αναπόσπαστο στοιχείο της ιστορίας της τεχνολογίας (Kirshenblat- Gimblett στο Salter, 2010: xxii). Η σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία, ωστόσο, αφενός ενίσχυσε τη δημιουργική και καλλιτεχνική διάσταση των παιχνιδιών και αφετέρου επέκτεινε το «παιχνίδι» των ρόλων σε μια διευρυμένη πραγματικότητα.

Η διαδραστικότητα σε «κατασκευασμένα» περιβάλλοντα, οι νέοι τρόποι «συν-συγγραφής» ιστοριών από τους ίδιους τους παίκτες (Sageng, 2019: 15,16), τα υψηλής ποιότητας γραφικά, η καινοτόμα αισθητική και η «αναμεσοποίηση» του περιεχομένου, δημιουργεί νέες συνθήκες αναπαράστασης και προσομοίωσης μεταφέροντας τους παίκτες σε υβριδικούς κόσμους, όπου λογική, φαντασία, περιπέτεια, αισθητική και κοινωνική αλληλεπίδραση δημιουργούν νέες δυνατότητες δράσης (Στουραϊτής, 2019: 39,40).

Είναι γνωστό ότι η εξάπλωση του Digital Gaming έχει δεχτεί σφοδρές και δικαιολογημένες κριτικές λόγω των αρνητικών επιπτώσεων στην υγεία, την κοινωνική απομόνωση, την αναπαραγωγή λανθασμένων προτύπων κ.τ.λ. (Rosendo-Rios, 2022). Οι επιπτώσεις αυτές που ακολουθούν συνήθως την εθιστική και καταχρηστική ενασχόληση με το νέο αυτό μέσο δεν αποτελούν αντικείμενο της δική μας μελέτης. Στόχος μας είναι να διερευνήσουμε τη συμβολή αυτών των νέων τεχνολογικών δυνατοτήτων τόσο στο οργανωμένο παιχνίδι ως συμμετοχική επιτέλεση όσο και στις δημιουργικές, εκφραστικές, παραστατικές και καλλιτεχνικές δυνατότητες που προσφέρει η νέα ψηφιακή πραγματικότητα. Για το λόγο αυτό εστιάζουμε σε τρία κυρίως σημεία:

α) στη δυνατότητα αξιοποίησης του ψηφιακού παιχνιδιού στον πραγματικό κόσμο μέσω της επαυξημένης πραγματικότητας (Augmented Reality),

β) στην προστιθέμενη καλλιτεχνική αξία και αισθητηριακή εμπειρία που προσφέρει το ίδιο το ψηφιακό ή υβριδικό περιβάλλον,

γ) στη διευρυμένη εμπειρία των παικτών οι οποίοι μέσω της συμμετοχής τους σε διάχυτες δράσεις (Pervasive Activities) μεταμορφώνονται πιθανά σε ένα νέο είδος «παικτών – δημιουργών - performer» μετασχηματίζοντας (ή εξελίσσοντας) με τον τρόπο αυτό τα οντολογικά χαρακτηριστικά του Homo Ludens.

³⁶ <https://www.atari.com/>

³⁷ <https://www.nintendo.com/>

³⁸ Σύμφωνα με στατιστικά 3,5δς άνθρωποι θα παίζουν ψηφιακά παιχνίδια το 2023 <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> - ενώ μέσος χρόνος που αφιερώνει ένας τυπικός παίκτης στο ψηφιακό παιχνίδι ήταν το 2021 - 8 ώρες την εβδομάδα <https://www.techrepublic.com/article/8-hours-and-27-minutes-thats-how-long-the-average-gamer-plays-each-week/>

Την τελευταία δεκαετία μέσα από την δυνατότητα ενός πλήθους εφαρμογών³⁹ για εκπαιδευτικούς, ψυχαγωγικούς, εμπορικούς ή καλλιτεχνικούς σκοπούς⁴⁰, ο συνδυασμός ψηφιακού και πραγματικού κόσμου δημιουργεί νέες συνθήκες μεικτής πραγματικότητας. Η διευρυμένη ή επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality -AR) και η επαυξημένη εικονικότητα (Augmented Virtuality- AV) (Milgram, 1994: 1321–1329) αποτελούν επεκτάσεις και σημείο συνάντησης του πραγματικού και του ψηφιακού κόσμου (Milgram, 1995: 282–292). Η επαυξημένη πραγματικότητα (AR) ως «ένα μεικτό σύστημα πραγματικού και εικονικού περιεχομένου, παρέχει διαδραστικότητα με τον χρήστη σε πραγματικό χρόνο και «προβολές» σε τρισδιάστατο ψηφιακό περιβάλλον» (Azuma, 1997: 355–385).



Το *Pokemon Go* είναι μια από τις πιο διάσημες εφαρμογές AR όπου ενθέτει φανταστικούς χαρακτήρες μέσα στον πραγματικό κόσμο

Με άλλα λόγια, τοποθετεί εικονικές - ψηφιακές πληροφορίες (ή ψηφιακά αντικείμενα) στον πραγματικό κόσμο, τροποποιώντας ή ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο την αντίληψη και την κατανόηση του πραγματικού κόσμου, όπως συμβαίνει για παράδειγμα με το πρόγραμμα *ARCore* της *Google*⁴¹, το *ARCore Depth API - Deep Dive*⁴² κ.α. Οι ψηφιακές αυτές πληροφορίες είναι προσβάσιμες είτε μέσω συσκευών *smart phones* και *tablet* είτε μέσω υπολογιστών. Αντιστοίχως, η επαυξημένη εικονικότητα (VR) τοποθετεί πραγματικά αντικείμενα μέσα στον ψηφιακό κόσμο όπως συμβαίνει σε προγράμματα σχεδιασμού ή προσομοίωσης, για παράδειγμα το *Relax River VR*⁴³. Συνδυάζοντας τελικά εικονικά, πραγματικά και επαυξημένα περιβάλλοντα δημιουργούμε συνθήκες μεικτής πραγματικότητας (*mixed reality*) τις οποίες συναντάμε πλέον σε πλήθος εφαρμογών που επιτρέπουν

³⁹ <https://www.oberlo.com/blog/augmented-reality-apps>

⁴⁰ Ένα πρόσφατο παράδειγμα πολλαπλής χρήσης VR και AR στην αναπαραγωγή της θεατρικής- σκηνικής εμπειρίας είναι η μουσική παράσταση του *National Theater* με τίτλο «All Kinds of Limbo XR» <https://www.nationaltheatre.org.uk/shows/all-kinds-of-limbo>

⁴¹ <https://developers.google.com/ar>

⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=VOVhCTb-1io>

⁴³ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sfera.relaxrivercb&hl=en_GB&gl=US

την συμμετοχή ή δημιουργία νέων συναρπαστικών «immersive» δράσεων (Μπρίνια, 2020: 49), όπως α) σε διάχυτα παιχνίδια (όπως το *Pokemon Go*⁴⁴, το *Mario kart Live*⁴⁵ κ.α. β) στην εκπαίδευση (όπως το *SkyView Lite*⁴⁶) γ) στον πολιτισμό (μουσεία, ξεναγήσεις κ.α. όπως το INDOAR⁴⁷) δ) στο θέατρο (όπως το *Gulliver*⁴⁸ κ.α.) ή ε) σε μεικτές ψυχαγωγικές δράσεις που συνδυάζουν παιχνίδι και συμμετοχική επιτέλεση (όπως το *War of the Worlds*⁴⁹ κ.α.).

Ειδικότερα στις συμμετοχικές επιτελέσεις μεικτής πραγματικότητας (είτε πρόκειται για θεατρικές παραστάσεις είτε για συνδυαστικές ψυχαγωγικές δράσεις), η ίδια η τεχνολογική δυνατότητα προσθέτει καλλιτεχνική αξία στο δρώμενο κυρίως για δυο λόγους: α) επειδή ενσωματώνει πρόσθετα σκηνικά και αφηγηματικά στοιχεία που στο φυσικό θέατρο και φυσικό παιχνίδι είναι αδύνατον να ενσωματώσει κανείς (για παράδειγμα ψηφιακά στοιχεία περιβάλλοντος, άβαταρ, χρωροχρονικές μεταφορές, πολυμεσικές αναφορές κ.α.) και β) επειδή, πέρα από τον αναπαραστασιακό χαρακτήρα τους, δίνουν έμφαση στη συμμετοχική εμπειρία (Στουραϊτής 2019: 44), κατά την οποία το υποκειμενικό βίωμα και η αισθητηριακή εμπειρία που είδαμε παραπάνω (στις ενότητες 1.1, 1.3 και 1.4) κορυφώνονται στο θέατρο και τις επιτελεστικές δράσεις «εμβύθισης».

Η ενσωμάτωση σκηνικών και αφηγηματικών στοιχείων σε περιβάλλον μεικτής πραγματικότητας συνδυάζει αναμεσοποίηση (πχ. τυπικών κινηματογραφικών στοιχείων) εμπλουτισμένη με επιπλέον μυθοπλαστικά ή σκηνικά στοιχεία με στόχο την ένταση της αισθητηριακής εμπειρίας και αποτέλεσμα (σε περίπτωση επιτυχίας) την πλήρη εμβύθιση στο περιεχόμενο της αφήγησης (Στουραϊτής, 2019: 50, 51). Έτσι, παίκτες και θεατές γίνονται παράλληλα συμμετοχοί στην πλοκή⁵⁰, αναλαμβάνουν αλλά και ανταλλάσσουν ρόλους, λαμβάνουν ενδεχομένως αποφάσεις σχετικά με την εξέλιξη της πλοκής, επιτυγχάνουν αποστολές και τελικά γίνονται οι ίδιοι κατά μία έννοια κεντρικοί ήρωες και συν-τελεστές ενός «ανοιχτού» (ως ένα βαθμό) σεναρίου (Koo & Seider, 2010).

Η ψευδαίσθηση της εμβύθισης (Salen, 2004: 450-451) ουσιαστικά δημιουργεί στον παίκτη – θεατή την εντύπωση ότι μεταφέρεται σε κάποια άλλη πραγματικότητα –με τέτοιο τρόπο, ώστε ο ίδιος να αντιλαμβάνεται τον εαυτό του ως μέρος της (Benedikt, 1991). Έτσι, παίκτες και θεατές «μπαίνουν» ή «βυθίζονται» στο ρόλο – βιώνουν το πώς είναι να είναι κάποιος αυτός ο ρόλος, ή να ζει κάποιος σε αυτό το σκηνικό, και βιώνουν τη ζωή του ρόλου ή την αίσθηση του περιβάλλοντος. Είναι χαρακτηριστικό το τεστ εμβύθισης, που προτείνει ο Krueger (Benedikt, 1991) σύμφωνα με το οποίο, εάν κάποιος παίκτης ή θεατής προσπαθήσει να αποφύγει ένα ψεύτικο – εικονικό αντικείμενο που κατευθύνεται πάνω του – γνωρίζοντας φυσικά ότι αυτό δεν είναι αληθινό – τότε η εμβύθιση στην μεικτή πραγματικότητα έχει ολοκληρωθεί με επιτυχία. Με αυτήν την έννοια η εμβύθιση είναι πλήρως συμβατή με τον ορισμό του παιχνιδιού που έδωσε ο Χουιζίνγκα (1989: 28) για την πλήρη και έντονη απορρόφηση του παίχτη (βλέπε ενότητα 1.2).

⁴⁴ <https://pokemongolive.com/>

⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=TRvRdluHyvc>

⁴⁶ <https://apps.apple.com/us/app/skyview-lite/id413936865>

⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=OPLnVGcglWM>

⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=6ucZ31oY6Po>

⁴⁹ <https://thewaroftheworldsimmersiv.com/>

⁵⁰ Για τη διπλή λειτουργία του παίκτη θεατή ως συγγραφέα και αναγνώστη ταυτόχρονα βλέπε John H. Kim, 2004: 35.

Η διευρυμένη αυτή εμπειρία των παικτών -θεατών γίνεται ακόμα πιο σύνθετη και ενισχύεται κατά την ενεργή συμμετοχή τους σε διάχυτες δράσεις (pervasive activities). Με τον όρο διάχυτες δράσεις εννοούμε συνήθως παιχνίδια (ή εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές δράσεις) κατά τα οποία η «παιχνιδική» και συμμετοχική εμπειρία μεταφέρεται από το ψηφιακό περιβάλλον στον πραγματικό κόσμο ή αναμειγνύεται με αυτόν (Nieuwdoorp, 2007), όπως το *Fun in Numbers (FinN)*⁵¹ του ΙΤΥΕ ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ⁵². Συνήθως με τη χρήση συσκευών τηλεφώνων ή wearables (αλλά και πιο προηγμένων συσκευών, όπως έξυπνων γυαλιών, ρούχων, γαντιών κ.α. (Poslad, 2011)), οι συμμετέχοντες ανακαλύπτουν στοιχεία στον πραγματικό κόσμο, πλοηγούνται σε αυτόν (όπως με το *Google Maps*⁵³), συλλέγουν δεδομένα ή στοιχεία ή ανακαλύπτουν κόσμους, αντικείμενα ή χαρακτήρες επαυξημένης πραγματικότητας που βρίσκονται ενταγμένοι (μέσω AR) στον πραγματικό κόσμο. Δράσεις όπως: κυνήγι θησαυρού μέσα στην πόλη, ξεναγήσεις σε μουσικές τοποθεσίες ή τοποθεσίες ιστορικού ενδιαφέροντος, εξιχνιάσεις μυστηρίων, όπως η pervasive εκδοχή του παιχνιδιού *Clue* (Schneider & Kortuem, 2001) και άλλα παιχνίδια ρόλων ζωντανής δράσης (LARPG⁵⁴) αποκτούν νέο ενδιαφέρον μέσα από τις τεχνολογικές δυνατότητες των pervasive activities.

Οι τεχνικές και εμπειρίες εμπύθισης, όπως θα δούμε στην ενότητα 2.1, αλλά και οι νέες εμπειρίες που προσφέρουν οι διάχυτες δράσεις θα μας απασχολήσουν και στη συνέχεια της διερεύνησής μας καθώς συμβάλλουν, όπως ήδη προδιαγράφεται, σε ένα νέο είδος «παικτών – θεατών – δημιουργών – και performer» μετασχηματίζοντας (ή εξελίσσοντας) τρόπον τινά τα οντολογικά χαρακτηριστικά του Homo Ludens.

1.7 Συνοψίζοντας το παιχνίδι ως τελετουργική - επιτελεστική δράση

Για τον Χουιζίνγκα (1989: 10, 11, 37) η άρρηκτη σχέση παιχνιδιού και πολιτισμού καθορίζει, όπως είπαμε νωρίτερα, τον ίδιο τον πολιτισμό καθώς το παιχνίδι είναι προγενέστερο κάθε πολιτισμού και αποτελεί συστατικό του στοιχείο. Αυτό γίνεται φανερό, σύμφωνα με τον Ολλανδό πολιτισμολόγο, μελετώντας κανείς διάφορες πολιτισμικές δράσεις, όπως οι θρησκευτικές τελετουργίες (1989: 20, 23, 35) αλλά και οι ψυχαγωγικές - καλλιτεχνικές επιτελέσεις. Το παιχνίδι ως μια δράση «ένθεσης» του φανταστικού στο πραγματικό δημιουργεί σύμφωνα με τον Χουιζίνγκα έναν χωροχρονικό διαχωρισμό από την συνήθη ρουτίνα, την καθημερινή ζωή – όπως ακριβώς συμβαίνει και με τις «ιεροπραξίες» (1989: 37) ή τις καλλιτεχνικές δράσεις (Χουιζίνγκα, 1989: 241). Ο ιδιαίτερος χωροχρόνος του παιχνιδιού, ένας χωροχρόνος μέσα στον οποίο ισχύουν ορισμένοι κανόνες (Χουιζίνγκα, 1989: 23), ορισμένα «τυπικά», αναπαραστάσεις και ρόλοι, υπερβαίνει το πραγματικό και προσεγγίζει το «ιερό» και ταυτόχρονα το θεατρικό. Ο Χουιζίνγκα (1989: 241) σε συμφωνία με τον Πλάτωνα υπογραμμίζει τα σημεία επαφής του παιχνιδιού με τα ιερά μυστήρια και την καλλιτεχνική δημιουργία. Στην ίδια κατεύθυνση βρίσκεται και ο εθνολόγος Leo Frobenius τον οποίο αναφέρει συχνά ο

⁵¹ <https://www.youtube.com/watch?v=9lnkE4EfluY>

⁵² https://www.cti.gr/el/?option=com_content&view=article&id=148&Itemid=6&lang=el

⁵³ <https://www.google.com/maps>

⁵⁴ Live Action Role Playing Games

Χουιζίνγκα⁵⁵. Η χωροχρονική οριοθέτηση των τελετουργικών δράσεων, όπως οι ορκωμοσίες, οι μυσταγωγίες, οι θυσίες, κ.α. δεν διαφέρει τυπικά από την χωροχρονική οριοθέτηση παιχνιδιών ή αγώνων. Το γήπεδο ποδοσφαίρου, το στάδιο, η σκακιέρα, το τραπέζι του πόκερ και το πεζοδρόμιο που παίζεται το «κουτσό», έχουν για τον Χουιζίνγκα (1989: 38) την ίδια λειτουργία με τον ιερό ναό, το αρχαίο θέατρο, το θυσιαστήριο, ή τον «μαγικό κύκλο». Η ομοιότητα του θεάτρου, της παλαίστρας και του βωμού καθιστούν τον «μαγικό κύκλο» συστατικό στοιχείο των επιτελεστικών – τελετουργικών και παιχνιδικών δράσεων που είναι αρχέγονες σε κάθε πολιτισμό. Σύμφωνα με τους Salen και Zimmerman (2003: 80-94) ο «μαγικός κύκλος» αποτελεί το «όριο» της εκάστοτε συγκεκριμένης συνθήκης με την πραγματική ζωή. Στις παραδοσιακές θρησκευτικές ή «μαγικές» τελετές ο κύκλος αυτός εγγράφεται κυριολεκτικά στο έδαφος με κάποιο απλό χάραγμα στο χώμα, ή με κιμωλία, αλάτι, σχοινί κ.α. (Cunningham, 2001: 55, 56) και δεν αποτελεί ένα συμβολικό όριο για την προστασία από το «κακό», όπως πιστεύεται στη λαϊκή παράδοση, αλλά ένα ιδιαίτερο όριο «ένωσης» (νοητικής, συναισθηματικής ή συγκινησιακής) των συμμετεχόντων στη συγκεκριμένη δράση (Stratton-Kent, 2010: 46).

Η χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας, όπως είδαμε στην ενότητα 1.6, μπορούμε να πούμε ότι διευρύνει τον μαγικό κύκλο και τον επεκτείνει από τα όρια του φυσικού κόσμου στον ψηφιακό κόσμο. Ωστόσο, η διεύρυνση του κύκλου δεν σημαίνει ότι χάνεται αυτό το ιδιαίτερο στοιχείο «ένωσης» όλων όσοι συμμετέχουν στην συγκεκριμένη δράση. Οι συμμετέχοντες «απορροφώνται έντονα και απόλυτα» (Χουιζίνγκα, 1989: 28) από την ίδια τη δράση και βιώνουν με υποκειμενικό μεν – δημόσιο δε – τρόπο ένα αισθητηριακό και αισθητικό γεγονός. Η ενεργή συμμετοχή σε κοινές δημιουργικές, ψυχαγωγικές ή τελετουργικές δράσεις (όπως είπαμε στην ενότητα 1.4) καλύπτουν τις ίδιες ανώτερες διανοητικές και ψυχικές ανάγκες «απόδρασης» από τον καθημερινό συνήθη βίο. Η «απορρόφηση», που λέει ο Χουιζίνγκα, και η «εμβύθιση» των παικτών ή το «υπερβατικό βίωμα» των συμμετεχόντων στις τελετουργικές δράσεις δημιουργούν ένα κοινό τόπο, όπου παιχνίδι, ιερή πράξη και δημιουργική επιτέλεση (όπως θα δούμε στο επόμενο κεφάλαιο) συγκλίνουν.

Το παιχνίδι ως επιτελεστική και τελετουργική δράση και η επιτέλεση ως παιγνιώδης καλλιτεχνική έκφραση θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως οι δύο όψεις του ίδιου νομίσματος. Ενός νομίσματος που μας μεταφέρει σε χωριστό χωροχρόνο, έναν χωροχρόνο δημόσιο ως προς τη δομή αλλά ιδιωτικό ως προς το βίωμα. Ο παίζων άνθρωπος βιώνει αντίρροπες αλλά συμπληρωματικές συναισθηματικές ποιότητες. Ένταση και ισορροπία, αρμονία και αβεβαιότητα, μυστήριο και επίλυση προβλημάτων, αγωνία και πλήρωση (Διαμαντοπούλου 2010:105). Αντίστοιχες ποιότητες, μπορεί να υποστηρίξει κανείς, ότι βιώνουν και οι μετέχοντες στις τελετουργικές δράσεις αλλά και οι καλλιτέχνες –δημιουργοί. Παίζοντας ή μορφοποιώντας ένα έργο τέχνης ή συμμετέχοντας σε αρχέγονες πολιτισμικές – αναπαραστάσεις (ανεξάρτητα με το τεχνολογικό μέσο που χρησιμοποιεί κάποιος), ο άνθρωπος είναι συγχρόνως παίκτης, μύστης και δημιουργός.

⁵⁵ Σύμφωνα με τον Frobenius (Χουιζίνγκα, 1989: 32-34) το παιχνίδι, η δημιουργική δύναμη και η τελετουργική και καλλιτεχνική αναπαράσταση συναιρούνται μπροστά στην ανακάλυψη του μυστικού της ζωής.

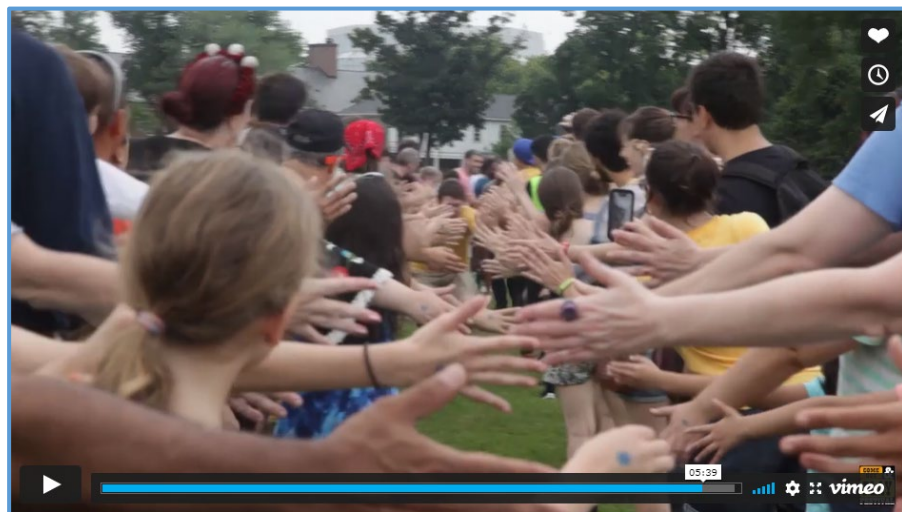
Ο Homo Ludens και ο Artifex Ludens⁵⁶ συναντώνται (Διαμαντοπούλου, 2010: 105.) σε ένα σύμπαν όπου δεν μπορεί να εννοηθεί πολιτισμός χωρίς παιχνίδι και πολιτισμός χωρίς τέχνη.

57

Το *Come Out and Play* είναι ένα αστικό φεστιβάλ που στοχεύει στην ανάκτηση του χώρου για δωρεάν δημόσια παιχνίδια δρόμου. Ξεκίνησε από τη Νέα Υόρκη και το Σαν Φρανσίσκο δημιουργώντας νέες μορφές αλληλεπίδρασης μεταξύ των πολιτών.



Οι καθημερινοί χώροι μετατρέπονται προσωρινά σε πεδία παιχνιδιού σε μια προσπάθεια να επαναφέρει το παιχνίδι στους δημόσιους χώρους. Η πόλη ως μια γιγαντιαία παιδική χαρά.



⁵⁶ Βλέπε περισσότερα για τον Artifex Ludens στην ενότητα 2.6

⁵⁷ *Come Out and Play* <https://www.comeoutandplay.org/>

2.1. Από τον Shakespeare στο Immersive Theater

Στη δυτική λογοτεχνία του 17^{ου} και 18^{ου} αιώνα, ο κόσμος, είτε πρόκειται για την καθημερινή ζωή είτε για ηρωικά κατορθώματα και μυθοπλαστικές αφηγήσεις που δίνουν βαρύτητα στην αριστοκρατική τιμή και το ερωτικό πάθος (Βάρσος, 2008: 316), παρουσιάζεται σαν μια σκηνή όπου διαδραματίζονται γεγονότα κατά τα οποία κάθε ήρωας «παίζει» τον ρόλο του⁵⁸. Η αντίληψη αυτή, κυρίαρχη στο θέατρο του Shakespeare και του Ρακίνα, αντανακλά σύμφωνα με τον Χουιζίνγκα (1989: 17) μια ηθικοπλαστική παραλλαγή του αρχαίου ελληνικού δράματος, στο οποίο υπάρχει έντονο το στοιχείο πεσιμισμού και διδακτισμού⁵⁹.

Το «σοβαρό» και «ηθικιστικό», όπως το χαρακτηρίζει ο Χουιζίνγκα, θέατρο, «κρύβει» ή καλύπτει, ωστόσο, την σχέση εξάρτησης του πολιτισμού από το παιχνίδι. Ο Χουιζίνγκα (1989: 16, 17) υποστηρίζει ότι το «σοβαρό» θέατρο, σε αντίθεση με τις μεγάλες αρχετυπικές κοινωνικές δραστηριότητες, απομακρύνεται από τον παιγνιώδη χαρακτήρα της τελετουργικής και δημιουργικής αναπαράστασης⁶⁰, όπως είναι οι θρησκευτικές τελετές, οι δικαστικοί και ρητορικοί αγώνες, οι αγώνες δεξιότητας, η ποίηση, ακόμα και η επιστήμη.

Το αντίθετο μπορεί να υποστηρίξει κανείς για τη μακρά θεατρική παράδοση που εκκινεί από τα φαλλικά άσματα, τον διθύραμβο και τα εξ αμάξης, όπου οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να «πειράξουν» και να παίξουν με τους θεατές (Brockett, 2013: 20, 21). Την αλληλεπίδραση και το παιχνίδι με το κοινό την συναντάμε και στον Αριστοφάνη (όπως για παράδειγμα στους *Όρνιθες*, όπου έχουμε μια πρώτη κατεδάφιση του «τέταρτου τοίχου»).

Ολόκληρη η ιστορία της κωμωδίας βασίζεται στην εγγενή ιδιότητα του ανθρώπου να γελάει, να είναι animal ridens, όπως τον χαρακτηρίζει ο Αριστοτέλης⁶¹. Ωστόσο στην κωμωδία ο Χουιζίνγκα (1989: 18) αναγνωρίζει μια δευτερεύουσα συγγένεια με το παιχνίδι, καθώς πιστεύει ότι το παιχνίδι, παρότι αποτελεί τον αντίποδα της «σοβαρότητας» της συνήθους ζωής, δεν είναι κωμικό από μόνο του ούτε για τους παίκτες ούτε για τους θεατές.

Παρ' όλα αυτά, αναγνωρίζει ότι η μιμητική του γελωτοποιού, του κλόουν, η κωμική επιτέλεση του έργου (ο τρόπος δηλαδή που ερμηνεύονται), η προαγωγή της μωρίας

⁵⁸ Ο Χουιζίνγκα (1989: 17) συγκεκριμένα αναφέρει ότι «συνήθεια να παρομοιάζεται η ζωή με μια θεατρική σκηνή αποδεικνύεται κατά βάση απήχηση του νεοπλατωνισμού [...] με μια έντονα ηθικιστική χροιά [...] μια παραλλαγή του αρχαίου θεάματος της ματαιότητας όλων των πραγμάτων.»

⁵⁹ Ο πεσιμισμός σταδιακά εξασθενεί στην όψιμη σαιχηρική περίοδο (Μποζίτζιο, 2006: 435).

⁶⁰ Θα μπορούσε να παρατηρήσει στο σημείο αυτό κάποιος, σε αντίθεση με ό,τι υποστηρίζει ο Χουιζίνγκα, ότι οι ίδιοι οι δραματικοί αγώνες της αρχαιότητας αλλά και οι διαγωνισμοί αργότερα συντηρούσαν το παιγνιώδη – αγωνιστικό στοιχείο στη λειτουργία του θεάτρου – βεβαίως εκτός περιεχομένου σκηνής.

⁶¹ Αριστοτέλης. *Τα σωζόμενα*. (Εισαγωγή Πορφυρίου), Κεφ. ΙΧ, εἴ [τι] γάρ ἄνθρωπος, ζῶν, καὶ εἴ [τι] ἄνθρωπος, γελαστικόν

έναντι της λογικής αποτελούν εκφάνσεις της λειτουργίας του παιχνιδιού, χωρίς όμως να ταυτίζονται με το παιχνίδι.

Σήμερα, 400 χρόνια μετά το «φορμαλιστικό» Ελισαβετιανό θέατρο, το «παιχνίδι» αποτελεί συστατικό στοιχείο του συμμετοχικού θεάτρου και του θεάτρου της εμπύθισης. Ο Jonathan Mandell, κριτικός θεάτρου και αρχισυντάκτης της ιστοσελίδας New York Theater⁶², συνοψίζει τα έξι σημεία του σύγχρονου θεάτρου της εμπύθισης, τα οποία ουσιαστικά συνιστούν την ταυτότητα του είδους του και το διαφοροποιούν από το κλασσικό θέατρο, αντανακλώντας παράλληλα την εξελικτική του πορεία:

Το πρώτο είναι: **το σκηνικό τοπίο διαφέρει από το παραδοσιακό θέατρο όπου το κοινό κάθεται σε καθίσματα απέναντι από μια σκηνή**⁶³. Φυσικά η σχέση του κοινού με την θεατρική χωροθέτηση μεταβάλλεται συνεχώς στην πορεία του χρόνου. Στο αρχαίο θέατρο οι θεατές παρακολουθούν από τις γνωστές κερκίδες, ενώ στα πρώτα χριστιανικά χρόνια η θεατρική πράξη εκτείνεται και σε μη θεατρικούς χώρους (όπως εκκλησίες, πλατείες κ.α.) (Brockett, 2013: 83, 87) και εμφανίζεται το λειτουργικό δράμα, το οποίο δεν απευθύνεται στο ευρύ κοινό αλλά στους πιστούς και «εκλεκτούς» του κλήρου (Feuerstein, 2013: 134). Προς τα τέλη του Μεσαίωνα, τα λειτουργικά δράματα πραγματοποιούνται πλέον στους εξωτερικούς χώρους των εκκλησιών (Feuerstein, 2013: 135- 136) ή σε πλατείες και πάρκα. Την ίδια εποχή στην Αγγλία κάνουν την εμφάνισή τους οι θεατρικές «πομπές», όπου τα δρώμενα εκτυλίσσονται (όπως τα εξ αμάξης) πάνω σε κάρα καθώς κινούνταν στο δρόμο (Feuerstein, 2013: 137 -138).

Από τον 17^ο αιώνα και μετά οι θεατές λαμβάνουν την θέση που γνωρίζουμε σήμερα στον χώρο του θεάτρου (Bennett, 2006: 19). Ο διαχωρισμός σκηνής και «πλατείας» από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα τίθεται υπό αμφισβήτηση και οι δραματουργοί αναζητούν νέους τρόπους να γκρεμίσουν τον λεγόμενο «τέταρτο τοίχο», επαναπροσδιορίζοντας την τυπική δομή (Bennett, 2006: 21-22). Ο Artaud, στις αρχές του 20^{ου} αιώνα, υπερασπίζεται σθεναρά την τυπική σχέση θεατών και σκηνής, χωρίς να αρνείται, όμως, την ανάγκη διέγερσης των θεατών (Artaud, 1958: 84 και Jannarone, 2009: 197-198). Αντιθέτως, ο Brecht προτείνει μια πιο άμεση και διαδραστική σχέση με τους θεατές στο έργο του *Ένα σύντομο όργανο για το θέατρο* (Bennett, 2006:48). Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το καθοριστικό βήμα προς την ανάμειξη των θεατών στο θεατρικό δρώμενο, όπως την εντοπίζουμε σήμερα στο θέατρο της εμπύθισης, συντελείται με τον Grotowski, όπου ο χώρος γίνεται κομμάτι της δραματικής δράσης κατά Schechner (1983: 241). Με τον Grotowski δημιουργείται μια σχέση συνδιαλλαγής θεατών, σκηνικού χώρου και ηθοποιών,

⁶² https://newyorktheater.me/2019/10/04/what-is-immersive-theater-the-six-elements-that-define-it-at-its-best/?fbclid=IwAR3u-qlGfHf6JMPBEsB0Mlk7iElucR8CbHoyvffBrhe57_2ULcZO7sFUoW8

⁶³ Στην *Επιστροφή του Οδυσσέα* του Tadeusz Kantor οι θεατές βρίσκονταν μέσα στο έργο τέχνης. Πρόκειται για την «πρώτη περιβαλλοντική τέχνη» (the first environmental art) όπως την ονόμασε, όπου το κοινό βρίσκεται περιτριγυρισμένο από χαλάσματα, διαφορετικά αντικείμενα, όπως μια σπασμένη ρόδα, σαπισμένες σανίδες, ένα κλεμμένο megάφωνο που είχε χρησιμοποιηθεί στην εκπομπή ομηρικών ωδών κτλ (Kobialka, 1986: 182) <https://symbolreader.net/2018/10/21/odysseus-return-from-the-dead-in-the-vision-of-tadeusz-kantor/>

Το κοινό στην εμπυθιστική παράσταση *Doctor Who: Time Fracture* συμμετέχει ενεργά στα δρώμενα <https://www.immersivedoctorwho.com/>

Όπως και στα projects της ομάδας Signa με το κοινό να περιπλανιέται στους χώρους- σκηνές και να αλληλοεπιδρά με τους ηθοποιούς αλλά και το περιβάλλον <https://signa.dk/about.html>

καθώς οι ηθοποιοί απευθύνονται ευθέως στους θεατές και σε ορισμένες περιπτώσεις οι θεατές μεταμορφώνονται σε ηθοποιούς, όπως συνέβη το 1962 στην παράσταση «Kordian⁶⁴» (Grotowski, 1968: 39-41, 43).

Το δεύτερο σημείο που εντοπίζει ο Mandell συναρτάται με τον αισθητηριακό χαρακτήρα της επιτελεστικής πράξης. **Η επιτέλεση στοχεύει στη διέγερση, αν είναι δυνατόν, και των πέντε αισθήσεων: Της όρασης και της ακοής, όπως συμβαίνει στο συμβατικό θέατρο, αλλά και της αφής ή της σωματικής επαφής, της γεύσης, ακόμα και της όσφρησης⁶⁵**, αναθεωρώντας την παθητική στάση του θεατή.

Στην πορεία του χρόνου το θέατρο παύει σταδιακά να αποτελεί μια «ευλαβική ερμηνεία» των κλασικών έργων ή ένα δραματοποιημένο «αναλόγιο» και ο παράγοντας του «θεάματος» (spectacle) κερδίζει ολοένα έδαφος, τόσο στο λαϊκό όσο και στο πρωτοποριακό αλλά και στο κλασσικό ρεπερτόριο. Στην εμπυθιστική επιτέλεση όμως το «θέαμα» δεν αρκεί. Χρειάζεται να δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας⁶⁶. Η ατμόσφαιρα σύμφωνα με τον Marleau-Ponty (1964) είναι πολύ-αισθητηριακή αντίληψη που προκύπτει από τις πέντε αισθήσεις και επιπλέον κινητοποιεί τις σωματικές και νοητικές δεξιότητες (φαντασία ισορροπία, κίνηση στον χώρο, προσανατολισμό κ.α.) (Τσακίρη, 2016).

Παρά το γεγονός ότι η οπτική αντίληψη παραμένει η κυρίαρχη ανθρώπινη «αίσθηση», που μαζί με την ακοή καθορίζουν την «επιτοπεία» του περιβάλλοντος,

⁶⁴ <https://grotowski.net/en/encyclopedia/kordian>

⁶⁵ Το μουσείο Prado της Μαδρίτης προσκαλεί τους επισκέπτες να μυρίσουν τον πίνακα των J. Brueghel the Elder και P. P. Rubens, *The Sense of Smell* (1617–18) <https://news.artnet.com/art-world/smell-a-breughel-painting-at-the-prado-2094706>

⁶⁶ Παραδείγματα τέτοιων πολυαισθητηριακών εμπειριών συναντάμε στις εγκαταστάσεις του Olafur Eliasson με το *Din blinde passager* (2010). Το *your blind passenger* είναι ένα μακρύ τούνελ μέσα στο οποίο οι επισκέπτες περιπλανιούνται και περιβάλλονται από πυκνή ομίχλη προσπαθώντας να βρουν τον προσανατολισμό τους <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK100196/din-blinde-passager#slideshow> και <https://www.youtube.com/watch?v=JhQqtNUIITY>

του Γιαννουτάκη με το *Attractive Correlations* (2017), όπου ο χώρος μετατρέπεται σε μια ηχητική αρένα κατά την οποία μουσικοί και επισκέπτες κινούνται και αλληλοεπιδρούν μέσω του ήχου <http://www.kosmasgiannoutakis.eu/attractive-correlations/>

του Simon McBurney (Theatre de Complicite) με το *The Encounter* (2016), ο καλλιτέχνης αξιοποιώντας διάφορα ηχητικά εργαλεία διεγείρει την φαντασία του κοινού του και το προσκαλεί σε ένα ταξίδι στα βάθη του τροπικού δάσους του Αμαζονίου <https://www.youtube.com/watch?v=arqDG5p6mQY> και <http://www.complicite.org/productions/TheEncounter>

του Kohei Nawa με το *Foam* (2013), ο επισκέπτης είναι περιτριγυρισμένος από μεγάλους όγκους αφρού δημιουργώντας την ψευδαίσθηση ενός τόπου γεμάτου με σύννεφα https://www.scaithethebathhouse.com/en/videos/2017_foam/ και <http://japanesedesign.pl/2014/foam-installation-by-kohei-nawa/>

του studio Creatmosphere με το *Light Cube*, το οποίο φώτιζε μόνο όταν εντόπιζε την κίνηση των επισκεπτών δημιουργώντας μια «διαδραστική αισθητηριακή εγκατάσταση» <https://creatmosphere.com/cgi-sys/suspendedpage.cgi>

του studio rAndom International με το *Rain Room* (2012), μια εγκατάσταση στην οποία βρίσκεσαι μέσα στην βροχή χωρίς να βρέχεσαι https://www.youtube.com/watch?v=IOARXy-f_GY και <https://www.itsnicethat.com/articles/rain-room-barbican>

σε δράσεις, όπως της ομάδας TeamLab τα *Living Digital Space and Future Parks* https://www.teamlab.art/e/living_digital_space/. Η ομάδα TeamLab μια συλλογικότητα με έδρα το Τόκιο το 2024, έχει αναγγείλει τη λειτουργία «του μεγαλύτερου μουσείου ψηφιακής τέχνης στην Ευρώπη», στο Αμβούργο. αλλά και μεθόδους, όπως της Abramović (2016) που παρουσιάστηκε στο πρόγραμμα *As One* <https://neon.org.gr/gr/exhibition/abramovicmethod-asone-gr/>

η συμμετοχή και των υπολοίπων αισθήσεων βελτιώνει την εμπειρία των συμμετεχόντων, τους κάνει πιο ενεργούς, ζωντανεύει το σκηνικό και την δράση και έχει ως αποτέλεσμα την ισχυροποίηση του βιώματος. Ειδικά η αφή, η «επαφή» των θεατών και η ενεργή σωματική συμμετοχή⁶⁷ μέσω της κίνησης ή της σωματικής δράσης λειτουργεί ανάλογα με το πλαίσιο είτε φέρνοντας τον θεατή μπροστά σε κάποια προς «υπέρβαση» δυσκολία – ακόμα και αμηχανία (Abramović⁶⁸) είτε σε μια ψυχαγωγική παιγνιώδη δοκιμασία (Holler⁶⁹).

Τι μπορεί να συμβεί, όμως, όταν με ένα άγγιγμα σε ένα σημείο ενός τοίχου το συναίσθημα του φόβου απελευθερώνεται μέσω της οσμής; Στην εγκατάσταση *The Fear of Smell- the smell of Fear*⁷⁰ (2006) της ερευνήτριας Sissel Tolaas οι επισκέπτες μπορούν να βιώσουν τη μυρωδιά του φόβου. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει «Η μυρωδιά σε τοποθετεί κατευθείαν σε έναν χώρο» και «δίνει νέα εργαλεία για να αντιληφθείς το περιβάλλον σου». Αυτός είναι και ο λόγος που δημιούργησε το 2004 έναν οσφρητικό χάρτη της πόλης του Βερολίνου⁷¹. Στόχος της ήταν να διεγείρει συναισθηματικές αντιδράσεις, να προκαλέσει αναμνήσεις και να αναδημιουργήσει τοποθεσίες με όλη την ποικιλομορφία και την μοναδικότητά τους.⁷²

Marina Abramović
and Ulay,
Imponderabilia
(1977).
Photo courtesy of
Marina
Abramović/Sean
Kelly Gallery,
New York.



Το παράδειγμα της «τσουλήθρας» του Holler μας οδηγεί στο τρίτο σημείο που διατυπώνει ο Mandell.

⁶⁷ Μεγάλο ενδιαφέρον έχει το *The transfinite* (2011) του Ryoji Ikeda, όπου ο καλλιτέχνης χρησιμοποιεί τις δονήσεις του ήχου για να διεγείρει τα σώματα των επισκεπτών <https://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/> και <https://www.youtube.com/watch?v=omDK2Cm2mwo>

⁶⁸ <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/56067/Marina-Abramovic-Ulay-Imponderabilia>

⁶⁹ <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/unilever-series/unilever-series-carsten-holler-test-site>

⁷⁰ *The Fear of Smell- the smell of Fear* <https://www.mediamatic.net/en/page/21095/the-smell-of-fear>

⁷¹ <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/objects/146210/>

Και η Kate McLean ασχολείται με τους οσφρητικούς χάρτες <https://sensorymaps.com/> έχοντας εξελίξει και μια συγκεκριμένη μεθοδολογία <https://nanocrit.com/issues/issue6/smell-map-narratives-place-paris>

⁷² Σε πολλές περιπτώσεις η οσφρητική εμπειρία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη γεύση. Στο *A Taste of Empire* (2018) του Jonanni Sy, ένα έργο που ξετυλίγει την ιστορία του φαγητού, οι συμμετέχοντες είχαν την δυνατότητα να εμβυθιστούν σε δελεαστικές μυρωδιές των εδεσμάτων και στο τέλος να γεύονται ένα από αυτά. https://www.thestar.com/entertainment/stage/2010/06/30/theatre_that_feeds_a_hungry_audience.html και <https://www.broadwayworld.com/toronto/article/Cahoots-Theatre-Presents-A-TASTE-OF-EMPIRE-20180314>

Carsten Höller
Test Site 2006
Tate Modern, London



Το θέατρο της εμπύθισης αποτελεί καλλιτεχνική εγκατάσταση (installation) και ταυτόχρονα διαδραστικό μουσείο⁷³, γεγονός που συνεπάγεται ότι προϋποθέτει και απαιτεί έναν ενσώματο θεατή, του οποίου η συμμετοχή θεωρείται αναπόσπαστη. Στην εγκατάσταση, όπως και στην επιτέλεση, ο συμμετέχων – θεατής – επισκέπτης – παίκτης εντάσσεται και ενσωματώνεται σε αυτήν ως ξεχωριστό σώμα αλλά την ίδια στιγμή και ως μέρος μιας φυσικής ολότητας. Η φυσική αυτή συμμετοχή του θεατή – παίκτη αυξάνεται τόσο μέσω της έντασης των αισθήσεων (της επαφής, της όσφρησης, της ακοής, της όρασης), όσο και από την ένταση της κυριολεκτικής πράξης (βηματισμός) και της ενεργής παρουσίας (Bishop, 2005). Κάτι αντίστοιχο μπορούμε να πούμε ότι συμβαίνει και στο σύγχρονο διαδραστικό μουσείο, όπου η σύνδεση μάθησης-ψυχαγωγίας και διασκέδασης επιτυγχάνεται από σύνθετες ενσώματες καταστάσεις (Νικονάνου, 2005:23). Παραδείγματα της ενίσχυσης της μουσειακής εμπειρίας μέσω εξατομικευμένων αλλά και συμμετοχικών δράσεων (Yiannoutsou (2012), Γιαννούτσου (2015), Katifori (2016), Roussou (2017)) επιβεβαιώνουν τη θέση του Dewey (1934), ο οποίος εισηγήθηκε την ενεργή βιωματική συμμετοχή στη διαδικασία της μάθησης (learning by doing). Παράλληλα καταδίκασε τη στενή αντίληψη των «μουσείων της καλής τέχνης», όπου κάποιος τα επισκέπτεται παθητικά και είναι αποκομμένος από τα αισθητηριακά και συναισθηματικά ερεθίσματα και την ίδια την ενεργή συμμετοχή. Ο Dewey (1934) εισηγήθηκε την επαναφορά της τέχνης στην καθημερινή ζωή και την εισαγωγή της βιωματικής εμπειρίας και της διαδραστικότητας στο μουσειακό περιβάλλον.

Κατ' αυτήν την έννοια η «προσωπική» εμπειρία που δημιουργείται κατά την συμμετοχή ενός επισκέπτη – παίκτη ή θεατή έχει βαρύνουσα σημασία. Το τέταρτο σημείο της ειδολογικής ταυτότητας του συμμετοχικού εμπυθιστικού θεάτρου, λοιπόν, επικεντρώνεται σε αυτό το σημείο, καθώς **κάνει κάθε θεατή να αισθάνεται ξεχωριστός και όχι μέρος του κοινού ή του πλήθους**⁷⁴. Η εξατομίκευση

⁷³ Όπως η έκθεση του Van Gogh στο Λονδίνο <https://vangoghexpo.com/> και στο Άμστερνταμ στο μουσείο Stedelijk η έκθεση *Dylaby* (1962) του Jean Tinguely <https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-exhibitions-at-the-stedelijk-museum-die-welt-als-labyrinth-bewogen-beweging-and-dylaby/>

το project *Practise Architecture* (2013) του Alex Schweder <http://www.alexschweder.com/practise-architecture/> κ.α

⁷⁴ Όπως το *Situation Rooms* (2011) των Rimini-Protokoll <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>

(personalization) της εμπειρίας κερδίζει συνεχώς έδαφος στις συμμετοχικές δράσεις. Για παράδειγμα, το *Chess Project* (Cultural Heritage Experiences through Socio-Personal Interactions and Storytelling)⁷⁵, ένα πρόγραμμα εξατομικευμένων ψηφιακών αφηγήσεων στο οποίο συμμετείχε το μουσείο Ακρόπολης, στόχευε τόσο στην βελτίωση της βιωματικής εμπειρία των επισκεπτών μέσω εξατομικευμένων αφηγήσεων, όσο και στον χειρισμό των αφηγηματικών δομών από τους ειδικούς του μουσείου (Pujol, 2012 και Pujol, 2013) παρέχοντας στους επισκέπτες εξατομικευμένες διαδραστικές εμπειρίες με βάση την ψηφιακή αφήγηση. Μέσω του *Chess* κατέστη δυνατό ένα εξατομικευμένο ψηφιακό περιβάλλον, όπου κάθε επισκέπτης ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του βυθίζεται σε ιστορίες σχετικές με τα εκθέματα του μουσείου (Pujol, 2013 και Ioannidis, 2013:423). Βασικά εργαλεία σε αυτές τις εξατομικευμένες ξεναγήσεις συνιστούν συνήθως τα ακουστικά (headsets) αλλά και οι εφαρμογές κινητών τηλεφώνων οι οποίες είναι «έξυπνα» συνδεδεμένες με τη βάση δεδομένων του μουσείου (Αρβανίτης, 2014). Στο θέατρο της εμπύθισης όμως, η εξατομικευμένη εμπειρία πάει ακόμα πιο πέρα. Τόσο μέσω AR και άλλων τεχνολογικών δυνατοτήτων όσο και με την άμεση παρακίνηση κάθε θεατή χωριστά από τους συντελεστές και τους εμπυχωτές κάθε δράσης, ο θεατής – παίκτης – συντελεστής μετατρέπεται σε κεντρικό χαρακτήρα του έργου. Για παράδειγμα στο *The Word of the Wars*⁷⁶ ο θεατής- παίκτης με την είσοδό του στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο «μπαίνει» απευθείας στην ατμόσφαιρα του έργου. Ο πλανήτης έχει δεχθεί επίθεση από τους εξωγήινους και οι συμμετέχοντες θεατές βρίσκονται στο Λονδίνο των αρχών του 20ου αιώνα και οργανώνουν με την καθοδήγηση του «στρατού» και της αντίστασης την επιβίωσή τους. Κατά τη διάρκεια της παράστασης, οι χωρισμένοι σε μικρές ομάδες θεατές, αναλαμβάνουν μικροαποστολές που έχουν σα σκοπό την εξατομίκευση της εμπειρίας. Με τη χρήση VR γυαλιών ο κάθε παίκτης-θεατής βιώνει υπό διαφορετική οπτική γωνία το δρώμενο ενώ σε διάφορα σημεία της δράσης ερεθίσματα που ενισχύουν την οσφρητική και γευστική εμπειρία εντείνουν τον βαθμό της εμπύθισης..



The Word of the Wars.
The Immersive Experience

⁷⁵ <http://www.chessexperience.eu/>

⁷⁶ <https://thewaroftheworldsimmersive.com/>

Το *The Word of the Wars* βασίζεται στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Herbert –George Wells.

Σε συνέχεια και προς επαύξηση της εξατομικευμένης εμπειρίας το συμμετοχικό θέατρο της εμπύθισης: **Δίνει έμφαση στην κοινωνική αλληλεπίδραση, είτε μέσω της επίτευξης μικρών αποστολών ή κατευθυνόμενων εργασιών που καλούνται να εκτελέσουν οι παίκτες- θεατές σε μικρές ομάδες – είτε αναπαράγοντας μια χαλαρή και φιλική ατμόσφαιρα εν είδει πάρτι.** Όπως για παράδειγμα γίνεται με το παιχνίδι *Clued Upp Games*⁷⁷ μέσα από το οποίο οι παίκτες αναλαμβάνουν να βγάλουν εις πέρας διάφορες αποστολές (ψάχνουν κρυμμένα στοιχεία, κυνηγούν και ανακρίνουν μάρτυρες - υπόπτους, οδηγούν τον ένοχο στη δικαιοσύνη κ.α.) καθώς μετακινούνται μέσα στην πόλη. Και αυτό συνιστά το πέμπτο σημείο σύμφωνα με τον Mandell .

Τέλος, η ίδια ιστορία (το story), η αφηγηματική δομή και η πλοκή παίζουν σημαντικό ρόλο – Τα επιτυχημένα θέατρα της εμπύθισης σέβονται και τιμούν την αφήγηση⁷⁸.

Μιλώντας για αφήγηση συνήθως αναφερόμαστε στον τρόπο που τα γεγονότα συναρθρώνονται μέσα στο «σενάριο», δηλαδή τον αφηγηματικό λόγο ή την ίδια την εκφώνηση των γεγονότων. Ο Οδυσσέας επί παραδείγματι, όταν φτάνει στο νησί των Φαιάκων αφηγείται τις περιπέτειες που του έχουν συμβεί προηγουμένως (Τζούμα, 1997: 41). Όμως συχνά ο όρος αφήγηση αναφέρεται στην ιστορία (το story), δηλαδή στην γραμμική εξέλιξη των γεγονότων, από την αρχή μέχρι το τέλος άσχετα με τον τρόπο που παρουσιάζονται μέσα από το εκάστοτε έργο. Ο Οδυσσέας, για παράδειγμα, μετά τον Τρωικό πόλεμο επιστρέφει στην Ιθάκη. Μια τρίτη σημασία της αφήγησης επίσης αφορά την ίδια την αφηγηματική πράξη, δηλαδή το πώς γίνεται η εξιστόρηση, με ποιον ακριβώς τρόπο. Ο Genette στην αφηγηματική θεωρία του διακρίνει αυτές τις τρεις λειτουργίες της αφήγησης προτείνοντας ωστόσο τον όρο «αφήγηση» με την αυστηρή «στενή» έννοια, στον λόγο ή στο αφηγηματικό κείμενο. Το περιεχόμενο αυτής της αφήγησης συνιστά την ιστορία, ενώ ο τρόπος, δηλαδή το ποιος αφηγείται την ιστορία, με ποια σειρά και με ποια μέσα, συνιστά την αφηγηματική πράξη. Κατ' αυτή την έννοια ο Genette στον τρόπο της αφήγησης διακρίνει α) τον χρόνο ή την χρονική διαδοχή και την ταχύτητα παρουσίασης των γεγονότων, β) την «έγκλιση», δηλαδή τον τρόπο που αναπαρίσταται η πληροφορία (πχ. από απόσταση ή μέσα από τη δράση, δείχνοντας ή λέγοντας⁷⁹ κ.α.) και τέλος γ) την φωνή, δηλαδή το υποκείμενο της αφηγηματικής πράξης (ποιος αφηγείται την ιστορία) και την σχέση αυτού του υποκειμένου με την ίδια την ιστορία και τον αποδέκτη της (Τζούμα, 1997: 43).

⁷⁷

https://www.cluedupp.com/pages/alice-in-wonderland-events?fbclid=IwAR3SXy0CpZxEdbB2ZijSJ4_cpM7Po5J4QU_mU8vY0_uAjrw7Unkoif_Hhuc

Αλλά και τα *Accomplice the Show* <https://www.accomplicetheshow.com/>

και με την ομάδα Coney και το *Adventure 1* (2016) <https://coneyhq.org/2016/03/22/adventure-1-2016/> και <https://contemporaryperformance.com/2015/03/19/in-performance-coneys-adventure-1-at-the-sprint-festival-london/>

⁷⁸ Όπως τα *Darkfield* (2020) <https://www.darkfield.org/shows> , *The Gunpowder Plot* <https://gunpowderrimmersive.com/> και <https://www.youtube.com/watch?v=8o4y6K2TcLg>

Μεγάλο ενδιαφέρον έχει και η ομάδα Punchdrunk <https://onecartridgeplace.com/theburntcity/>

ενδεικτικά με τα *The Oracles* (2017) <https://www.youtube.com/watch?v=GWGPUcUlGd4> , <https://www.punchdrunkenrichment.org.uk/project/the-oracles/> και *Faust* (2006)

<https://www.youtube.com/watch?v=mls7Op1DpKE> και <https://vimeo.com/19408848>

⁷⁹ Showing – Telling

Τι θα συνέβαινε αν οι εξωγήινοι ερωτευόντουσαν ανθρώπους;

Το *Alienarium 5* καλωσορίζει τους επισκέπτες σε έναν κόσμο διευρυμένων δυνατοτήτων, καθώς είναι mixed reality και επιπλέον περιλαμβάνει την αφή, την όσφρηση και όλα τα είδη των πραγμάτων που δεν θα μπορούσαμε να έχουμε μπροστά από μια οθόνη.



Ο Vladimir Propp (1968) μελετώντας την μορφολογία του παραμυθού ήταν ο πρώτος (το 1928) που εντόπισε το πεπερασμένο της αφήγησης και της πλοκής, καθώς εντοπίζει σε όλες τις ιστορίες 7 είδη πρωταγωνιστών (ήρωας, βοηθός, δωρητής, σφετεριστής, ανταγωνιστής, αναζητούμενο πρόσωπο ή αγαθό) και 31 λειτουργίες (π.χ. καταδίωξη, απουσία, αποστολή, απογοήτευση, σύγκρουση με το Κακό, υπέρβαση εμποδίων κ.α.). Αυτά τα στοιχεία συνδυαζόμενα (πρόσωπα και λειτουργίες) δημιουργούν φαινομενικά νέες ιστορίες αλλά στην πραγματικότητα πρόκειται για παραλλαγές κοινών αφηγηματικών δομών οι οποίες αποτελούν τα θεμέλια όλων των αφηγήσεων (Τζούμα, 1997: 37).

Στις παραστάσεις εμπύθισης, όπως και στα παιχνίδια ρόλων (φυσικά ή ψηφιακά), οι τεχνικές αφήγησης παίζουν καθοριστικό ρόλο, καθώς οι συμμετέχοντες θα πρέπει να άρουν την δυσπιστία τους και να «ενσωματωθούν», κατά μία έννοια, σε έναν φανταστικό κόσμο. Η ιστορία και τα αφηγηματικά μέσα σε αυτή τη περίπτωση θα πρέπει να περιορίζουν την «επίγνωση» των συμμετεχόντων ότι πρόκειται για μια φανταστική ιστορία, κάτι που αποτελεί άλλωστε στόχο για όλα τα αφηγηματικά είδη (Coledridge, 1817 και Martin, D. G. από Κουτσονικολή, 2020: 151, 152).

Σε αντίθεση με τις «κλειστού» τύπου αφηγήσεις, όπως τις γνωρίζουμε από τη λογοτεχνία, το κλασικό θέατρο, τον κινηματογράφο κ.τ.λ., όπου η εξέλιξη ή η πλοκή δεν μπορεί να επηρεαστεί από τον δέκτη (παρά μόνο στον τρόπο που ο δέκτης θα «συλλάβει» το νόημα) στις συμμετοχικές επιτελέσεις, στο θέατρο της εμπύθισης, όπως και στα παιχνίδια ρόλων, η αφήγηση μπορεί να συνδιαμορφωθεί. Αυτή η λειτουργία θυμίζει την προφορική αφήγηση των λαϊκών παραδόσεων, καθώς η εξιστόρηση μπορεί να περιλαμβάνει και να ενσωματώνει κάθε φορά νέα διαφορετικά στοιχεία ανάλογα τον αφηγητή και το ακροατήριο που απευθύνεται (Κουτσονικολή, 2020: 147). Τέτοιου τύπου αφηγήσεις μπορούμε να υποθέσουμε ότι ήταν σε ένα βαθμό και οι αφηγήσεις των ραψωδών της αρχαιότητας.

⁸⁰ Alienarium 5 <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/dominique-gonzalez-foerster-alienarium-5/> και <https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/apr/17/dominique-gonzalez-foerster-alienarium-5-serpentine-gallery-london-review>

Εκτός από την διαδραστικότητα, οι νέες τεχνολογίες έχουν επιδράσει και σε άλλα στοιχεία της αφήγησης, καθώς οι αποδέκτες του αφηγηματικού περιεχομένου μπορούν να το συν-δημιουργήσουν ή να αλλάξουν την γραμμικότητα⁸¹ της αφηγούμενης ιστορίας, όπως συμβαίνει τόσο στα παιχνίδια όσο και σε νέες μορφές ψηφιοποιημένης αφήγησης για εκπαιδευτικούς λόγους (Μελιάδου, 2011: 617). Οι νέες αφηγηματικές δυνατότητες που παρέχει ο συνδυασμός των κλασικών αφηγηματικών τεχνικών με την νέα τεχνολογία υπόσχονται νέες προοπτικές στη κλασική σχέση «πομπού – δέκτη» και την μετατρέπουν σε μια ζωντανή συν-δημιουργία.

Να σημειώσουμε στο σημείο αυτό ότι στο δικό μας παράδειγμα, η σχετικά «ελεύθερη» επιλογή της σειρά επίσκεψης των σταθμών της *Οδύσσειας* αλλάζει κάθε φορά την ροή της ιστορίας. Επίσης η «αφήγηση», με την στενή αυστηρή έννοια του Genette, όπως την είδαμε παραπάνω, θα λειτουργεί στην δική μας περίπτωση ως πρόληψη (δηλαδή προετοιμασία για το τι πρόκειται να συμβεί κατά την είσοδο σε κάθε σταθμό) ή όπως το ονομάζει ο Todorov «πλοκή του πεπρωμένου» που καθορίζει άλλωστε τα ομηρικά έπη (Τζούμα, 1997: 97) αλλά η ίδια η σύγχρονη αφήγηση (εικαστική ή επιτελεστική αφήγηση) θα είναι ανοιχτή και κάθε φορά συν-διαμορφούμενη.

Στη συνέχεια θα δούμε πώς η «επιτελεστική στροφή», η συμμετοχή του κοινού αλλά και η διεύρυνση του σκηνικού χώρου συνέβαλαν στην διαμόρφωση της σύγχρονης αυτής τάσης.

2.2 Η επιτελεστική στροφή

Η μετάβαση από το κλασικό θέατρο στις σύγχρονες συμμετοχικές επιτελεστικές δράσεις και στο θέατρο της εμπύθισης δεν πραγματοποιήθηκε εν μία νυκτί.

Οι καλλιτεχνικές πρωτοπορίες στην Ευρώπη των αρχών του 20^{ου} αιώνα, όπως εκφράστηκαν μέσα από τα κινήματα του φουτουρισμού, του σουρεαλισμού, του ντανταϊσμού⁸² κ.α., έθεσαν υπό αμφισβήτηση τα παραδοσιακά όρια της τέχνης του δυτικού πολιτισμού (Ανδρεάδη, 2020: 42,43). Μετά τον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο μια πορεία συνεχόμενης προσπάθειας «απελευθέρωσης» της τέχνης από το στενό πλαίσιο του κάδρου, του καμβά και της γκαλερί, ακολουθεί τον παράλληλο δρόμο των πολιτικών και κοινωνικών κινήματων διαμαρτυρίας που βρίσκουν εύφορο έδαφος για να ανθίσουν μέσα στην ανατρεπτική και επαναστατική δεκαετία της αντικουλτούρας του '60. Οργανώσεις, όπως η Καταστασιακή Διεθνής⁸³, ομάδες,

⁸¹ Στη γραμμική ή ευθύγραμμη αφήγηση παρουσιάζονται τα γεγονότα με τη σειρά που συνέβησαν. Με τις σύγχρονες τεχνολογικές δυνατότητες η αφήγηση των γεγονότων μπορεί να αλλάξει σειρά.

⁸² Είναι ένα Καλλιτεχνικό κίνημα που εμφανίζεται το 1916 και αρνείται την καθιερωμένη λειτουργία της τέχνης. Πρόκειται για έναν δηλωτικό, καλλιτεχνικό παραλογισμό που δρα απρογραμμάτιστα και πολλές φορές σκανδαλοθηρικά υπονομεύοντας την ίδια καλλιτεχνική αξία του (Argan, 2019: 241).

⁸³ Η Καταστασιακή Διεθνής ιδρύθηκε το 1956. Επεδίωξε να εισάγει με παιγνιώδη τρόπους καλλιτεχνικές πρακτικές στην ζωή με σκοπό η τέχνη να μην διακρίνεται από την καθημερινότητα (Αυγητίδου, 2013: 183, 184). Όπως αναφέρει και ο Debord, στόχος τους ήταν «η προσπάθεια εγκαθίδρυσης μιας ανώτερης κοινωνίας σχόλης, παιγνιακών δρώμενων και αδιάκοπου μετασχηματισμού» (Μπαμπασάκης, 1990:38).

όπως οι Βιεννέζοι Αξιονιστές⁸⁴ και οι Fluxus⁸⁵, καλλιτέχνες, όπως ο Γιόζεφ Μπόις (Joseph Beuys⁸⁶), η Γιόκο Όνο (Yoko Ono⁸⁷), ο Άλαν Κάρπου (Allan Kaprow⁸⁸) με τα Happenings⁸⁹ (συμβάντα) κ.α. συνετέλεσαν καταλυτικά στην πραγματοποίηση αυτού που αργότερα ονομάστηκε «επιτελεστική στροφή» (Fischer- Lichte, 2013: 35, 36).

Βασικό χαρακτηριστικό αυτής της «στροφής» ήταν ότι τα όρια μεταξύ «καλών», παραστατικών και εφαρμοσμένων τεχνών γίνονταν συνεχώς και πιο δυσδιάκριτα και οι καλλιτέχνες έτειναν κυρίως στην δημιουργία «γεγονότων» παρά έργων τέχνης, τα οποία «συνέβαιναν» τις περισσότερες φορές με μορφή οργανωμένων ή αυθόρμητων παραστάσεων αλλά και παιχνιδιών (όπως τα *Sweet Wall*⁹⁰ του Allan Kaprow το 1970, *Cuentos patrióticos*⁹¹ του Francis Alÿs το 1997, *One & Other*⁹² του Antony Gormley το 2009 κ.α.) (Fischer- Lichte, ο.π.).

Το Project *One & Other* παρέδωσε την βάση ενός υπό συντήρηση γλυπτού στο κοινό. Για 100 μέρες, 24 ώρες το 24ωρο, 2400 άτομα έλαβαν θέση στο βάζο και έγιναν ζωντανά γλυπτά. Τραγούδησαν, διαμαρτυρήθηκαν, έδωσαν παραστάσεις άφησαν το σημάδι τους στον χρόνο.



⁸⁴ Ο Βιεννέζικος Αξιονισμός εμφανίστηκε τη δεκαετία του '60. Οι Αξιονιστές έκαναν δηλώσεις μέσα από το έργο τους συχνά με ανατρεπτικούς, άσεμνους, παράνομους αλλά και αποκρουστικούς τρόπους ενάντια στη συντηρητική κοινωνία. https://state2parastatescam.blogspot.com/2016/08/blog-post_25.html

⁸⁵ Η καλλιτεχνική ομάδα Fluxus ιδρύθηκε το 1962. Τα «κονσέρτα του καθημερινού» (όπως ονόμαζαν τα γεγονότα τους) «ήταν εκπαιδευτικά μέσα που θα προσηλύτιζαν το κοινό σε αντίστοιχες μη –καλλιτεχνικές εμπειρίες στην καθημερινή ζωή» όπως υποστήριξε ο George Maciunas (Brown, 1993:2).

⁸⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=e7pIGGcLoLk>

⁸⁷ <https://www.moma.org/artists/4410>

⁸⁸ <https://www.theartstory.org/artist/kaprow-allan/>

⁸⁹ <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/h/happening/happening>

Τα χάπενινγκς είναι γεγονότα που λαμβάνουν χώρα οπουδήποτε, οποτεδήποτε και με οποιοδήποτε υλικό είναι διαθέσιμο. Μπορεί να είναι καθημερινές πράξεις ή και δράσεις που επινοήθηκαν εκείνη τη στιγμή.

⁹⁰ <https://orionfontdevila.net/sweet-wall-allan-kaprow/>

Το *Sweet Wall* ήταν ένα τείχος κοντά στο Τείχος του Βερολίνου φτιαγμένο από τούβλα, ψωμί και μαρμελάδα φράουλα το οποίο μόλις ολοκληρώθηκε το γκρέμισαν. Ήταν ένας σχολιασμός- γεγονός για το διχοτομημένο Βερολίνο.

⁹¹ <https://francisalys.com/cuentos-patrioticos/>

Στην κινηματογραφημένη επιτέλεση του Alÿs ένας άνδρας μαζί με ένα πρόβατο πραγματοποιεί μια κυκλική και επαναλαμβανόμενη διαδρομή γύρω από τη σημαία της ιστορικής πλατείας Zócalo (έμβλημα νίκης επί των Αζτέκων) του Μεξικό. Κατά την πορεία του περισσότερα πρόβατα ακολουθούν τη διαδρομή το ένα πίσω από το άλλο δημιουργώντας μια παράξενη παρέλαση προβάτων ή και «τυφλών οπαδών».

⁹² <https://www.youtube.com/watch?v=cZPIeAC1L9s> και <https://the-dots.com/projects/one-other-antony-gormley-118355>

Το συμμετοχικό στοιχείο των επισκεπτών, θεατών, ακροατών στα γεγονότα αυτά, μαζί με τους performers – τελεστές, επέβαλε σταδιακά σκηνοθετικές και δημιουργικές στρατηγικές που οδήγησαν τελικά στην υπέρβαση των συνήθων ή τυπικών, καλλιτεχνικών και αναπαραστασιακών ορίων (Fischer- Lichte, 2013: 403, 404).

Το θέαμα, η διαμαρτυρία, η τελετουργική δομή, το παιχνίδι, η ψυχαγωγία, η θεραπεία, η αναπαράσταση, η πρόκληση του ενδιαφέροντος και η ενεργή συμμετοχή του κοινού συνθέσαν νέες μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης, τροποποιώντας ριζικά τόσο το σημείο συνάντησης της τέχνης με την κοινωνία όσο και την ίδια την αγορά της τέχνης και του τρόπου αξιολόγησης – κριτικής, παρουσίασης και προβολής της τέχνης εντός και (κυρίως) εκτός μουσείων και γκαλερί, επανακαθορίζοντας εν τέλει την ίδια την «ουσία» της καλλιτεχνικής πράξης (Τσιάρα, 2013: 26).

Ο επανακαθορισμός αυτός της «ουσίας» της καλλιτεχνικής πράξης θα μπορούσαμε να πούμε ότι παράγει ένα ταξίδι στον χρόνο. Πριν μας οδηγήσει στο μέλλον, στο συμμετοχικό θέατρο και στο θέατρο της εμπύθισης, μας ταξιδεύει στο παρελθόν και μας μεταφέρει από το αναπαραστασιακό θέατρο του 16^{ου} και 17^{ου} αιώνα (βλέπε ενότητα 2.1) πίσω στην *Ποιητική* αισθητική του Αριστοτέλη. Το θέατρο ως απεικόνιση της ανθρώπινης ζωής, *theatrum vitae humanae*, κατά τους νεότερους χρόνους, συντήρησε μια αναπαράσταση «απατηλή» και εφήμερη η οποία διαπνέεται από μια χριστιανικού τύπου θεώρηση της ζωής (Fischer- Lichte, 2013: 403, 404). Αντίθετα στην *Ποιητική* του ο Αριστοτέλης -σύμφωνα με τον Schechner (2006: 22)- θεωρεί ένα θέατρο που δεν αναπαριστά απλώς τη ζωή ή την ηρωική πράξη, αλλά εκφράζει την ουσία της ζωής δίνοντας έμφαση στα παραδείγματά της – προάγοντας με αυτόν τον τρόπο την ίδια τη ζωή σε μοντέλο ή υπόδειγμα ζωής . Η Αριστοτελική επι-τέλεσις, εξάλλου, σημαίνει εκ-πλήρωση –ολοκλήρωση ενός έργου ή ενός καθήκοντος ή ενός σκοπού, ο οποίος εμπεριέχεται στην ουσία του όντος (Ανδρεάδη, 2020: 18, 19,20).

Με αυτή την έννοια η «επιτελεστική στροφή» μπορεί να θεωρηθεί «επιστροφή» σε τυπικές, αρχέγονες ακόμα και «ιερές» επιτελεστικές δράσεις, όπου το προσωπικό βίωμα κάθε συμμετέχοντα έχει εξέχουσα σημασία.

Τόσο ο Schechner (2006) όσο κι ο Carlson (2014) συνδέουν την επιτέλεση με την εν τω γίνεσθαι τελετουργία αλλά και το παιχνίδι, το θέαμα, και την ψυχαγωγία. «Η επιτέλεση είναι η ψευδαίσθηση μιας ψευδαίσθησης και ως τέτοια μπορεί να θεωρηθεί πιο «αληθινή», από την κοινή εμπειρία» λέει χαρακτηριστικά ο Schechner (2006). Η «αλήθεια» της επιτέλεσης, εν προκειμένω, έγκειται στην μοναδικότητα της τέλεσής της –στο γεγονός δηλαδή ότι ακριβώς συμβαίνει – γίνεται ή όπως συνθηματικά παραθέτει ο Victor Turner (1984: 93): «Performance is making, not faking».

Μια τέτοια προσέγγιση, όπως είναι φανερό, διαφοροποιεί την επιτέλεση από την τυπική πράξη «υπόδυσης» ρόλων ενισχύοντας την θέση του Schechner (2006: 104 και 187), ο οποίος καταλήγει στο ότι «επιτέλεση είναι ο ευρύτερος δυνατός κύκλος γεγονότων που συμπυκνώνονται γύρω από το θέατρο» αλλά δεν περιορίζονται σε αυτό με την τυπική του μορφή. Επιτελεστικές δράσεις έχουμε, όπως είδαμε στο πρώτο κεφάλαιο, και στο παιχνίδι, στα αθλήματα στις τελετουργίες αλλά και σε

καθημερινές πρακτικές, πχ. στο δικαστήριο ή στην διδασκαλία κ.α., όπου ταυτόχρονα στις δράσεις αυτές υπάρχει έντονο και το στοιχείο της θεατρικότητας.

Κατ' επέκταση και ο performer (ο τελεστής δηλαδή της συγκεκριμένης δράσης) διαφοροποιείται από τον ηθοποιό. Παρ' ότι «αφηγείται» και αυτός μια ιστορία, το κάνει με τέτοιο τρόπο ενσωματώνοντας προσωπικές πτυχές, επαναφέροντας το βίωμα στο προσκήνιο και δίνοντας ενεργό ρόλο στο σωματικό στοιχείο.

Ο ρόλος του σώματος στην επιτέλεση παίζει καθοριστικό ρόλο στην υπέρβαση των αισθητικών ορίων, καθώς το σώμα αποτελεί ταυτόχρονα ένα «απτό» υλικό στοιχείο αλλά και έναν φορέα βιωμάτων. Ως ύλη το σώμα είναι αντικειμενικό, ενώ ως βίωμα της αισθητηριακής εμπειρίας παραμένει υποκειμενικό. Ο διπλός ρόλος του σώματος κατά τη Fischer- Lichte (2013: 401) συμβάλλει στη διαμόρφωση μιας τέχνης «υπερβατικής» καθώς μεταμορφώνει το φυσικό όριο του σώματος σε «πέραςμα» προς το υποκειμενικό βίωμα performer και θεατή, διανοίγοντας παράλληλα έναν δίαυλο επικοινωνίας και αλληλεξάρτησης των δύο αυτών τελεστών. Ο θεατής βιώνει τη συνθήκη και «καλείται» να πάρει θέση, να συμμετέχει στο γεγονός και από παθητικός δέκτης να γίνει δράστης. Η «ταλάντευση» αυτή μεταξύ σημείου θέασης και συμμετοχής στο επιτελεστικό «παιχνίδι» οδηγεί τον θεατή σε μια «μεθοριακή» κατάσταση (Fischer- Lichte, 2013: 345-349). Η «μεθοριακότητα», όρος δανεισμένος από την θεωρία της τελετουργίας, υπονοεί ότι ο θεατής μπορεί να αναθεωρήσει και να επανακαθορίσει την θέση του συμβάλλοντας στην πραγμάτωση ενός αναδυόμενου αισθητικού φαινομένου (Fischer- Lichte, 2013: 345-349). Πρόκειται για μια «μεταμόρφωση» αντίστοιχη με αυτήν που περιγράφεται στις τελετουργικές δράσεις, όπου ο μουσόμενος αποχωρίζεται την παλιά του ταυτότητα και ενσωματώνεται στη νέα ομάδα. Βεβαίως εδώ η «μεθοριακότητα» ορίζει την ενεργή δράση του θεατή και την μεταμόρφωσή του σε συν-δημιουργό.

Η σχέση αυτή που δημιουργείται ανάμεσα σε τελεστή – ηθοποιό και θεατή – συμμετέχοντα στην επιτελεστική πράξη, δημιουργεί μια εσωτερική σχέση συγγένειας μεταξύ των δύο με αποτέλεσμα η δράση των «ηθοποιών» να προκαλεί την «αντίδραση» των θεατών και η «απόκριση» των θεατών να έχει επίπτωση στους ηθοποιούς αλλά και στους υπόλοιπους θεατές (Fischer- Lichte, 2013: 77-80). Η σχέση αυτή αλληλεξάρτησης, συνδημιουργίας ανατροφοδότησης μεταξύ τελεστών ουσιαστικά «παράγει» το τελικό αποτέλεσμα της επιτέλεσης. Με αυτήν την έννοια θα μπορούσε να ισχυριστεί κάποιος ότι το τελικό αποτέλεσμα μιας επιτέλεσης προκύπτει από αυτήν ακριβώς τη δυναμική διαδικασία, γνωστή ως «λούπα ανάδρασης»⁹³ (Fischer- Lichte, 2013: 77-80).

Αξίζει να τονιστεί ότι η ενίσχυση της «λούπας ανάδρασης» αποτελεί πρωτεύον μέλημα των σεναριακών και σκηνοθετικών τεχνικών στις συμμετοχικές επιτελέσεις και στο θέατρο της εμπύθισης, σε αντίθεση με το κλασικό «σοβαρό» θέατρο που επιδιώκει την πειθάρχηση των θεατών και την αποτροπή κάθε αντίδρασης ή έκφρασης από πλευράς τους που μπορεί να θεωρηθεί ενοχλητική ή ανάρμοστη⁹⁴.

⁹³ Ο όρος feedback loop παραπέμπει στην κινηματογραφική επανάληψη την «λούπα» ως συνεχή προβολή σειράς μοτίβων και εικόνων

⁹⁴ Όπως εξηγεί η Fischer-Lichte (2013: 77-80) προς τα τέλη του 18^{ου} και 19^{ου} αιώνα θεσπίστηκαν στα θέατρα κανόνες συμπεριφοράς, οι οποίοι στόχευαν στην καταστολή της «ενοχλητικής» συμμετοχής του κοινού. Στόχος

Η λειτουργία της «λούπας ανάδρασης» αλλά και η δυναμική νοημοδότηση της επιτελεστικής πράξης θα μας απασχολήσουν στην αμέσως επόμενη ενότητα όπου θα εξετάσουμε τον καθοριστικό δημιουργικό ρόλο των θεατών – παικτών – συμμετεχόντων στη συμμετοχική performance.

2.3 Το κοινό ως συνδιαμορφωτής της παράστασης

Ο Max Herrmann⁹⁵ (1920: 19) εντοπίζει την αρχέγονη λειτουργία του θεάτρου στο γεγονός ότι αποτελεί ένα κοινωνικό παιχνίδι στο οποίο συμμετέχουν όλοι, συντελεστές και θεατές. Η συμμετοχή του κοινού ως «συμπαίκτη» στη θεατρική παράσταση καθιστά τους θεατές κατά μία έννοια «δημιουργούς» της θεατρικής τέχνης.

Ο ορισμός αυτός του θεάτρου ως «παιχνιδιού για όλους», όπως σημειώνει η Fischer- Lichte (2013: 63-66), καθορίζει με έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο τη σχέση θεατών και συντελεστών, καθώς οι θεατές –τόσο μέσω της απλής παρουσίας τους όσο και μέσω της συμμετοχικής τους δράσης, όπως θα δούμε στη συνέχεια, θεωρούνται πλέον συν-δημιουργοί και συμπαίκτες σε μια «δυναμική» μορφή τέχνης, όπου οι κανόνες της θεατρικής παραγωγής λειτουργούν ως κανόνες του παιχνιδιού. Κανόνες, που θεατές και ηθοποιοί θα πρέπει να ακολουθήσουν ή και να παραβιάσουν (Fischer- Lichte, 2013: 63-66).

Η συνδημιουργική αυτή σχέση καταλύει την παραδοσιακή διάκριση υποκειμένου-αντικειμένου (Fischer- Lichte, 2013: 63-66) βάζοντας τους συν-τελεστές της παράστασης σε ένα κοινό σύστημα, μέσω του οποίου αναδύονται νέες αισθητικές και νοηματικές κάθε φορά ποιότητες.

Την ίδια εποχή με τον Herrmann, ο Eisenstein (1974: 217) ορίζει τον θεατή ως βασικό στοιχείο της θεατρικής πράξης και θέτει ως σκοπό των συντελεστών (συγγραφέα, σκηνοθέτη, ηθοποιών) την υιοθέτηση ή την επινόηση στρατηγικών που θα «ωθήσουν» τον θεατή προς μια ορισμένη κατεύθυνση. Τέτοιες σκηνοθετικές «στρατηγικές» μας λέει η Fischer- Lichte (2013: 79) εισάγονται για πρώτη φορά στο σοβιετικό και γερμανικό θέατρο της δεκαετίας του '20 – και είχαν ενδεχομένως στόχο την «χειραγώγηση» της έντασης των αντιληπτικών και συναισθηματικών αντιδράσεων του θεατή- και δεν έχουν πάντοτε επιτυχή καλλιτεχνική έκβαση. Αντίστοιχα τα «φουτουριστικά *serate*»⁹⁶ - τα «ντανταϊστικά απογέυματα»⁹⁷ και οι «περιηγήσεις» των σουρεαλιστών⁹⁸ επεδίωκαν τη δράση των

αυτών των μέτρων ήταν η διακοπή της λούπας ανάδρασης και η περιστολή της εκφραστικότητας του κοινού «εσωτερικές» «διακριτικές» αντιδράσεις.

⁹⁵ Γερμανός θεατρολόγος και ιστορικός τέχνης

⁹⁶ Οι «Φουτουριστικές βραδιές» αποτελούσαν συγκεντρώσεις κατά τις οποίες οι πρωτοπόροι του κινήματος παρουσίαζαν μικρά θεατρικά έργα, ποιήματα κ.τ.λ. στο κοινό δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο μια ρήξη με τον παραδοσιακό τρόπο προσέγγισης των θεατών τους οποίους συχνά προκαλούσαν.

⁹⁷ Τα «Ντανταϊστικά *soirées*» κατά αντιστοιχία των εκδηλώσεων των φουτουριστών περιλάμβαναν ηχοποιήματα και κινητικά ποιήματα με έντονη παρουσία του αυτοσχεδιαστικού στοιχείου.

⁹⁸ Είναι χαρακτηριστικός ο ιστορικός δεκαήμερος περίπατος του 1924, όπου ο Breton και άλλοι σουρεαλιστές ξεκίνησαν από την πόλη Blois προς το Romorantin, το οποίο επέλεξαν τυχαία ακουμπώντας το δάχτυλό τους στον χάρτη. Κατά τη διάρκεια των στάσεων τους απήγγειλαν αυτοματοποιημένη ποίηση.

θεατών μέσω στοχευμένων και μεθοδευμένων παρακινήσεων (Fischer- Lichte, 2013: 28,29). Ωστόσο μπορεί να εντοπίσει κανείς σε αυτές τις πρώτες προσπάθειες οργάνωσης και καθοδήγησης της «λούπας ανάδρασης» τη σημασία της συνεπιτέλεσης του κοινού, που κορυφώνεται στη δεκαετία του '60 με την «επιτελεστική στροφή».

Ο ενεργός ρόλος του κοινού στη θεατρική πράξη μεταβάλλεται σταδιακά στην πορεία του χρόνου, καθώς από «ασθενής» ανατροφοδότης της «λούπας ανάδρασης» ο θεατής (πχ. μέσω του χειροκροτήματος ή της επιδοκίμασias ή του γέλιου αρχικά) μετεξελίσσεται τελικά σε συνδιαμορφωτή. Η εξελικτική αυτή πορεία του θεατή από το παθητικό στο ενεργό και από το διαδραστικό στο συμμετοχικό και τελικά στο συν-δημιουργικό περιγράφει ουσιαστικά την μετάβαση από το κλασικό στο σύγχρονο θέατρο.

Η Dezeuze (2010) και ο Kravagna (1998) διακρίνουν τις κοινωνικές μορφές τέχνης ανάλογα με τον ρόλο των θεατών, από απλές δράσεις συμμετοχής και αλληλεπίδρασης σε πιο σύνθετες πράξεις συνεργασίας και συνδιαμόρφωσης. Ορισμένως, μπορούν να ταξινομηθούν ως 1) διαδραστικές μορφές τέχνης, 2) συμμετοχικές μορφές τέχνης και 3) συνεργατικές μορφές τέχνης (Νταφλός, 2015 :105, 106). Όπως διευκρινίζει η Dezeuze (2010), οι διαφορές μεταξύ διάδρασης και συμμετοχής καθορίζονται από το ποιος είναι υπεύθυνος για την δημιουργία του περιεχομένου του έργου. Στις κλασσικές αλλά και αργότερα στις στρατευμένες μορφές τέχνης (πχ. Ρωσική πρωτοπορία, φουτουρισμός, Καταστασιακοί κ.λ.π) η διαδραστικότητα κοινού και συντελεστών αποτελεί, σε πρώιμο στάδιο, μέρος της στρατηγικής «χειραγώγησης» του κοινού, καθώς το περιεχόμενο γεννιέται από τον καλλιτέχνη και «διευθετείται» ή «ενθαρρύνεται» από το κοινό εντός ενός πλαισίου κανόνων. Αντιθέτως στη συμμετοχική τέχνη, το περιεχόμενο συνδιαμορφώνεται εξ' αρχής (ή και γεννιέται) από τους θεατές και επιμελείται ή εκτελείται από τους καλλιτέχνες – επιτελεστές, οι οποίοι θα μπορούσαμε να πούμε σχηματικά ότι βρίσκονται στην «υπηρεσία» του κοινού.

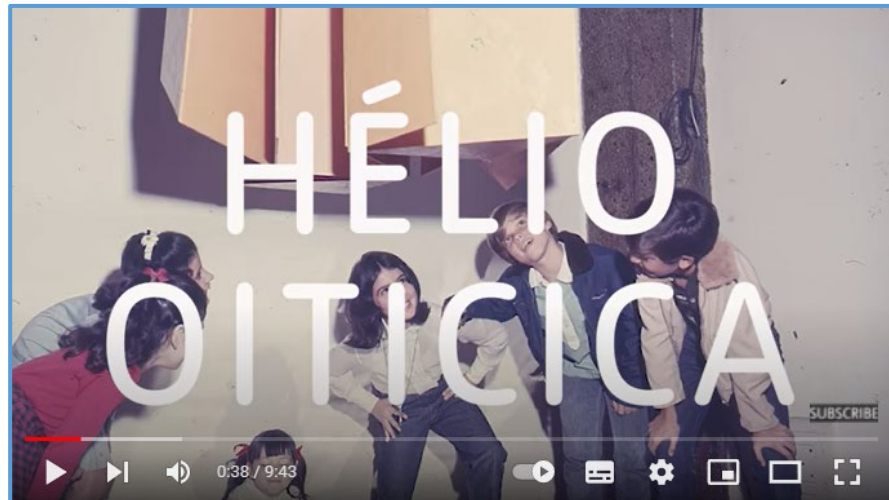
Η Dezeuze (2010) επισημαίνει τη διαβαθμισμένη συμμετοχή του κοινού σε πολλές σύγχρονες επιτελέσεις και επικεντρώνεται κυρίως στη σωματική συμμετοχή που περιλαμβάνει ορισμένες συγκεκριμένες πράξεις. Οι δράσεις αυτές, δίνοντας έμφαση στη βιωματική εμπειρία, δημιουργούν έναν εξατομικευμένο κόσμο συνεπιτέλεσης για κάθε θεατή. Συμμετοχικές πρακτικές τέχνης μπορούν να θεωρηθούν τα πρωτοποριακά περιβάλλοντα του Allan Kaprow με το *Yard*⁹⁹ (1961) ή του Helio Oiticica με το *Tropicália*¹⁰⁰ (1967). Εισάγοντας τον όρο *Do It Yourself (DIY)* η Dezeuze συνδέει τη συμμετοχή του κοινού στην δημιουργία του έργου τέχνης με την τάση που ξεκίνησε στα μέσα του 20^{ου} αιώνα για τις μικροεπισκευές και κατασκευές και ανακαινίσεις των σπιτιών με «ίδια» μέσα χωρίς την προσφυγή σε ειδικούς τεχνίτες. Στις συμμετοχικές αυτές δράσεις προϋποτίθενται κάποιες «οδηγίες» για το τι πρέπει να κάνει ο θεατής και πώς να το κάνει (κάτι σαν τις οδηγίες συναρμολόγησης του IKEA). Οι οδηγίες αυτές μπορεί να περιλαμβάνουν εκτενείς ή ελάχιστους κανόνες (συνήθως το δεύτερο) (όπως τα scores της Yoko

⁹⁹ <https://www.wikiart.org/en/allan-kaprow/yard-1961>

¹⁰⁰ https://www.youtube.com/watch?v=fA-Mm8_SGsc και <https://www.tate.org.uk/art/artists/helio-oiticica-7730/story-helio-oiticica-and-tropicalia-movement>

Ονο¹⁰¹, τα οποία και δημοσιεύθηκαν στο βιβλίο της *Grapefruit. A book of Instructions and Drawings*¹⁰² ή τα Fluxus Scores¹⁰³¹⁰⁴ και να μην περιορίζουν τους παίκτες σε αυστηρό πλαίσιο δίνοντας την δυνατότητα απρόοπτων και μοναδικών κάθε φορά εξελίξεων. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται χώρος σε αυτοσχεδιασμούς και παιγνιώδεις συμπεριφορές, οι οποίες τελικά συνιστούν ένα ακόμα ζωντανό σημείο σύγκλισης – παιχνιδιού – επιτέλεσης και τέχνης. Παρότι κατά την χορήγηση οδηγιών και κατεύθυνσης είναι παρών ο ρόλος του συντελεστή – ηθοποιού, η πρακτική αυτή προάγει τελικά την αυτόνομη δράση εξαλείφοντας (ή περιορίζοντας) την τυπική ιεραρχική οργανωτική δομή.

Στην *Tropicália* του Οiticica, οι επισκέπτες μπορούν να αλληλοεπιδράσουν με την εγκατάσταση όπως επιθυμούν. Μπορούν να περπατήσουν ξυπόλητοι στην άμμο, να παρακολουθήσουν τηλεόραση, να χαλαρώσουν ή απλώς να προσπεράσουν.



Η Lacy (1995) χαρτογραφεί το καλλιτεχνικό αποτέλεσμα ανάλογα με την ιεραρχική δομή και τον βαθμό εμπλοκής του κοινού και των συν-τελεστών σε αυτήν, σε ομόκεντρους κύκλους ή επίπεδα¹⁰⁵. Στον πρώτο μικρό κύκλο εντάσσονται οι κύριοι δημιουργοί του έργου (πχ. ηθοποιοί, σκηνοθέτης), στον επόμενο κύκλο περιλαμβάνονται οι συνεργάτες της παραγωγής, στον τρίτο λοιποί συντελεστές (πχ εθελοντές και performers), στον επόμενο το κοινό που συμμετέχει στην παράσταση, πιο έξω το κοινό που ακούει ή μαθαίνει για την παράσταση μέσω των media κ.τ.λ. Αυτό που υποστηρίζει η Lacy είναι ότι το τελικό «έργο» – το προϊόν – της επιτελεστικής ή καλλιτεχνικής δράσης εξαρτάται από τον βαθμό ευθύνης, ανάμειξης και εμπλοκής των προσώπων ή φορέων που μετέχουν σε κάθε κύκλο, καθώς το ίδιο το έργο «εκτείνεται» στον χρόνο πριν και μετά από το ίδιο το συμβάν (Νταφλός, 2015 :106). Σύμφωνα με τη θέση της Lacy, δηλαδή, όχι μόνο το κοινό, αλλά το σύνολο τελικά των παραγόντων που συμμετέχουν στην παραγωγή, στην

¹⁰¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Ktd3tz7N8IE>

¹⁰²

https://monoskop.org/images/archive/6/64/20190320203953%21Ono_Yoko_Grapefruit_A_Book_of_Instructions_and_Drawings_2000.pdf

¹⁰³ <https://www.thing.net/~grist/ld/fluxusworkbook.pdf>

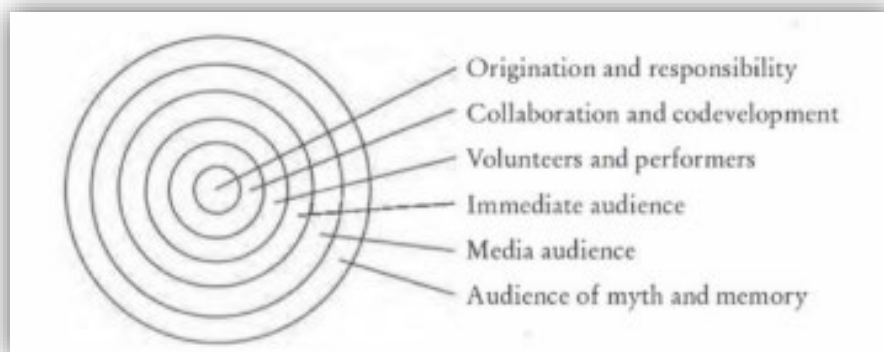
¹⁰⁴ Θα δούμε αναλυτικότερα για τις οδηγίες- scores- στο κεφάλαιο 3

¹⁰⁵

<https://www.vr.se/download/18.4c08ead31757c17bc54a82/1606221936435/Agency,%20Audience%20and%20Ethics-%20How%20to%20Work%20with%20Art,%20Audience%20and%20Ethics%20in%20Transdisciplinary%20Research%20Processes%20.pdf>

εκτέλεση, στην πρόσληψη, στην ερμηνεία, στη νοηματοδότηση, στο βίωμα, στην διάδοση, την αξιολόγηση κ.τ.λ., του έργου συνδιαμορφώνουν το τελικό αισθητικό και καλλιτεχνικό αποτέλεσμα.

Οι ομόκεντροι κύκλοι των συντελεστών της τελικής «υπόστασης» ενός έργου ή μιας δράσης μπορούν να παρομοιαστούν με τον κυματισμό μιας πέτρας που πέφτει σε μια λίμνη, ή με την μετάδοση του ήχου από μια πηγή που σταδιακά επεκτείνεται.



Περιορίζοντας πάντως το πλαίσιο διερεύνησης στη σχέση θεατών -συντελεστών, ο Schechner ορίζει δυο προϋποθέσεις για τη διεύρυνση ή αλλαγή ρόλων και τη μετάβαση των θεατών από την παραδοσιακή παθητική στάση, στην ενεργητική συμμετοχή τους. Η μία είναι η συμπερίληψή του θεατή ως ισότιμου μέλους -όχι απλώς σε μια παράσταση, αλλά- σε ένα κοινωνικό γεγονός και η δεύτερη είναι η συμμετοχή του στην εξέλιξη της ιστορίας. Όπως σχολιάζει η Fischer- Lichte (2013: 82-85), αυτή η στρατηγική δεν αποδείχθηκε πάντοτε επιτυχής καθώς κατάληγε συχνά στην εξαντικειμενοποίηση του performer από τους θεατές. Για τη Fischer-Lichte (2013 :323-326) η «αλλαγή ρόλων» από μόνη της δεν αρκεί. Η βασική προϋπόθεση για να λειτουργήσει η «λούπα ανάδρασης» είναι η συμμετοχή συντελεστών και κοινού στην παράσταση ως πρόσωπα που ασκούν και δέχονται επίδραση καταλύοντας το δίπολο υποκειμένου – αντικειμένου. Τόσο οι επιτελεστές όσο και οι θεατές μπορούν να επιδράσουν με την συμπεριφορά τους στους άλλους αλλά συγχρόνως να επηρεαστούν από αυτούς (Fischer- Lichte, 2013: 326). Με τον τρόπο αυτό καθίστανται και οι μεν και οι δε υποκείμενα που δεν είναι εντελώς «αυτόνομα» αλλά ούτε τελούν υπό τον έλεγχο της «δύναμης» ο ένας του άλλου. Μέσω μιας τέτοιας συμμετοχικής σχέσης, τόσο οι επιτελεστές όσο και οι θεατές, ευθύνονται για την κατάσταση στην οποία έχουν «εμπλακεί». Σύμφωνα με την Fischer- Lichte, με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένα αυτοοργανωμένο σύστημα, στο οποίο εντάσσονται και προκύπτουν στοιχεία που δεν είναι δυνατόν να προβλεφθούν εκ των προτέρων και εν τέλει αναδύονται αισθητικές ποιότητες, βιώματα και νοήματα που σε κάθε δεδομένη επιτέλεση είναι μοναδικά. Η Fischer-Lichte (2013: 326) ονομάζει αυτή τη διαδικασία «αυτοποιητική» (Fischer- Lichte, 2013: 323) «λούπα ανάδρασης», δανειζόμενη τον όρο από την θεωρία της αυτοποίησης των Maturana και Varela. Σύμφωνα με τους Χιλιανούς βιολόγους, κάθε ανθρώπινη νοητική κατάσταση προέρχεται από την λειτουργία των ανθρώπινων θεωρούμενων ως μέρη ενός ζωντανού συστήματος (Maturana: 1992: 189, 190). Αντιστοίχως στην επιτελεστική δράση, κοινό και τελεστές συγκροτούν ένα σύστημα αλληλοεξαρτημένων σχέσεων, στο οποίο κάθε μέρος εξαρτάται από τη δράση ή παράλειψη του άλλου μέρους. Υπό αυτές τις μοναδικές κάθε φορά συνθήκες τελείται μια αυτοδημιουργία του συμβάντος, η οποία εξαρτάται απόλυτα

από τη μορφή και τη λειτουργία των μερών του συστήματος εντός του οποίου συμβαίνει. Αυτή η συστημική αλληλεπίδραση των μερών ορισμένως συντελεί και στη συγκρότηση του νοήματος κάθε επιτέλεσης. Σύμφωνα με τους Maturana και Varela, υποστηρικτές της θεωρίας της ενσώματης νόησης, το νόημα κατά την επικοινωνία των δυο μερών δεν εξαρτάται από την πληροφορία που εκπέμπει ή δέχεται ο πομπός ή ο δέκτης αλλά συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο ως συστημικό αποτέλεσμα της συγκεκριμένης διάδρασης. Η τέχνη, δηλαδή, ως ένα μέσο επικοινωνίας δεν αποτελεί ένα όχημα μετάδοσης μηνυμάτων από το ένα μέρος στο άλλο, αλλά ένα συνδυασμένο σύστημα τελεστών και θεατών όπου το νόημα εξαρτάται απόλυτα από τους μετέχοντες σε αυτό (Ascott, 1988: 7-11). Συνεπώς, με αυτήν την έννοια μπορούμε να πούμε ότι το νόημα ενός επιτελεστικού συμβάντος δεν καθορίζεται ούτε από την πρόθεση των συντελεστών ούτε από τις προσδοκίες του θεατή, αλλά ως αναδυόμενη ιδιότητα του συστήματος, το νόημα προκύπτει από το ίδιο το σύστημα στο οποίο είμαστε ενταγμένοι κάθε φορά που κατευθύνουμε την προσοχή μας σε μια κατάσταση (Gounaris, 2012: 9).

Προς μια τέτοια θεώρηση κινείται και η Fischer- Lichte (2013: 306 - 307) υποστηρίζοντας ότι οι σημασίες που συγκροτεί ο θεατής επεμβαίνουν στην αυτοποίηση της «λούπας ανάδρασης», με αποτέλεσμα κατά τη διαδικασία νοηματοδότησης¹⁰⁶ ο θεατής να μην είναι ένα αυτόνομο υποκείμενο αλλά μέρος του συστήματος που προσπαθεί να κατανοήσει.

Όμως, όπως θα δούμε στη συνέχεια, στο «σύστημα» αυτό της νοηματοδότησης δεν παίζουν ρόλο μόνο οι συμμετέχοντες αλλά και η χρήση η επέκταση του σκηνηκού τοπίου έξω από τα συνήθη όρια του θεατρικού χώρου.

2.4 Οι απαρχές της διεύρυνσης του θεατρικού χώρου

Ήδη από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα, ο Μαξ Ράινχαρντ άρχισε να πειραματίζεται με την διεύρυνση του θεατρικού χώρου μεταφέροντας τη δράση εκτός της παραδοσιακής σκηνής. Το 1910 για τις ανάγκες του *Sumurun*¹⁰⁷, ενός πρωτοποριακού για την εποχή έργου, χώρισε την «πλατεία» του Γερμανικού Θεάτρου του Βερολίνου με έναν υπερυψωμένο διάδρομο με λουλουδία εμπνευσμένο από το ιαπωνικό Καμπούκι. Καθώς η δράση εξελισσόταν ταυτόχρονα στη σκηνή αλλά και στον διάδρομο εν μέσω των θεατών, το κοινό έπρεπε να επιλέξει πού θα εστιάσει την προσοχή του με αποτέλεσμα το αισθητηριακό βίωμα κάθε θεατή να είναι μεταβλητό (Fischer- Lichte, 2013: 64). Ο Ράινχαρντ δεν έμεινε, όμως, μόνο σε αυτό. Την ίδια χρονιά σκηνοθέτησε το *Όνειρο Καλοκαιρινής Νύχτας* μέσα σε δασική περιοχή στο Nikolassee, ενώ το 1911 ανέμειξε τους θεατές με τους ηθοποιούς και τους κομπάρσους στη διασκευή της *Ορέστειας* που τελέστηκε στο Τσίρκο του Βερολίνου, καθιστώντας με αυτόν τον τρόπο την ιδιομορφία της αρένας σε καθοριστικό παράγοντα της πρόσληψης του έργου. Το 1920 μεταμόρφωσε σε σκηνή την πλατεία του καθεδρικού ναού του Σάλτσμπουργκ στην Αυστρία για τις

¹⁰⁶ Σημασιοδότηση στη μετάφραση του βιβλίου της Fischer- Lichte

¹⁰⁷ <https://www.cambridge.org/core/journals/the-drama-review-tdr/article/abs/max-reinhardts-sumurun/CE6C462C8F474F97DCF81F703A063D43>

ανάγκες του *Jedermann*¹⁰⁸. Διευρύνοντας τον σκηνικό χώρο, ο Ράινχαρντ προσθέτει άλλη μια παράμετρο στη συν-δημιουργία του έργου. Εκτός από τους συντελεστές και τους θεατές ο ίδιος ο χώρος συμβάλλει καθοριστικά στη νοηματοδότηση της παράστασης. Αντίστοιχες πρωτοποριακές δράσεις διεύρυνσης του θεατρικού χώρου συναντάμε και στον Αϊζενστάιν που σκηνοθετεί το 1924 το έργο *Αντιασφυξιογόνες Μάσκες* μέσα σε ένα εργοστάσιο φωταερίου στη Μόσχα (Fischer- Lichte, 2013: 222).

Η Fischer- Lichte εντοπίζει σε αυτή τη ρήξη με την παραδοσιακή θεατρική σκηνή μια νέα λειτουργία που συμβάλλει στην επιτελεστικότητα του ίδιου του χώρου, ο οποίος παρέχοντας νέες δυνατότητες κίνησης, αντίληψης και νοηματοδότησης επανακαθορίζει τη σχέση συντελεστών, θεατών, αφήγησης και εν τέλει την ίδια την επιτελεστική πράξη (2013: 222- 223).

Ωστόσο, η πρόκληση της αξιοποίησης του χώρου –πέρα ή έξω από την κλασική θεατρική σκηνή- αυξάνει τη δραματουργική πολυπλοκότητα και προϋποθέτει την υιοθέτηση μιας «μεταφυσικής» παραδοχής για την έννοια του χώρου, βάσει της οποίας θα «δομηθεί» η λειτουργική και αισθητική συμμετοχή του στην επιτελεστική πράξη.

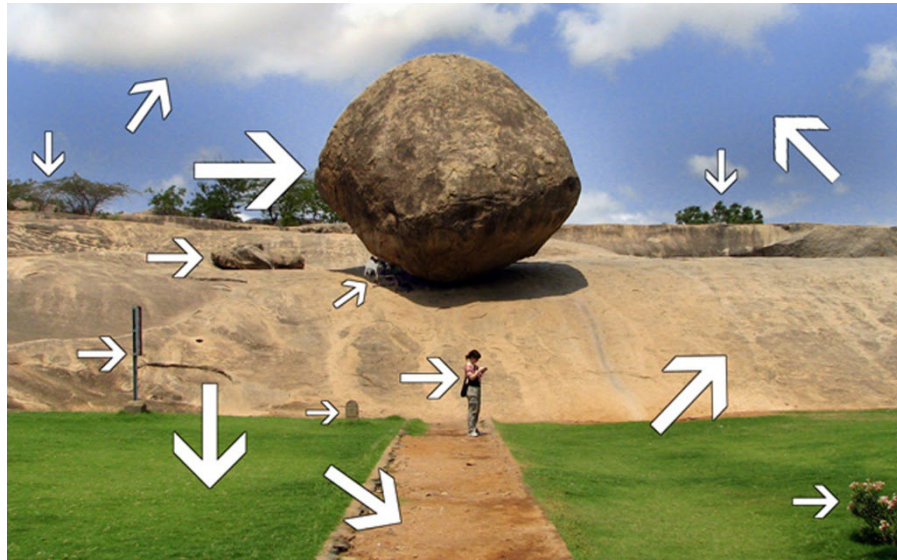
Αυτή η μεταφυσική παραδοχή για τον χώρο ισοδυναμεί με την απάντηση που δίνει κάποιος στο ερώτημα «τι είναι χώρος;», ένα ερώτημα που έχει τεθεί ήδη από τον Αριστοτέλη (Φυσική Ακρόασις Δ1) και έχει συγκεντρώσει στην πορεία του χρόνου πλήθος ετερόκλητων φιλοσοφικών και άλλων απαντήσεων, οι οποίες οδηγούν σε διαφορετικές θεωρίες. Οι προσπάθειες ταξινόμησης αυτών των θεωριών υπό το πρίσμα α) της ιστορίας της φιλοσοφίας (Casey, 1997) και β) της ιστορίας των επιστημών (Barbour, 2001), παρ' ότι παρουσιάζουν σημεία σύγκλισης και απόκλισης, φαίνεται να συντηρούν μια διαχρονική σύγχυση μεταξύ χώρου (space) και τόπου (place) (Rollino, 2019) η οποία ξεκίνησε, όπως φαίνεται, από τις μεταφράσεις της λέξης «τόπος» με την οποία ο Αριστοτέλης (Φυσική Ακρόασις Δ1) αναφερόταν στον χώρο. Στην καθημερινή χρήση των όρων επικράτησε να εννοούμε παραδοσιακά τον χώρο ως μια γενικότερη έννοια και τον τόπο ως ειδικότερη (Rollino, 2019). Ο προσδιορισμός του χώρου από φιλοσόφους, όπως ο Descartes, ο Καντ, ο Heidegger, ο Merleau-Ponty κ.α., μοιάζει, ωστόσο, να είναι εξαρτημένος από το υποκειμενικό βίωμα της ανθρώπινης εμπειρίας, να συνιστά κάτι το εκτατό ως προς την ανθρώπινη ύπαρξη. Λέγοντας «Το Είναι, είναι πάντοτε εν τω χώρω είναι» οι φιλόσοφοι ορίζουν το Είναι τοπικά, με την έννοια ότι αναφέρονται σε κάτι ειδικό που προσδιορίζει την ύπαρξη (Rollino, 2019). Με αυτήν την έννοια ο τόπος είναι τελικά η έννοια που βρίσκεται στο επίκεντρο της φιλοσοφικής αναζήτησης. Όταν κάτι εκτείνεται – εκτείνεται με συγκεκριμένη αφετηρία, όταν κάτι χτίζεται – χτίζεται τοπικά, όταν κάτι εντίθεται στον χώρο – τοποθετείται – εντίθεται τοπικά, κ.ο.κ. Το να υπάρχει κάτι σημαίνει να υπάρχει κάπου τοπικά και όχι στο κενό. Με αυτήν την έννοια ο τόπος είναι συνυφασμένος με κάτι το οποίο περιέχεται εντός του, βρίσκεται σε ενότητα με το περιεχόμενό του. Η θεώρηση του χώρου υπό το πρίσμα της νευτώνειας φυσικής, από την άλλη πλευρά, καθιστά τον χώρο μετρήσιμο φυσικό μέγεθος ανεξάρτητο από το περιεχόμενο ή τα σώματα που βρίσκονται εντός του. Για τον Νεύτωνα (1687/1934),

¹⁰⁸ <https://www.salzburgerfestspiele.at/en/p/jedermann-2019>

ο χώρος συνιστά μια απόλυτη οντότητα, ανεξάρτητη από τα φαινόμενα που συμβαίνουν εντός του¹⁰⁹. Εκτείνεται σε τρεις διαστάσεις (μήκος, πλάτος, ύψος) και νοείται ως «όγκος» (volume) και όχι ως επιφάνεια (area) (Patricios, 1973). Ο τόπος σε αυτή την περίπτωση συμπεριλαμβάνεται (ως υποδιαίρεση) στον χώρο προκειμένου να καθορίσει ένα ειδικότερο τμήμα του (Rollino, 2019).

Ο τόπος αποτελεί μια φυσική ενότητα με όλα τα στοιχεία (άνθρωπος, ταμπέλα, μονοπάτι, βράχος, φυτό, δέντρο κ.α.) που είναι τοποθετημένα εντός του. Κάθε τόπος είναι Τόπος τινός. (Rollino, 2019)

background photograph:
McKay Savage.



Σύμφωνα με τον Harvey (2005: 26) κάθε αναφορά στον χώρο εντέλει καθορίζεται τόσο από τις φιλοσοφικές ή φυσικές παραδοχές περί χωρικότητας όσο και από τις ανθρώπινες δράσεις, τις ανθρώπινες πρακτικές και τις ανθρώπινες αντιλήψεις. Συχνά συγχέουμε το πλαίσιο αναφοράς με αποτέλεσμα να αναφερόμαστε στον χώρο άλλοτε με την φυσική - νευτώνεια έννοια του και άλλοτε με την φιλοσοφική (υπαρξιακή), ψυχολογική (λέμε προσωπικός χώρος), την κοινωνιολογική (λέμε κοινωνικός χώρος ή δημόσιος χώρος) ή την γεωγραφική – γεωπολιτική (εναέριος χώρος κ.τ.λ.) (Harvey, 2005: 21, 22). Ο καθορισμός του πλαισίου αναφοράς όμως είναι σημαντικός διότι από αυτόν εξαρτάται τελικά τόσο το νόημα – το τι εννοούμε όταν αναφερόμαστε σε αυτόν - όσο και το τι μπορούμε να κάνουμε, πώς μπορούμε να δράσουμε ή πώς λειτουργεί ο ίδιος ο χώρος στην εκάστοτε διερεύνησή μας. Το πλαίσιο αναφοράς, συνεπώς, καθορίζει και για το τι είδους χωροθέτηση ή οριοθέτηση ή υπέρβαση μπορούμε να επιχειρήσουμε. Ο Harvey (2005: 29) θέτει ως αφηρητικό σημείο μελέτης μιας ανθρωποκεντρικής χωρικότητας το έργο του Lefebvre. Για τον Lefebvre (1991) ο χώρος μπορεί να εννοηθεί ως: α) υλικός χώρος, β) αναπαράσταση του υλικού χώρου και γ) ως χώρος της ίδιας της αναπαράστασης. Ο υλικός χώρος είναι υποκείμενος στην αντιληπτική εμπειρία. Είναι ο απτός και ορατός χώρος που αντιλαμβανόμαστε μέσω των αισθήσεων. Η αναπαράσταση του χώρου συνίσταται στο πώς μέσω των περιγραφών της γλώσσας, των χαρτών, των διαγραμμάτων, των εικόνων κτλ. αναπαριστούμε την υλική πραγματικότητα και τέλος, ο χώρος της αναπαράστασης συνίσταται στο πώς

¹⁰⁹ Σε αντίθεση με την ειδική θεωρία της σχετικότητας του Einstein που υποστηρίζει την αλληλεξάρτηση χώρου και χρόνου – και τη γενική θεωρία που εισηγείται τη μεταβλητότητα του χώρου ανάλογα με την κίνηση, τον χρόνο και τη βαρύτητα.

είναι βιωμένος ο χώρος. Είναι ο χώρος των αισθήσεων, της φαντασίας και των παραγόμενων νοημάτων, τα οποία αποτελούν μέρος του «τρόπου» με τον οποίο βιώνουμε την πραγματικότητα. Κάθε ανθρώπινη κατασκευή στον χώρο με αυτήν την έννοια μπορεί να θεωρηθεί ότι εκτείνεται στη διάσταση του υλικού, της αντίληψης και του βιώματος (Harvey, 2005: 31). Η θεώρηση αυτή οδηγεί τον Lefèbvre (1991: 73) στην επινόηση μιας κοινωνιοχωρικής διαλεκτικής, σύμφωνα με την οποία η αλληλεξάρτηση του υλικού χώρου από την ανθρώπινη αντίληψη και το βίωμα της εμπειρίας δημιουργούν έναν μεταβλητό χώρο λειτουργιών, ο οποίος συνιστά τόσο «αποτέλεσμα» προηγούμενων δράσεων όσο και «οδηγό» που υπαγορεύει ή απαγορεύει νέες δράσεις (Λάλλας, 2019-2020: 1). Η υπαγόρευση και η απαγόρευση αυτών των δράσεων ενσωματώνονται στην καθημερινή μας ζωή και εκδηλώνονται με μικρές ρουτίνες – καθημερινές συνήθειες- οι οποίες «δεσμεύουν» τελικά αυτό που κάνουμε και αυτό που είμαστε (Harvey, 2005: 30). Η ιδέα αυτή του Lefèbvre οδήγησε ομάδες καλλιτεχνών τη δεκαετία του '50 να υποθέσουν ότι η αναπαραγωγή των συνθηκών ως αποτέλεσμα των κοινωνικών δεσμεύσεων (υπαγόρευσης- απαγόρευσης) αντανάκλαται και στην καλλιτεχνική δημιουργία, με συνέπεια το θέατρο να έχει μετατραπεί σε μια μηχανή που «αναπαράγει» κατ' επανάληψη τυποποιημένα έργα και ρόλους συντηρώντας τα κοινωνικά πρότυπα. (I.S., 1977: 173 στο Puchner, 2004: 8). Ως αντίδραση στην τυποποίηση της τέχνης και της ζωής αναδύθηκαν καλλιτεχνικές πρωτοβουλίες οι οποίες στη συνέχεια συγκρότησαν το κίνημα των Καταστασιακών. Προτείνοντας δράσεις άρρηκτα συνδεδεμένες με τον δημόσιο χώρο, οι Καταστασιακοί, πρότειναν μια δημιουργική αλλαγή της καθημερινής ζωής, οργανώνοντας καλλιτεχνικές δράσεις μέσα στις πόλεις με τη συμμετοχή κατοίκων. Οι δράσεις αυτές γνωστές ως «καταστάσεις» δεν ήταν παρά ένα είδος πειραματικών επιτελεστικών happenings (με σαφή πολιτικό προσανατολισμό) που αποσκοπούσαν να δημιουργήσουν ένα είδος αντι-θεάτρου της καθημερινής ζωής (I.S., 1977: 173 στο Puchner, 2004: 8). Οι δράσεις αυτές, αποτελώντας σημείο συνάντησης θεατρικής επιτέλεσης και παιχνιδιού, δημιούργησαν νέα αιτήματα για την λειτουργία και την χρήση του δημόσιου χώρου (Καλαφάτη, 2013: 62). Ο χώρος της πόλης, εν προκειμένω, ξανασυστήνεται στους κατοίκους με ένα διαφορετικό αισθητικό και λειτουργικό προφίλ. Μικρότοποι, δρόμοι, εγκαταλελειμμένα κτήρια και προαύλια αποκτούν για τους συμμετέχοντες στις παιγνιώδεις επιτελεστικές δραστηριότητες νέο νόημα (Τσουκαλά, 2012: 122). Οι κάτοικοι μεταμορφώνονται σε δύναμι performers (Sadler, 1998: 105) και το αστικό τοπίο μεταμορφώνεται σε θεατρικό ή παιγνιώδη σκηνικό κάνοντας πράξη ουσιαστικά το πρόσταγμα του Lefèbvre για τη μετατροπή της τέχνης σε πράξη έτσι ώστε «να ζει κανείς τη ζωή μέσα στην πόλη σαν να είναι έργο τέχνης» (Lefèbvre, 1977: 165).

Ο Sennett (2004) εξετάζει κοινωνιολογικά το φαινόμενο και υπογραμμίζει την ανάγκη επανακαθορισμού του χώρου στον αστικό ιστό. Εμπνευσμένος από το μανιφέστο του Debord¹¹⁰, προτείνει την αναζήτηση νέων χώρων για περιπλάνηση και «απρόβλεπτη αλληλεπίδραση». Αντίστοιχα ο γεωγράφος Massey ορίζει τον

¹¹⁰ «Τα άτομα και οι κοινότητες πρέπει να επινοήσουν τους τόπους και τα γεγονότα [...] Σ' αυτόν το χώρο του παιχνιδιού και των παραλλαγών, ελεύθερα επιλεγμένων από τους κανόνες του παιχνιδιού, η αυτονομία του τόπου δύναται να επανευρεθεί, χωρίς να έχει αποκλειστική προσκόλληση με τη γη, μέσα από την επαναφορά της πραγματικότητας του ταξιδιού και της ζωής, ως ταξιδιού που εμπεριέχει όλη του τη σημασία». (Debord, 2010: στ. 178, σ. 140)

χώρο στην πόλη ως επιτελεστικό και διαδραστικό, όπου συμβίωση, σύγκρουση, περιπλοκότητα, ετερογένεια και φιλοξενία συναντώνται (Νταφλός, 2015: 192).

Αν και τοποθετημένη στο περιθώριο η δράση των Καταστασιακών, μπορούμε να πούμε ότι αποτέλεσε αφορμή για την μαζική και ριζική αναθεώρηση του θεατρικού χώρου τη δεκαετία του '60. Σφαγεία, εργοστάσια, τάρτσες, πλατείες, αποθήκες, εμπορικά κέντρα, ακόμα και νεκροταφεία, πλήθος εναλλακτικών χώρων που δεν προορίζονταν για θεατρικές παραστάσεις, συνέβαλαν στον επανακαθορισμό της επιτελεστικής δράσης και της σχέσης συντελεστών – θεατών και χωρικότητας σε ένα νέο σύστημα νοηματοδότησης (Fischer- Lichte, 2013: 223). Η τάση για συνεχή πειραματισμό αλλά και η επανανοηματοδότηση του χώρου μέσα από τις επιτελεστικές δράσεις έδωσαν ζωή σε αστικούς χώρους που βρισκόνταν έως τότε «στιγματισμένοι από την απουσία και τη φθορά» (Μαστρογεωργοπούλου, 2020: 1,4). Εγκαταλειμμένα κτήρια, ακάλυπτοι χώροι, ερείπια, ανοίκειοι και «απαρατήρητοι» στην καθημερινότητα χώροι έρχονται ξανά στο προσκήνιο. Η «κάλυψη» του «αστικού κενού»¹¹¹ με καλλιτεχνικές και επιτελεστικές δράσεις συνιστά έναν νέο αναδυόμενο τόπο, όπου ο οριακός χώρος γίνεται χώρος για την «οριακή» πράξη (Radonic, στο βιβλίο των Mariani & Barron, 2014:115). Η ιδέα της αξιοποίησης αυτού του κενού χώρου, της τοπο-θέτησης εντός του δράσεων και νοημάτων δεν διευρύνει μόνο τον θεατρικό χώρο αλλά και τον χώρο της ίδιας της πόλης. Με αυτήν την έννοια, κάθε κενός χώρος συνιστά έναν δυνάμει τόπο «που μένει να αποσαφηνιστεί» (Carefi, στο βιβλίο των Mariani & Barron 2014: 109-110).

Η ανθρωποκεντρική προσέγγιση της χωρικότητας, είτε ως αισθητηριακό και αισθητικό βίωμα είτε ως κοινωνική, ιστορική η σημασιολογική συνισταμένη που συμβάλλει στην ίδια την επιτελεστική δράση, οδηγεί την θεώρηση του χώρου ως τόπου σύμφωνα με την φιλοσοφική προσέγγιση που είδαμε στην αρχή της ενότητας (Casey, 1997).

Ακόμα και αν πρόκειται για αστικό κενό, ο χώρος που συμμετέχει σε μια ιστορία, στη συγκρότηση νοήματος, στην ανθρώπινη δραστηριότητα, ο χώρος που γεννά συναίσθημα, έχει μνήμη, συντηρεί ή αναδιαμορφώνει ιδεολογίες, μεταμορφώνεται σε τόπο (Tuan, 1990).

Ο χώρος μεταμορφώνεται σε τόπο ακόμα και όταν αυτός ο τόπος παραμένει ξένος και ανοίκειος. Ο Foucault στη συγκεκριμένη περίπτωση εισηγείται μια θεώρηση του χώρου που «παρέχει» μια παράδοξη δυνατότητα συνδυασμού θεσμικών και ουτοπικών στοιχείων σε μια δημιουργική και συμβολική «ετεροτοπία» (Dehaene & De Cauter, 2008: 17). Η σύγχρονη πόλη με αυτή την έννοια μπορεί να θεωρηθεί ως δυνάμει ετεροτοπική μήτρα (Dehaene & De Cauter, 2008) η οποία μπορεί να γεννήσει πλήθος δράσεων, επιτελεστικών πρακτικών, και δημιουργικών παρεμβάσεων (Πεφάνης, 2013: 248 και Σταυρίδης, 2002). Η δημιουργική αυτή θεώρηση του τόπου οδήγησε στις τοπο-κεντρικές παρεμβάσεις, (Αντωνιάδου, 2019: 159-176) και σε διάφορα είδη τοπο – ειδικών επιτελέσεων συντελώντας σε μια «άρρηκτη συνάρτηση» της δράσης με τον τόπο «ως πεδίο συμβάντων και

¹¹¹ Με τον όρο αστικό κενό εννοούνται οι ανοίκειοι χώροι της πόλης που χαρακτηρίζονται από την ανθρώπινη απουσία και τη φυσική φθορά. Το αστικό κενό παραπέμπει στο «Ερείπιο» είτε αυτό εμφανίζεται με τη μορφή του ακατοίκητου κτίσματος, είτε με τη μορφή του άκτιστου οικοπέδου, είτε με τη μορφή του εγκαταλειμμένου εργοταξίου (Μαστρογεωργοπούλου, 2020: 3, 9).

διαμόρφωσης νοημάτων» (Ρεπούσκου, 2012: 47). Έτσι, τόπος, δράση και κοινό σε μια άρρηκτη σχέση, διαρθρώνουν αυτό το συγκεκριμένο είδος επιτελεστικής πράξης (Pearson, 2010: 19)¹¹².

Ο Mike Pearson (2010), ωστόσο, θεωρεί προβληματικούς τους όρους «τοπαιδική περφόρμανς» ή «επιτελέσεις πεδίου», καθώς αντανακλούν «χωρικές πολιτικές», και με αυτό τον τρόπο αποσυνδέει την επιτέλεση από την αναφορά, τον καθορισμό ή την εξάρτηση και την εστίαση στην τοποθεσία. Θεωρεί μια φαινομενολογική προσέγγιση της επιτέλεσης, όπου ο τόπος αποτελεί ούτως ή άλλως αναπόσπαστο μέρος του συμβάντος (Νταφλός, 2015: 174). Η Fiona Wilkie από την άλλη πλευρά πολλαπλασιάζει τα είδη των τόπων και δημιουργεί μια γενεαλογία τοπαιδικών επιτελέσεων¹¹³.

Η θέση μας πλησιάζει την θέση του Pearson (2010: 8-16) για την φαινομενολογική θεώρηση της επιτέλεσης ως «ενεργό πράκτορα» που έχει ποικίλες ιδιότητες, όπως να εγκαθίσταται ή να κατοικεί τόπους ή και να παραμένει διαφανής, να κινείται και να μεταναστεύει, να κρύβεται και να τίθεται προς ανακάλυψη.

Με αυτή την έννοια οι μέσα στην πόλη δράσεις μπορεί να εμπλέκουν κατοίκους, συμμετέχοντες, τουρίστες, επισκέπτες, μαθητές, εργαζόμενους, καλλιτέχνες κ.α., παρέχοντας διαφορετικές δυνατότητες για δράση και «ανάγνωση», δηλαδή εναλλακτικές προσεγγίσεις και αξιολογήσεις (ηθικές ή πολιτικές). Ο τόπος με αυτήν την έννοια τίθεται προς διερεύνηση ή εξερεύνηση χωρίς προκαταλήψεις και προδηλωμένους δεσμούς, ρίζες ή ταυτότητες (Pearson, 2010: 19, 20).

Στην παρούσα διερεύνηση, λοιπόν, θα μας απασχολήσει ο χώρος (με την χρηστική σημασία) και ο τόπος (με την κοινωνικοϊστορική σημασία) ως πεδία δράσης ελεύθερα από σημειολογικές και πολιτικές ή ηθικές προκαταλήψεις, ανοιχτά στην νοηματοδότηση των συμμετεχόντων. Επιπρόσθετα, θα εξετάσουμε ορισμένες έννοιες που είναι συνυφασμένες με την χαρτογράφηση, την εξερεύνηση και την «ψυχογεωγραφία» της πόλης, όπως οι διαδρομές και τα μονοπάτια (paths), οι περιοχές (districts) και τα τοπόσημα (landmarks) που είναι άμεσα συνδεδεμένα και με την πλοήγησή μας μέσω των ψηφιακών εφαρμογών.

¹¹² Όπως το *Ευριπίδη "Ρήσος"* (2015) της Κατερίνας Ευαγγελάτου, που έλαβε χώρα στον αρχαιολογικό χώρο του Λυκείου του Αριστοτέλη <https://www.elculture.gr/blog/katerina-evangelatou-risos-tou-evripidi/>

¹¹³ α/ τη συμπαθητική προς την τοποθεσία περφόρμανς (site-sympathetic), η οποία δημιουργείται από ένα κείμενο που εκδραματίζεται ή φυσικοποιείται σε κάποια επιλεγμένη τοποθεσία, β/ τη γενεσιουργή προς την τοποθεσία περφόρμανς (site-generic), η οποία δημιουργείται για μια σειρά παρόμοιων τοποθεσιών, και γ/ την τοπαιδική περφόρμανς (site-specific), η οποία δημιουργείται ειδικά, από ή για, κάποια ειδική επιλεγμένη τοποθεσία. Από την τέχνη πεδίου (site-specific art) έχουμε διαδοχικά παραδείγματα σωματικών παρεμβάσεων: ενσωμάτωσης/ απόσπασης (R. Smithson), διακοπής (Christo), εμπλοκής (R. Long), εφαρμογής (J. Beuys) ή φαντασίας (Pearson, 2010: 33, 34).

2.5 Η πόλη ως πεδίο συνάντησης παιχνιδιού και επιτελεστικής δράσης

Το 1937 ο Lewis Mumford¹¹⁴ (2011) στο κείμενό του με τίτλο *What is a City?* απευθυνόμενος στους πολεοδόμους της εποχής του χαρακτηρίζει την πόλη ως θέατρο¹¹⁵ της κοινωνικής δράσης και ως αισθητικό σύμβολο της συλλογικής ενότητας. Έναν χώρο που παράγει τέχνη και είναι τέχνη, δημιουργεί θεατρικά δρώμενα και είναι ο ίδιος θεατρική σκηνή. Στην πόλη ως θέατρο συντελούνται οι πιο σημαντικές ανθρώπινες δραστηριότητες μέσω συνεργασιών και συγκρούσεων, γεγονότων και ομάδων. Η τέχνη, η πολιτική, η εκπαίδευση συνεισφέρουν σε αυτό το δραματουργικό σκηνικό το οποίο ενισχύει και υπογραμμίζει την δράση του «έργου» και των ρόλων όσων συμμετέχουν σε αυτό.

Στην ίδια κατεύθυνση και ο Goffman, όπως είδαμε και στο πρώτο κεφάλαιο, αντιλαμβάνεται τη ζωή στην πόλη ως σκηνικό στο οποίο εκτυλίσσεται ένα θεατρικό παιχνίδι, όπου όλοι παίζουν καθημερινά τους ρόλους που τους έχουν δοθεί ή έχουν επιλέξει (βλέπε ενότητα 1.5). Μάλιστα ο Goffman διακρίνει τις «προσκηνιακές» και «παρασκηνιακές» περιοχές καθώς και τις περιοχές που βρίσκονται εκτός «εγκατάστασης». Στις προσκηνιακές περιοχές ο Goffman τοποθετεί τη «βασική σκηνογραφία» στην οποία περιλαμβάνονται τα χαρακτηριστικά της προσωπικής «όψης» κάθε ατόμου (π.χ. αμφίεση, φύλο, φυλή, σωματικά χαρακτηριστικά και κινήσεις, ύψος ομιλίας κ.α.) (Goffman, 2006: 78, 79). Αντιθέτως, οι παρασκηνιακές περιοχές, ενώ συνδέονται έμμεσα με τα δρώμενα της πόλης, εν τούτοις ταυτόχρονα τα αναιρούν, τονίζοντας με αυτόν τον τρόπο τη θεατρικότητά τους (Goffman, 2006: 165). Μια ενδιαφέρουσα παρατήρηση του Goffman είναι ότι οι παρασκηνιακοί χώροι τείνουν να μεταφερθούν σταδιακά στο προσκήνιο «σαν να βρίσκονται πάντα σε ετοιμότητα», προσβάσιμοι στο κοινό διαθέσιμοι για κρίση ή παρατήρηση (Goffman, 2006: 305). Τέτοιες μεταφορές παρασκηνιακών χώρων στο προσκήνιο βλέπουμε σε εστιατόρια που μεταφέρουν την κουζίνα τους σε κοινή θέα, σε χώρους γραφείων υπηρεσιών, όπως τράπεζες και δημόσιες υπηρεσίες, ορατούς από το κοινό, ακόμα και σε τηλεοπτικά πλατό που τοποθετούνται σε βιτρίνες κτηρίων της πόλης¹¹⁶. Η συνεχής διεύρυνση του σκηνικού χώρου και η διαρκής προσπάθεια συμπερίληψης των «outsiders» (Goffman, 2006: 187) στο θέατρο του κέντρου των μεγάλων πόλεων σχετίζονται σε ένα βαθμό με την ανάπτυξη μιας αστικής κουλτούρας και ενός κοινού και οικείου τρόπου ζωής (Λάλλας, 2019- 2020: 10).

¹¹⁴ Αμερικανός ιστορικός και φιλόσοφος της τεχνολογίας γνωστός για την μελέτη των πόλεων, του αστικού σχεδιασμού και της ιστορίας των ουτοπιών

¹¹⁵ Μεγάλο ενδιαφέρον έχει και η μετατροπή της πόλης σε έκθεση σύγχρονης τέχνης, όπως γίνεται με το φεστιβάλ σύγχρονης τέχνης *Nuit Blanche* στο Τορόντο και το Παρίσι- για μια νύχτα η πόλη μετατρέπεται σε δημόσια γκαλερί τέχνης και εκθεσιακό χώρο <https://www.toronto.ca/explore-enjoy/festivals-events/nuitblanche/> και <https://en.parisinfo.com/what-to-do-in-paris/info/guides/nuit-blanche-in-paris> Αλλά και η Biennale της Βενετίας κ.α. <https://www.labiennale.org/en/art/2022>

¹¹⁶ <https://www.newscaststudio.com/2019/06/20/windowed-streetside-studios/>

Το studio της εκπομπής *Today* του NBC News ορατό από το 1952 στους περαστικούς από το πεζοδρόμιο του Rockefeller Center της Νέας Υόρκης.



Βάση της διερεύνησης του Goffman αποτελεί η μελέτη του αστικού χώρου σύμφωνα με το μοντέλο των «ομόκεντρων κύκλων» των Burgess και Park. Με βάση αυτό το μοντέλο οι περιοχές των μεγαλουπόλεων διαχωρίζονται σε κοινωνικούς, ηθικούς και φυσικούς κόσμους με νοητά όρια, κόσμους που συνιστούν ένα ανθρώπινο «οικοσύστημα» κατ' αναλογία του φυσικού οικοσυστήματος¹¹⁷. Το εμπορικό και επιχειρηματικό κέντρο της πόλης συνορεύει με τον κύκλο της «μεταβατικής ζώνης» που καταλαμβάνουν οι συνοικίες των μεταναστών, των γκέτο και των φτηνών εργατικών χεριών και καθώς οι ομόκεντροι κύκλοι εκτείνονται προς τα προάστια και τις γειτονικές πόλεις, συναντάμε ζώνες που αντιστοιχούν σε μεσαία και ανώτερα κοινωνικά στρώματα (Λάλλας, 2019- 2020:).

Παρά το γεγονός ότι οι Mamford και Goffman αναφέρονται στην πόλη ως θέατρο και στους ρόλους των κατοίκων μεταφορικά και οι Burgess και Park προβαίνουν σε μια κοινωνιολογική ανάλυση της πόλης με οικονομικά, ταξικά και ηθικά κριτήρια, υπάρχουν πολλά στοιχεία στις αναλύσεις τους που εξυπηρετούν την παρούσα μελέτη για μια «κυριολεκτική» μεταμόρφωση της πόλης σε θεατρική σκηνή, όπου παιχνίδι και επιτελεστική δράση συναντώνται.

Δύο από αυτά τα στοιχεία της μελέτης των Burgess και Park αντανακλώνονται και σε άλλες προσπάθειες διαμόρφωσης μιας ανθρωπογεωγραφίας, η οποία θα μας είναι χρήσιμη στη συνέχεια. Το ένα είναι ότι οι ζώνες ως ομόκεντροι κύκλοι αντανακλούν μια ορισμένη ηθική και πολιτισμική, κάθε στιγμή, ταυτότητα και το δεύτερο ότι οι ζώνες αυτές μεταβάλλονται στην πορεία του χρόνου.

Η μεν «ηθική» χαρτογράφηση της πόλης από τους Burgess και Park έχει ενδιαφέρον να μελετηθεί παράλληλα με την ψυχογεωγραφία και τη νοητική χαρτογράφηση¹¹⁸, η δε μεταβλητότητα των ζωνών με όρους κοινωνικής και οικονομικής δραστηριότητας των κατοίκων αποτελεί ένα ενισχυτικό επιχείρημα

¹¹⁷ Οι αναλογίες που εντόπισαν οι Burgess και Park μεταξύ των φυσικών και αστικών οικοσυστημάτων αφορούσαν στον ανταγωνισμό, στην επικράτηση και τη συμβίωση (Γκούνης, 2010: 224).

¹¹⁸ Όρος που εισήγαγε ο πολεοδόμος Kevin Lynch τη δεκαετία του '60

υπέρ της άποψης ότι οι πόλεις δεν ορίζονται από την χωροταξική αποτύπωσή τους αλλά από τη λειτουργικότητά τους -αυτά που κάνουν οι άνθρωποι μέσα σε αυτές¹¹⁹.

Η ψυχογεωγραφία, εν προκειμένω, όπως την όρισε ο Debord (1955) συνίσταται στη μελέτη και αποτύπωση των επιδράσεων του γεωγραφικού περιβάλλοντος ή της χωροταξίας μιας πόλης στα βιώματα, τις αντιλήψεις, τα συναισθήματα και την συμπεριφορά, τελικά, των κατοίκων. Μέσω καλλιτεχνικών και ακτιβιστικών δράσεων το κίνημα των Καταστασιακών, τη δεκαετία του '50, (βλέπε ενότητα 2.4) επιχείρησε να εξερευνήσει με αυτόν τον τρόπο το αστικό τοπίο παρεμβαίνοντας δημιουργικά στην καθημερινή ζωή των κατοίκων (Μάρκου, 2019:150). Φτιάχνοντας αποσπασματικούς χάρτες της πόλης σε λευκό φόντο, επιχειρούσαν να συνδέσουν διάφορες περιοχές με γραμμές ή βέλη (πιο έντονα ή πιο χαλαρά) όχι ανάλογα με την κυριολεκτικά γεωγραφική τους σχέση ή θέση, αλλά ανάλογα με την ψυχολογική και συναισθηματική συμμετοχή των κατοίκων που περιπλανιόνταν σε αυτές. Οι ψυχογεωγραφικές αναπαραστάσεις της πόλης¹²⁰ που καταγράφηκαν αποτέλεσαν αργότερα τη βάση για τον οραματισμό μιας παιγνιώδους ουτοπικής πόλης (της Νέας Βαβυλώνας¹²¹ (Constant¹²², 2015)), η οποία ως «παρεκκλίνουσα πόλη» θα έδινε την δυνατότητα στους κατοίκους να περιπλανηθούν εντός της και να «εμβυθιστούν» αισθητικά και συναισθηματικά στον αστικό λαβύρινθο και να επανανοηματοδοτήσουν, εν τέλει, τον χώρο και τον τόπο (Μάρκου, 2019: 144-148). Τα βασικά στοιχεία της «Καταστασιακής» ψυχογεωγραφικής προσέγγισης είναι: α) ο σχεδιασμός και η υλοποίηση «καταστάσεων» με τη μορφή οργανωμένων παιχνιδικών δράσεων β) η ενεργοποίηση της φαντασίας και η πρόκληση του απρόβλεπτου μέσω παιχνιδιών –αποσκοπώντας ουσιαστικά στην αφύπνιση του Homo Ludens, γ) η δημιουργία της κατάλληλης «ατμόσφαιρας» στο περιβάλλον με σκοπό τη βαθύτερη εμπειρία και την ενίσχυση του συναισθήματος. Η συγκεκριμένη εμπλοκή ανθρώπου, χώρου, δράσης και περιβάλλοντος συνιστά κατά μια έννοια μια συστημική προσέγγιση της αλληλεξαρτώμενης σχέσης του ανθρώπου με το περιβάλλον του και κατ' επέκταση με το νόημα που δίνει σε αυτό, με την έννοια που το αναπτύξαμε στο ενότητα 2.4.

123

¹¹⁹ Το 1931 ο A. Korzybski, Αμερικανός φιλόσοφος, σημειολόγος και μηχανικός διατύπωσε το περίφημο μόττο "The map is not the territory" με την έννοια ότι η απεικόνιση του κόσμου – και κατ' αναλογία της πόλης- δεν αναπαριστά την πραγματικότητα αλλά ένα σύνολο σημείων τα οποία προσδιορίζουν την αντίληψη του ανθρώπου ως δυνατότητες χρήσης και δράσης (Τσακίρη, 2021: 59).

¹²⁰ Ο χάρτης του Παρισιού και η *Γυμνή πόλη* (The Naked City, 1957) (Τσακίρη, 2019 : 26) <https://www.frac-centre.fr/en/art-and-architecture-collection/debord-guy/the-naked-city-317.html?authID=53&ensembleID=705>

¹²¹ <https://www.frac-centre.fr/en/art-and-architecture-collection/constant/new-babylon-317.html?authID=42&ensembleID=108>

¹²² Constant Nieuwenhuys, ιδρυτικό μέλος των Καταστασιακών

¹²³ *Psy-Geo-Conflux* (2003,2004) <https://glowlab.blogs.com/psygeocon/2004/02/overview.html> και <https://www.year01.com/archive/forum/issue12/conflux.html>

Επίσης, ενδιαφέρον έχει και το *Great Queen Street Psychogeographic Walk* (2007) που έλαβε χώρα στο Τορόντο, το οποίο σε αντίθεση με άλλους ψυχογεωγραφικούς περιπάτους ήταν γραμμικό – οι συμμετέχοντες έπρεπε να βιώσουν μια τέλεια ευθεία γραμμή μέσα στην πόλη <http://spacing.ca/toronto/2007/09/28/the-great-queen-street-psychogeographic-walk/>

Το *Psy-Geo-Conflux* είναι ένα ετήσιο φεστιβάλ που λαμβάνει χώρα στη Νέα Υόρκη. Η κύρια πρόθεσή του είναι να διερευνηθούν οι διάφοροι τρόποι και τα μέσα για τη συζήτηση και την εφαρμογή της ψυχογεωγραφίας στη σύγχρονη κοινωνία.



Όμως η νοηματοδότηση του χώρου μέσα από την ανθρώπινη δράση δεν αποτέλεσε αντικείμενο μόνο της ψυχογεωγραφικής προσέγγισης. Σχεδόν παράλληλα με τους Καταστασιακούς, με διαφορετική αλλά σε πολλά σημεία και συμπληρωματική οπτική, ο πολεοδόμος Kevin Lynch επιχείρησε να ερευνήσει τα στοιχεία εκείνα που συνθέτουν μια νοητική χαρτογράφηση της πόλης. Στο έργο του *The image of the City* (1960) εντόπισε, ιεράρχησε και παρουσίασε τα στοιχεία του αστικού τοπίου, κατασκευάζοντας τελικά ένα είδος χάρτη που δεν αποτυπώνει την πραγματική γεωγραφική αναπαράσταση της πόλης, αλλά την γενική δομή που χρειάζεται ώστε να δημιουργηθεί μια νοητική (και με διαφορετικό κάθε φορά νόημα) εικόνα στο μυαλό ενός περιπατητή – εξερευνητή.

Ο Lynch (1960) αξιοποίησε το θεωρητικό πλαίσιο της περιβαλλοντικής ψυχολογίας που παραδέχεται ότι ο ανθρώπινος νους δεν μπορεί να συγκρατήσει και να επεξεργαστεί το τεράστιο πλήθος πληροφοριών του περιβάλλοντος στο οποίο βρίσκεται εκτεθειμένος. Για τον λόγο αυτό ο άνθρωπος προβαίνει σε ένα είδος αφαίρεσης, συγκρατώντας μόνο τα οπτικά (κυρίως) ερεθίσματα που του είναι απαραίτητα για να επιβιώσει και να κινηθεί στον χώρο και δημιουργεί με αυτόν τον τρόπο νοητικές εικόνες.

Λαμβάνοντας υπ' όψιν ότι ο πολεοδομικός και αρχιτεκτονικός σχεδιασμός μεταβάλλει συνεχώς τον χώρο και καθιστά το αστικό τοπίο ως ένα είδος «παροδικής τέχνης» (Lynch, 1960: 1) και συνυπολογίζοντας ότι ο άνθρωπος δεν είναι απλώς παρατηρήτης μέσα στην πόλη αλλά ένα ενεργό - δρών υποκείμενο το οποίο κινείται, λειτουργεί, συμμετέχει και τελικά συνδιαμορφώνει την εικόνα της πόλης, ο Lynch (1960: 46, 47) πραγματοποίησε μια πρωτοποριακή έρευνα σε τρεις αμερικανικές πόλεις¹²⁴. Η έρευνά του κατέδειξε ότι τη νοητική εικόνα της πόλης συνθέτουν πέντε βασικά στοιχεία: α) οι διαδρομές (paths), β) τα όρια (edges) γ) οι περιοχές (districts) δ) οι κόμβοι (nodes) και τέλος ε) τα τοπίασμα (landmarks).

Οι διαδρομές συνιστούν σημεία αναφοράς για τους περισσότερους ανθρώπους που γνωρίζουν μια πόλη. Όταν αποφασίζουν να κινηθούν από το σημείο Α στο σημείο Β χαράσσουν μια νοητική διαδρομή διαμέσου γνωστών δρόμων, παρόδων καναλιών ή συγκοινωνιακών γραμμών. Ακόμα, όμως, και γι' αυτούς που δεν γνωρίζουν την πόλη οι διαδρομές είναι το πρώτο πράγμα που αναζητούν από έναν χάρτη. Η μετακίνηση στις διαδρομές καθιστά δυνατή τη διαμόρφωση της νοητικής

¹²⁴ Στη Βοστώνη, στην πόλη του Jersey και στο Los Angeles

εικόνας της πόλης και της συγκέντρωσης των υπολοίπων στοιχείων (Lynch. 1960: 49).

Ως όρια ο Lynch εννοεί όλα τα γραμμικά στοιχεία που δεν μπορούν να θεωρηθούν διαδρομές. Μια ακτογραμμή που οριοθετεί μια πόλη για παράδειγμα, μια σιδηροδρομική γραμμή που επιβάλλει μια παράκαμψη σε μια διαδρομή, κάποιο τείχος ή οποιοδήποτε φυσικό εμπόδιο διακόπτει μια πορεία ή οριοθετεί μια έκταση (Lynch. 1960: 62).

Οι περιοχές νοούνται ως τμήματα της πόλης που γίνονται συνήθως κατανοητά ως κάτι που εκτείνεται σε δυο διαστάσεις. Το χαρακτηριστικό των περιοχών είναι ότι κάποιος νοητικά «εισέρχεται» σε αυτές, ενώ κάποιος που βρίσκεται εκτός μπορεί να τις επικαλεστεί ως σημείο αναφοράς. Το ιστορικό κέντρο μιας πόλης, ένα πάρκο, η αγορά, μια οριοθετημένη γειτονιά ή ένα γκέτο, η πανεπιστημιούπολη, το ολυμπιακό στάδιο, ένα εκθεσιακό κέντρο, μια βιομηχανική περιοχή συνιστούν τέτοιες τοποθεσίες (Lynch. 1960: 66).

Οι κόμβοι αποτελούν στρατηγικά στοιχεία σύμφωνα με τον Lynch, καθώς ο παρατηρητής μπορεί να εστιάσει την προσοχή του σε αυτά. Είναι σημεία τα οποία μπορεί να αποτελούν τόπους συνάντησης, εκκίνησης ή κατάληξης κάποιων διαδρομών, σταυροδρόμια, σταθμοί τρένων, πλατείες κ.α. συνήθως εμβληματικά σημεία ή και πυρήνες μιας περιοχής. Οι κόμβοι αποτελούν «κομβικές» έννοιες τόσο για τον καθορισμό μιας διαδρομής όσο και για τον προσδιορισμό της περιοχής (Lynch. 1960: 12).

Τέλος, τα τοπόσημα συνιστούν σημεία αναφοράς στα οποία, όμως, νοητικά δεν «εισέρχεται» κανείς. Μπορεί να είναι αξιοθέατα, κάποιο εμβληματικό ή ψηλό κτήριο, ένα μνημείο, ένας λόφος, κάποιο κάστρο, συνήθως είναι ορατά από απόσταση και από διάφορα σημεία της πόλης ή συνιστούν τοποθεσίες με ιστορική - αρχαιολογική σημασία. Συχνά συνιστούν στοιχεία της ταυτότητας ή της δομής μιας πόλης και είναι εύκολα αναγνωρίσιμα (Lynch. 1960: 78).

Τα στοιχεία που συνθέτουν τη νοητική εικόνα της πόλης μας απασχολούν στη διερεύνησή μας, καθώς θα αποτελέσουν δομικά υλικά για την οργάνωση τόσο των οδηγιών και των διαδρομών της συμμετοχικής επιτέλεσης που σχεδιάζουμε όσο και της διάρθρωσης και επισήμανσης του σκηνικού χώρου εντός του οποίου θα εξελιχθεί η συνολική δράση.

Παρά το γεγονός ότι η διερεύνηση του Lynch ξεκινά από εντελώς διαφορετικά κίνητρα από αυτά των Καταστασιακών, φαίνεται τελικά να αποτυπώνει και αυτός την αντίληψη και την βιωματική εμπειρία των ανθρώπων που κινούνται στην πόλη. Αντιπαραβάλλοντας τις ανθρωπογεωγραφίες με βάση τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά, μπορεί να διακρίνει κανείς ότι η περιπλάνηση στην πόλη σύμφωνα με το μοντέλο των Καταστασιακών χαρακτηρίζεται από παρορμητισμό, αταξία και εύνοια για το απροσδόκητο, ενώ η προσέγγιση του Lynch κυριαρχείται από τάξη και οργανωμένη περιγραφή της εμπειρίας (Wood, 1992).

Αυτό οφείλεται ενδεχομένως στο γεγονός ότι ο Καταστασιακός περιπατητής αποτελεί μια συνέχεια του μποντλερικού πλάνητα (Flâneur), ο οποίος έδωσε για πρώτη φορά αισθητικά και επιτελεστικά κριτήρια στην αστική περιπλάνηση (Ψαρράς, 2021:180).

Ως «ειδήμων των κατωφλιών» (Σταυρίδης, 2002 : 342) ο Flâneur συμμετέχει σχεδόν τελετουργικά σε μια εφήμερη δράση, η οποία, ενώ μοιάζει να είναι άσκοπη και χαοτική περιφορά από σημείο σε σημείο, εντούτοις, συμβάλλει με τον τρόπο της σε μια νοηματική πραγμάτωση – μια επανανοηματοδότηση του χώρου-διυλίζοντας, όπως λέει ο Baudelaire ([1863],1964: 402), «το αιώνιο από το παροδικό». Ο μποντλερικός Flâneur μετασηματίστηκε αργότερα από τον φιλόσοφο και θεωρητικό της λογοτεχνίας Walter Benjamin σε «αλληγοριστή και αρχαιολόγο» της πόλης, ο οποίος κατά την περιπλάνησή του αφήνει τον «σπόρο» της εμπειρίας στην άσφαλο, «βοτανολογεί» και ταυτόχρονα «διαβάζει» τον κοινωνικό αστερισμό της πόλης (Ψαρράς, 2015: 157). Η αναβίωση του πλάνητα – περιπατητή, ωστόσο, παρότι την δεκαετία του '50 ήταν πρωτοποριακή και εξυπηρετούσε κοινωνικές και πολιτικές συνδηλώσεις, αμφισβητείται το κατά πόσο μπορεί σήμερα να θεωρηθεί ενδιαφέρουσα καλλιτεχνικά και να «επιβιώσει» μέσα στον καταγιγιστικό ρυθμό της σύγχρονης μεγαλούπολης αλλά και στις απαιτήσεις ή τις αναθεωρημένες πολιτικές και αισθητικές στάσεις του σύγχρονου κοινού. Επιχειρώντας να απαντήσει σε αυτό το ερώτημα ο Ψαρράς (2015), εξετάζει την αισθητική αξία του περπατήματος και τις επιτελεστικές προεκτάσεις στη σύγχρονη μετα-μητρόπολη. Παραθέτει τα είδη του περπατήματος που διακρίνει η Wunderlich (2008, 132) και συγκεκριμένα α) το σκόπιμο (purposive) περπάτημα¹²⁵ το οποίο επιτελείται κατά την εσκεμμένη και οργανωμένη μετάβαση κάποιου από το σημείο A στο σημείο B, β) την αλόγιστη παρορμητική περιπλάνηση (discursive) που παραπέμπει στον τυπικό Flâneur του 19^{ου} αιώνα και γ) στον εννοιολογικό¹²⁶ περίπατο (conceptual) που προσεγγίζει χαρακτηριστικά της Καταστασιακής ψυχογεωγραφίας ή τον «βοτανολόγο» του Benjamin που εξυπηρετεί μια κεντρική ιδέα. Ο Ψαρράς (2015: 167) συνδυάζοντας τελικά τον εννοιολογικό περιπατητή του Benjamin με την ψυχογεωγραφία και τη σύγχρονη τεχνολογία και την αισθητική της κινηματογραφικής τεκμηρίωσης προτείνει, εν τέλει, έναν υβριδικό Flâneur του 21^{ου} αιώνα.

Η ιδέα της δικής μας θέσης -κατ' αναλογία- είναι η θεώρηση ενός υβριδικού, οργανωμένου εξερευνητή της πόλης. Η «υβριδικότητα» στο δικό μας υπό διερεύνηση εγχείρημα συνίσταται στα εξής:

α) στον οργανωμένο τρόπο συμμετοχής του θεατή – παίκτη, στην ενεργή εξερεύνηση της πόλης και την ανακάλυψη των επιτελεστικών σταθμών, άρα στην σκόπιμη μετάβαση από το ένα σημείο στο άλλο. Ο οργανωμένος τρόπος μετακίνησης στην πόλη, σύμφωνα με τον Lynch (1960: 124-124) (μια διαδικασία που περιγράφει ως εύρεση διαδρομής με τον όρο wayfinding), προσφέρει στους συμμετέχοντες μια συναισθηματική «ασφάλεια» που τους επιτρέπει την οικειοποίηση της πόλης και τη βελτίωση της εμπειρίας. Πρόκειται για μια

¹²⁵ Η σκόπιμη μετάβαση μπορεί να γίνεται είτε για καθημερινούς πρακτικούς λόγους, όπως η διαδρομή από το σπίτι στη δουλειά κ.τ.λ. ή για συμβολικούς λόγους, όπως για παράδειγμα η τελετή παράδοσης της ολυμπιακής φλόγας <https://olympics.com/en/olympic-games/olympic-torch-relay>

¹²⁶ Ως είδος εννοιολογικού περιπάτου μπορεί να θεωρηθεί η μυθογεωγραφία (mythogeography) που εισήγαγε ο Phil Smith (2010, 2012) με την ομάδα Wrights & Sites μέσα από την οποία η περιπλάνηση (υποκειμενική, διερευνητική και μη κατευθυνόμενη) προσεγγίζεται ως μυθοπλαστική παρέμβαση στον δημόσιο χώρο. Η πόλη για τον περιπατητή αποκτά πολλά επίπεδα (layers) τα οποία αντανακλώνται στα πολλά επίπεδα (προσωπική οπτική) του παρατηρητή με αποτέλεσμα να την «επανασχεδιάζει», «ανακατασκευάζει» συνεχώς. Η W&S υλοποιεί ομαδικές ξεναγήσεις γνωστές ως *mis-Guides*. Για περισσότερες πληροφορίες βλέπε <http://www.mis-guide.com/ws/documents/citywalker.html> και <http://www.mis-guide.com/index.html>

διαδικασία προσανατολισμού και συγκροτημένης πλοήγησης, η οποία, σε αντίθεση με τον χαοτικό και γεμάτο απρόοπτα κόσμο του περιπλανώμενου Flâneur, μπορεί να συμβάλει στην εσωτερική ισορροπία και την ψυχαγωγική διάσταση του εγχειρήματος κάνοντας τα περιβάλλοντα όχι απλώς γεμάτα νόημα αλλά και ιδιαίτερα ζωντανά (Lynch, 1960: 124-124). Ο ίδιος ο Lynch αναφέρεται στον περιπλανώμενο που είναι «χαμένος» στην πόλη και στο άγχος ακόμα και τον τρόπο ή τα άλλα αρνητικά συναισθήματα που δημιουργεί ο αποπροσανατολισμός και η αβεβαιότητα.

β) στην ενδιάμεση με εννοιολογικό χαρακτήρα (conceptual) μετάβαση από το σημείο Α στο σημείο Β, όπου οι συμμετέχοντες θα καλούνται να πραγματοποιήσουν «μικροαποστολές» και να γνωρίσουν αθέατες ή σημειολογικά ενδιαφέρουσες πτυχές της πόλης και να τις νοηματοδοτήσουν εκ νέου χωρίς προεννοιολογική και προγραμματισμένη κοινωνική πολιτική ή ηθική φόρτιση.

γ) στην επέκταση της χωρικότητας της ίδιας της δράσης στον ψηφιακό κόσμο. Ειδικότερα, η επέκταση της χωρικότητας της δράσης στον υπερχώρο (cyberspace)¹²⁷ συνίσταται τόσο στη χρήση εφαρμογών ψηφιακών χαρτών, οι οποίοι θα συμβάλλουν στην πλοήγηση του κοινού και βασίζονται στα στοιχεία «οργανωμένης» εικονοποίησης της πόλης- όπως τα εισηγείται ο Lynch-, όσο και στα ψηφιακά περιβάλλοντα «ένθεσης» του φανταστικού εντός του πραγματικού χώρου (τεχνικές AR που είδαμε στην ενότητα 1.6), όπως το *Father.io game*¹²⁸ αλλά και σε άλλες πρακτικές εφαρμογές ήδη δοκιμασμένες με επιτυχία σε περιπατητικές και συμμετοχικές δράσεις. Παράδειγμα τέτοιων δράσεων αποτελούν τα έργα των Rimini Protokoll (*Bubble Jam*¹²⁹, *The Walks*¹³⁰) ή των Carin Jean White, Itsaso Iribarren & Germán de la Riva (*The Art Of Walking*¹³¹) που επιτρέπουν την αλληλεπίδραση κοινού και συντελεστών μέσω εφαρμογών που συνδυάζουν φυσικά, ηχητικά¹³² και εικονικά περιβάλλοντα αλλά και τα έργα του Mark Shepard (*Tactical Music Gardens*¹³³) στα οποία ενθέτει μέσω ψηφιακών εφαρμογών κατασκευασμένα ηχητικά τοπία¹³⁴ εντός της πόλης τροποποιώντας και επαυξάνοντας την υφιστάμενη «ατμόσφαιρα» της πόλης. Ο εγκιβωτισμός και η συνύπαρξη ψηφιακού και πραγματικού κόσμου, συντελεί πέραν των άλλων και στην εξατομίκευση της αισθητηριακής εμπειρίας, χωρίς να χάνεται ο χαρακτήρας του ομαδικού συμμετοχικού παιχνιδιού.

Επομένως, ο «υβριδικός εξερευνητής», παίκτης και επιτελεστής στη δική μας προσέγγιση κινείται στον ψηφιακό και τον φυσικό αστικό χώρο και χρησιμοποιεί εργαλεία της σύγχρονης τεχνολογίας, τηλέφωνα, εφαρμογές, ακουστικά και ό,τι άλλο χρειάζεται για να προηγηθεί όσο και για να «μεταβεί» από το ένα σημείο στο

¹²⁷ Ο όρος που εισήγαγε ο William Gibson (1984) στο έργο του *Neuromancer* για τον διασυνδεδεμένο ψηφιακό κόσμο του διαδικτύου και της εικονικής πραγματικότητας.

¹²⁸ <https://father.io/>

¹²⁹ <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/bubble-jam>

¹³⁰ <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/the-walks>

¹³¹ <https://www.artpark.net/art-of-walking>

¹³² Το site *walk · listen · create* ασχολείται ιδιαίτερα με τους ηχητικούς περιπάτους <https://walklistencreate.org/about/>

¹³³ <http://www.tacticalsoundgarden.net/>

¹³⁴ Sonic topography - ηχητική τοπιογραφία

άλλο. Τα εργαλεία αυτά λειτουργούν τόσο ως χάρτες όσο και ως όχημα για την εμπύθιση και την εξατομίκευση της εμπειρίας.

Να σημειώσουμε, τέλος, ότι οι προσεγγίσεις που μελετήσαμε στην παρούσα ενότητα αναδεικνύουν τη λεγόμενη «χωρική στροφή» (spatial turn) που συντελέστηκε στα μέσα του 20^{ου} αιώνα και δίνει έμφαση στην αλληλεξάρτηση του ανθρώπινου πολιτισμού και της ανθρώπινης δράσης εν γένει, από τον χώρο και τον τόπο (Τσακίρη, 2021: 47). Στη δική μας περίπτωση η «χωρική στροφή» εκτείνεται στον ψηφιακό υπερχώρο ως συνέχεια της αστικής διερεύνησης¹³⁵.

2.6 Ο Artifex Ludens και οι παρεχόμενες δυνατότητες χάρη στη σύγχρονη τεχνολογία

Όπως είδαμε μέχρι εδώ, η επιτελεστική στροφή συνετέλεσε στη μεταφορά της «δράσης» από την κλασική θεατρική σκηνή στον δημόσιο χώρο των πόλεων. Κάτοικοι και θεατές, συντελεστές και κοινό μετατρέπονται σε συνδιαμορφωτές και συμπαίκτες σε επιτελεστικά δρώμενα που επανανοηματοδοτούν τη θεατρική πράξη, το έργο, τον ίδιο τον χώρο και την αλληλεξάρτηση όλων αυτών με την ανθρώπινη ύπαρξη και το αισθητηριακό βίωμα.

Η ίδια η πόλη συνιστά πλέον δημόσια σκηνή¹³⁶ και πεδίο έκφρασης, παιχνιδιού, περιπλάνησης, εξερεύνησης, σύγκρουσης, αμφισβήτησης αλλά και επανανακάλυψης (Νταφλός, 2015 :192). Η ανακάλυψη αυτή συνίσταται α) στην ανακάλυψη της κρυμμένης λειτουργίας και της σημασίας της ίδιας της πόλης, β) στην ανακάλυψη του «άλλου» ως θεατή, επιτελεστή, περσόνας, γείτονα, παίκτη αλλά και γ) κυρίως στην ανακάλυψη της δημιουργικής πτυχής του ίδιου του θεατή και του καλλιτέχνη που συμμετέχει στη δράση, του θεατή και του καλλιτέχνη που παίζει, «εγκιβωτίζοντας» το παιχνίδι – την παράσταση – την επιτέλεση όχι απλά ως συμβολική μορφή αλλά ως μια άλλη πλευρά των ιδίων (καλλιτέχνη ή θεατή) – μια ιδιαίτερη πλευρά του ίδιου τους, δηλαδή, του εαυτού- αυτή του παίκτη, του θεατή ή και του καλλιτέχνη που παίζει, αυτού που εύστοχα μπορούμε να ονομάσουμε Artifex Ludens (Διαμαντοπούλου, 2010: 105).

Αυτή την ιδιότυπη μορφή «παίζοντος καλλιτέχνη» μπορούμε να διακρίνουμε προδρομικά στο πρόσωπο του Marcel Duchamp που εγκιβωτίζει το αγαπημένο του

¹³⁵ Αντίστοιχες διακαλλιτεχνικές διεπιστημονικές διερευνήσεις είδαμε στην περίπτωση των pervasive games στην ενότητα 1.6 αλλά και σε μελέτες, όπως οι περιπατητικές σπουδές (Lorimer, 2011: 19) -το 2013 έλαβε χώρα έκθεση που αφορούσε την περιπατητική τέχνη, το *Walk On: 40 Years of Art Walking*, επίσης από το 2016 υλοποιείται θερινό σχολείο με διεθνείς καλλιτεχνικές συναντήσεις με τίτλο *Made of Walking*, και πρωτοβουλίες βασισμένες σε «μέσα επικοινωνίας δια εντοπισμού» location-based media (LBM), locative media, όπως Electronic Disturbance Theater κ.α. (Ψαρράς, 2015: 167, 168).

Walk On: <http://www.art-circuit.org.uk/index.php?/forthcoming/walking-journeys/>

Made of Walking <http://www.themilena.com/made-of-walking>

Electronic Disturbance Theater <http://digi.cult.it/hackivism/no-borders-struggles-the-electronic-disturbance-theatre-2-0/>

¹³⁶ Όπως γίνεται και στο *The Lost Horizon Night Market*. Χαρακτηριστικός είναι ο τίτλος του άρθρου των The New York Times (2011), το οποίο αναφέρεται στο συγκεκριμένο event: «All the World's a Stage, Even the Back of a Truck» <https://www.nytimes.com/2011/04/24/arts/design/lost-horizon-night-market-brooklyns-theater-of-the-bizarre.html> και <https://losthorizonnightmarket.com/>

παιχνίδι, το σκάκι, στα ζωγραφικά έργα¹³⁷ του αλλά και αντιστρόφως εγκιβωτίζει την ίδια την τέχνη¹³⁸ στην παιχνιδική πράξη (Ρηγοπούλου, 1988: 234). Η αμφίδρομη αυτή σχέση του παιχνιδιού με την τέχνη δεν περιορίζεται όμως ούτε στη ζωγραφική αποτύπωση του παιχνιδιού ούτε στην δημιουργία πιονιών έργων τέχνης. Η παρτίδα σκακιού του Duchamp με την γυμνή Eve Babitz¹³⁹ το 1963 στον χώρο του Μουσείου της Pasadena αποτελεί μια πρωτόλεια ενσάρκωση του *Artifex Ludens* στην επιτελεστική πραγματικότητα¹⁴⁰.

Ο καλλιτέχνης «παίζει» κυριολεκτικά (Διαμαντοπούλου, 2010) και θέτει σε λειτουργία μια επιτελεστική αλληλεξάρτηση, όπου παιχνίδι και τέχνη συναντώνται. Πρόκειται για μια χωροχρονική συνάντηση «ιερή», όπως λέει ο Χουιζίνγκα (1989, 30), όπου καλλιτέχνες και παίκτες, επιτελεστές και κοινό «δοκιμάζουν» τις δικές τους δυνατότητες και τις δυνατότητες που τους προσφέρει η κατάσταση, αντιμετωπίζουν πραγματικές και νοηματικές προκλήσεις και δυσκολίες, καλούνται προς διερεύνηση και εξερεύνηση και ψάχνουν τη νίκη. Μια νίκη που, όπως τονίζει ο Χουιζίνγκα (1989: 80-81), θα τους καταστήσει καλύτερους, σοφότερους ή πληρέστερους ως ανθρώπινες οντότητες και αυτό θα είναι το έπαθλο (Διαμαντοπούλου, 2010: 18- 21).

Αυτός ο υβριδικός συνδυασμός καλλιτεχνικής και παιχνιδικής επιτέλεσης – ο υβριδικός παίκτης – ως εξερευνητής της πόλης και ο υβριδικός καλλιτέχνης ως ξεναγός και συμπαίκτης εκτείνονται στον - και συμπλέκονται με τον - αστικό ιστό και αξιοποιούν τις φυσικές και ψηφιακές δυνατότητες.

Κι ενώ ο συνδυασμός τέχνης και ψηφιακής παιχνιδικής δυνατότητας δεν είναι κάτι καινούριο (βλέπε το *Hotel "AntiOedipus"*¹⁴¹ (2021)) η συνανακάλυψη των επιτελεστικών «σταθμών» μέσα στην πόλη και η αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας και των λοιπών παρεχόμενων δυνατοτήτων συνδυάζει το φυσικό με το ψηφιακό και «υπακούει» στις προδιαγραφές της εμπυθιστικής θεατρικής εμπειρίας.

Η ιδέα της «ανακάλυψης» των παρεχόμενων δυνατοτήτων για δράση μέσα σε ένα μεικτό ψηφιακό και φυσικό περιβάλλον πόλης συνδέεται με τις συστημικές θεωρίες που είδαμε στην ενότητα 2.3 (ενσώματη νόηση- αυτοποίηση- ανάδυση νοήματος) και της οικολογικής θεωρίας της αντίληψης (Gibson, 1979). Οι παρεχόμενες δυνατότητες (*affordances*) περιβάλλοντος για δράση συνιστούν καινοφανείς ιδιότητες ενός δομικού συστήματος, όπου δράστης και περιβάλλον συνυπάρχουν

¹³⁷ The chess game <https://www.sartle.com/artwork/the-chess-game-marcel-duchamp>

¹³⁸ Τα πιόνια και η σκακιέρα ως έργα τέχνης από τον Duchamp <https://www.artic.edu/artworks/210442/pocket-chess-set> και <https://www.cnet.com/culture/3d-print-your-own-chess-set-designed-by-marcel-duchamp/>

¹³⁹ <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-marcel-duchamp-played-chess-naked-eve-babitz>

¹⁴⁰ Μερικά χρόνια μετά από την παρτίδα σκακιού του Duchamp με την Babitz, τον Μάρτιο του 1968, ο καλλιτέχνης μαζί με τον μουσικό συνθέτη John Cage παρουσίασαν την Performance με τον τίτλο Reunion στο Ryerson Theatre του Τορόντο. Κατά την συγκεκριμένη Performance οι δυο καλλιτέχνες παίζοντας σκάκι ηχογράφησαν τις κινήσεις των πιονιών τους πάνω στη σκακιέρα. Η εγκατάσταση περιελάμβανε την ειδικά διαμορφωμένη σκακιέρα στην οποία είχαν ενσωματωθεί κατάλληλα μικρόφωνα και ήταν συνδεδεμένη με έναν ενισχυτή και έναν παλμογράφο ο οποίος απεικόνιζε παλμικά τον ήχο από τις κινήσεις των πιονιών σε ειδικά μόνιτορ (Cross, 1999) και https://www.youtube.com/watch?v=t4Khq9I4w_g

¹⁴¹ Στην παράσταση της Έλλης Παπακωνσταντίνου συνδυάζοντας τεχνολογίες gaming, αναγνώρισης προσώπων και επαυξημένης πραγματικότητας βελτιώνεται σε σημαντικό βαθμό η εμπειρία του θεατή μέσα στο ψηφιακό θεατρικό δρώμενο <https://www.lifo.gr/guide/theater/news/hotel-antioedipus-tis-ellis-papakonstantinou-ena-psifiko-painhidi-taytotiton>

(Gibson (1977), Gounaris (2020), Stoffregen (2003) και Paavolainen (2010)). Οι παρεχόμενες δυνατότητες προσελκύουν κάθε φορά διαφορετικές δράσεις και συνεπάγονται την συμπληρωματικότητα του χώρου και της πράξης, του ανθρώπου και του περιβάλλοντος, του ψηφιακού εργαλείου, του φυσικού χώρου και της αισθητηριακής εμπειρίας κ.ο.κ. Οι παρεχόμενες δυνατότητες προσφέρουν πολλαπλούς δυνατούς τρόπους για δραματουργική δράση, οι οποίοι δεν είναι αυστηρά προκαθορισμένοι, ούτε προϋποθέτουν μια αναπαράσταση. Εδώ η πόλη, ο άνθρωπος- παίκτης, ο άνθρωπος- καλλιτέχνης, η ομάδα, το σκηνικό, το ψηφιακό εργαλείο, ο χάρτης, το σενάριο, το διακείμενο, ο χώρος και ο χρόνος, συνδέονται μεταξύ τους, συνιστούν ένα ενιαίο σύστημα, όπου κάθε φορά αναδύονται μοναδικές και δεκάδες δυνατότητες για δράση και παραγωγή νοήματος¹⁴².

Οι δυνατότητες αυτές υπάρχουν μέσα στο σύστημα ανεξάρτητα από την αντιληπτική ικανότητα των συντελεστών, αλλά αξιοποιούνται πάντα σε σχέση με τις ικανότητές τους (Gounaris, 2013), ενώ παραμένουν εκεί (στον χώρο και στο χρόνο) αμετάβλητες ακόμα και αν οι στόχοι των συντελεστών μεταβληθούν.

Οι υβριδικοί συν-τελεστές και τα υβριδικά περιβάλλοντα συνοικοδομούν με αυτόν τον τρόπο μοναδικές κάθε φορά αισθητηριακές εμπειρίες της πόλης. Εμπειρίες που έχουν ταυτόχρονα ψυχαγωγικό χαρακτήρα και καλλιτεχνική ταυτότητα.

Ο Homo Ludens και ο Artifex Ludens συναντώνται και η επιτελεστική πραγμάτωση ενός «παιχνιδιού» της ζωής γίνεται πραγματικότητα.



Julian Wasser: Duchamp
Playing Chess with a Nude
(Eve Babitz), Duchamp
Retrospective, Pasadena
Art Museum, 1963, 2015,
Robert Berman Gallery.

¹⁴² Το βιβλίο *Dramaturgy and Performance*, των Cathy Turner και Synne Behrndt, μας προσφέρει μια σε βάθος ανάλυση των τρόπων όπου η σύγχρονη δραματουργία έχει ξεπεράσει την κλασική αριστοτελική προσέγγιση. Επίσης, αναφέρεται ανάμεσα σε άλλους, στην δραματουργία του Eugenio Barba ως «συνύφανση των στοιχείων», της Marianne van Kerkhoven για το πως ο χώρος και ο χρόνος, το περιεχόμενο και το κοινό συνδυάζονται στην performance, τη θέση του Mike Pearson για την δραματουργία ως διασύνδεση των στοιχείων του κόσμου και του Peter Eckersall με τη θέση που δίνει έμφαση στον τρόπο με τον οποίο τα πράγματα συνδέονται. [...] Οι Turner και Behrndt με τον όρο δραματουργία εννοούν την συνύφανση, τη διασύνδεση, τη συνθετικότητα και τη συναρμολόγηση των παραμέτρων που παράγουν το νόημα σε μια πόλη από ζωντανές, δημιουργικές και καλλιτεχνικές δράσεις (Ferdman, 2015: 19).

3.1. Η σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης από τη θεωρία στην πράξη

Σε αυτό το κεφάλαιο θα επιχειρήσουμε να εντοπίσουμε τις παραμέτρους που καθιστούν δυνατή μια πρακτική σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης, επικεντρώνοντας την προσοχή μας κυρίως σε μια πρωτότυπη συμμετοχική και ταυτόχρονα εμπυθιστική δράση (μια δράση «μοντέλο» με δυνατότητα αναπαραγωγής σε διαφορετικό κάθε φορά αστικό περιβάλλον) μέσα στην πόλη.

Στόχοι της συγκεκριμένης δράσης είναι α) η ευρεία συμμετοχή κατοίκων, καλλιτεχνών και κοινού - επισκεπτών, β) η αξιοποίηση των παρεχόμενων δυνατοτήτων της ίδιας της πόλης αλλά και των σύγχρονων τεχνολογιών, γ) η δυνατότητα αναπαραγωγής της δράσης σε άλλες πόλεις με εντελώς διαφορετικό ή προσαρμοσμένο περιεχόμενο και δ) η σύγχρονη (υβριδική) αλλά και ετεροχρονισμένη (ψηφιακή) συμμετοχή σε αυτήν.

Αρχικά θα εστιάσουμε στις γενικές αρχές που θα πρέπει, κατά τη γνώμη μας, να πληρούνται ώστε να επιτευχθούν οι ως άνω στόχοι, στη συνέχεια θα αναδείξουμε ορισμένα στοιχεία της βασικής δομής των δραματουργικών συνθηκών σύζευξης και τέλος, αντλώντας ερεθίσματα από την *Οδύσσεια* του Ομήρου και διακειμενικές αναφορές από τις Οδύσσειες της σύγχρονης τέχνης, θα περιγράψουμε τη βασική ιδέα της συμμετοχικής και εμπυθιστικής performance με θέμα τη ζωή ως περιπέτεια, η οποία θα εξελίσσεται στην πόλη της Αθήνας μέσα σε μια (κατά James Joyce¹⁴³) ημέρα, αφήνοντας όμως μια φυσική και ψηφιακή παρακαταθήκη για συνέχιση της δράσης και μετά το τέλος της.

Οι γενικές αρχές – ως ένα είδος καταστατικού χάρτη σύζευξης προϋποθέτουν:

Α) την ένθεση του φανταστικού στο πραγματικό και του ψηφιακού στο φυσικό,

Β) την ανάδειξη του ψυχαγωγικού χαρακτήρα της επιτελεστικής δράσης με έμφαση στην κάλυψη των αναγκών των συν-τελεστών, όπως περιγράφονται στις ανώτερες κατηγορίες ταξινόμησης της πυραμίδας του Nash (βλέπε ενότητα 1.4), «απενοχοποιώντας» παράλληλα την διασκέδαση και αποδεσμεύοντας την επιτελεστική δράση από «δηλωτικές» και στρατευμένες κοινοτοπίες,

Γ) την έμφαση στην οργανωμένη εμπειρία έναντι του εφήμερου και του τυχαίου και στην ταυτόχρονη δυνατότητα για τη βίωση της δράσης τόσο σε πραγματικό χρόνο όσο και ετεροχρονισμένα,

Δ) την ενθάρρυνση συμμετοχής συντελεστών, κατοίκων και επισκεπτών μέσα από απλές διαδικασίες παρακάμπτοντας τους βαθμούς δυσκολίας και ανοικείωσης,

¹⁴³ Βλέπε περισσότερα ενότητα 3.3

Ε) τη χειραφέτηση του κοινού και των συντελεστών από το προκατασκευασμένο νόημα, τον διδακτισμό και τη στράτευση με παράλληλη πλοήγηση της δράσης μέσω δημιουργικών «οδηγιών» και ψηφιακών χαρτών,

ΣΤ) τη διαφύλαξη σε κάθε σημείο της δράσης του «Συνεχούς Παιχνιδιού - Επιτέλεσης» (Play – Performance Continuum) ώστε να παραμένει εμφανής και κατανοητός ο συζευκτικός χαρακτήρας τους.

Παρακάτω στις υποενότητες 3.1 θα αναλύσουμε εν συντομία αυτές τις αρχές.

3.1.1 Η φαντασία μέσα στη πραγματικότητα

Η ένθεση του φανταστικού στο πραγματικό (αφηγηματική ένθεση) και του ψηφιακού στο φυσικό (τεχνολογική ένθεση) αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά της δράσης. Όπως περιγράψαμε στην ενότητα 1.6, η ένθεση στοιχείων επαυξημένης πραγματικότητας (AR) στον πραγματικό κόσμο αποτελεί έναν παράγοντα «προστιθέμενης αξίας»: α) ενσωματώνει πρόσθετα σκηνικά και αφηγηματικά στοιχεία και β) δίνει έμφαση στη συμμετοχική εμπειρία μεταφέροντας και εντείνοντας την παρουσία του φανταστικού εντός του καθημερινού βίου. Μια τέτοια ένθεση συντελεί στην ανάδειξη της αδιάσπαστης σχέσης τέχνης και καθημερινής ζωής, πολιτισμού και ανθρώπινου βίου, παιχνιδιού και επιτελεστικής δράσης. Σε συμφωνία με την “lifelike art” του Karpow, της τέχνης δηλαδή που μοιάζει και δεν μπορεί να διακριθεί χωριστά από τη ζωή – σε αντίθεση με την “artlike art” –την περιχαρακωμένη στο θέατρο ή το μουσείο τέχνη (Schechner, 2006: 328) η ένθεση ή ένταξη του φανταστικού και του ψηφιακού στην πραγματική ζωή δημιουργεί μια νέα πραγματικότητα (Κουτσονικολή, 2020: 190). Με αυτόν τον τρόπο συμβάλλουμε στη διαγραφή ή τη διάταση των ορίων μεταξύ του «πραγματικού κόσμου της υπεύθυνης ανθρώπινης δράσης» και του «φανταστικού, επινοημένου βασιλείου του παιχνιδιού και της επιτέλεσης» (Carlson, 2014: 173).

Η ένθεση του φανταστικού και του τεχνητού ως μέσα διεύρυνσης του κόσμου και της βιωματικής εμπειρίας των συμμετεχόντων θα μπορούσαν να ιδωθούν ως επεκτάσεις της ίδιας της τέχνης μέσα στη καθημερινή ζωή. Η ενοποίηση αυτού που κάνεις (doing) με αυτό που συμβαίνει (undergoing), όπως μας λέει ο Dewey (1934: 206), φέρνει εμφιαστικά την παιγνιώδη και καλλιτεχνική δράση να συμπλέκεται με την καθημερινότητα σε πραγματικό χώρο και χρόνο. Κάθε συντελεστής της δράσης, περφόρμερ, εθελοντής ή κοινό μεταμορφώνεται σε καλλιτέχνη μέσα από αυτήν τη διαδικασία βίωσης τους συμβάντος και κάθε βίωμα καθώς είναι πραγματικό – ενσωματώνει όλα τα επί μέρους στοιχεία, είτε αυτά υπάρχουν στον πραγματικό κόσμο είτε όχι. Η βιωματική εμπειρία καθεαυτή, καθώς συνιστά μια άμεση αισθητική συνάντηση με όλα τα φαινόμενα (είτε πρόκειται για πραγματικά, είτε για φανταστικά) ενσωματώνεται στη συνείδηση ως κάτι που έχει συμβεί (ως αισθητηριακό συμβάν) και αυτή η αφομοιωμένη αισθητική εμπειρία τελικά γκρεμίζει τα όρια μεταξύ τέχνης και καθημερινής ζωής. Η διάκριση αυτή του Dewey για την υπέρβαση των διακρίσεων μεταξύ τέχνης και ζωής – μεταξύ φανταστικού και πραγματικού- μπορούμε να πούμε ότι αποτελεί το «θεμέλιο μιας σύγχρονης αισθητικής θεώρησης» (Soby, 1947: 102 και Paalen, 1945: 18).

3.1.2 Ανάδειξη του ψυχαγωγικού χαρακτήρα

Ο Schechner (2006: 181, 214): υποστηρίζει ότι πολλοί θεωρητικοί της τέχνης συχνά εξετάζοντας τις τελετουργικές επιτελεστικές δραστηριότητες συγκριτικά με τις ψυχαγωγικές δραστηριότητες προσδίδουν υψηλότερο αξιολογικό πρόσρημο στις τελετουργίες έναντι της ψυχαγωγίας. Αυτή η αξιολογική διάκριση ωστόσο, όπως διαπιστώνει ο ίδιος, κρύβει μια πολιτισμική προκατάληψη. Στην καθημερινή ζωή η ψυχαγωγία και η τελετουργία είναι πλεγμένες μεταξύ τους χωρίς η μια να υπερτερεί της άλλης και αυτός ακριβώς είναι και ο στόχος της συμμετοχικής performance που εξετάζουμε στη παρούσα διατριβή. Η υπέρβαση των ορίων θεάτρου – πραγματικής ζωής, αναπαράστασης και παράστασης, επιτέλεσης – παιχνιδιού, παθητικού – ενεργητικού ευνοεί ένα είδος θεάτρου εντός της καθημερινής ζωής το οποίο έχει έντονο ψυχαγωγικό χαρακτήρα.

Η ανάδειξη της ψυχαγωγίας στις επιτελεστικές δράσεις μετατρέπει την εμπειρία «αναψυχής» σε ανώτερη δημιουργική, πνευματική και κοινωνική εμπειρία και ταυτόχρονα αναγνωρίζει αξιολογικά τον «παιγνιώδη» χαρακτήρα στο ίδιο τουλάχιστον επίπεδο με τις «σοβαρές» δηλωτικές επιτελέσεις. Ο Schechner (2006: 167) τονίζει ότι η επιτέλεση δεν προκύπτει από τελετουργία χωρίς ψυχαγωγία. Αντιθέτως προϋποθέτει ένα δυαδικό σύστημα αποτελεσματικότητας – ψυχαγωγίας ως μια ενεργή κατάσταση μετασχηματισμού της δράσης. Η δική μας αρχή, ως προϋπόθεση για τη σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης, είναι η «απενοχοποίηση» του ψυχαγωγικού χαρακτήρα που συχνά αντιμετωπίζεται με προκατάληψη από τους υποστηρικτές κοινότοπων δράσεων με στρατευμένο και διδακτικό κυρίως χαρακτήρα.

3.1.3 Εφήμερο - παροδικό - διαρκές

Όπως είδαμε στην ενότητα 2.5, οι δυο ψυχογεωγραφίες Καταστασιακών και Lynch ενώ μοιάζουν στο γεγονός ότι οι μετέχοντες σε μια δράση βιώνουν τα συμβάντα μέσα από την περιπλάνησή τους στην πόλη, διαφέρουν ως προς τον τρόπο οργάνωσης της εμπειρίας. Συγκεκριμένα, η οργανωμένη εικόνα της πόλης του Lynch αναδεικνύει αποτελεσματικά την ψυχαγωγική διάσταση της επιτέλεσης ενισχύοντας «ενεργητικά» το αισθητηριακό βίωμα. Οι συμμετέχοντες «υβριδικοί εξερευνητές» ανακαλύπτουν με αίσθηση ασφάλειας και τάξης την περιπέτεια και τα μυστικά της πόλης και μεταβαίνουν πραγματοποιώντας θεματικές διαδρομές στους «σταθμούς» που έχουν κατασκευαστεί ειδικά για την περίπτωση. Την σημασία του αισθήματος ασφάλειας των συμμετεχόντων τονίζει και ο Schechner. Οι θεατές –παίκτες – συντελεστές θα πρέπει να έχουν την πλήρη εποπτεία του χώρου και να αισθάνονται τον χώρο οικείο (Schechner, 1971: 73-74). Σε αντίθεση λοιπόν, με «ελεύθερες» περιπλανήσεις που έχουν τον χαρακτήρα του εφήμερου, η «οργανωμένη μορφή εμπειρίας» που ενδείκνυται για τη σύζευξη παιχνιδιού - επιτέλεσης αφήνει χώρο για συστηματοποίηση της δράσης και έκτασή της στο χρόνο. Η δράση σε αυτήν την περίπτωση δεν σταματά με το πέρας της επιτέλεσης αλλά συνεχίζεται σε διάφορες εκδοχές. Η μια εκδοχή είναι αυτή που περιγράψαμε στην ενότητα 2.3 μέσω της χρονικής έκτασης της Lacy που μεταμορφώνει ένα στιγμιαίο συμβάν σε κάτι παροδικό εισάγοντας τον απόηχο, τις μαρτυρίες, τις

καταγραφές κτλ. Η δική μας αρχή, ωστόσο, για την δυνατότητα βίωσης της δράσης τόσο σε πραγματικό χρόνο όσο και ετεροχρονισμένα προσθέτει μια επιπλέον αναπαραστασιακή εκδοχή. Μια εκδοχή που αναπαριστά το ίδιο το συμβάν στη διάρκεια του χρόνου. Οι δυνατότητες εν προκειμένω, που δίνουν τα ψηφιακά μέσα που χρησιμοποιούν οι συμμετέχοντες για την πλοήγηση και την μετάβασή τους στους σταθμούς της δράσης. Οι χάρτες, οι ψηφιακές εφαρμογές και τα ενθεμένα στον πραγματικό χώρο μέσω AR αντικείμενα, μπορεί να παραμένουν στην πόλη για μεγάλο χρονικό διάστημα ως παρεχόμενες δυνατότητες για δράση ακόμα και εκτός του κυρίως επιτελεστικού χρόνου. Έτσι, μπορεί να συνεχίσουν να παρέχουν την εμπειρία πλοήγησης στον θεατή – χρήστη των εφαρμογών ακόμα και όταν η επιτελεστική δράση έχει ολοκληρωθεί. Οι χρήστες των εφαρμογών σε αυτήν την περίπτωση φτάνοντας στον προγραμματισμένο προορισμό (κι ενώ δεν θα συντελείται πλέον κάποιο συμβάν εκεί) μπορούν να «διαβάζουν» μέσω του κινητού τους τηλεφώνου κάποιο QR Code (ή να εντοπίζεται η θέση του μέσω GPS) αναπαράγοντας μια κινηματογραφημένη εκδοχή της δράσης και βιώνοντας ετεροχρονισμένα μια εκδοχή του επιτελεστικού γεγονότος. Βεβαίως η συμμετοχή σε αυτή την περίπτωση δεν έχει την ένταση της άμεσης συμμετοχής, όμως επιτρέπει την επιμήκυνση του χρόνου ζωής και την διεύρυνση του κοινού.

3.1.4 Κι εγώ μπορώ να το κάνω αυτό

Μια συνηθισμένη αντίδραση του κοινού απέναντι στις σύγχρονες επιτελεστικές δράσεις και στη σύγχρονη τέχνη εν γένει μπορεί να συνοψιστεί στην επικριτικά διατυπωμένη έκφραση «Κι εγώ μπορώ να το κάνω αυτό» (Χόνδρος, 2013: 53). Σύμφωνα με την δική μας αρχή όμως, καθώς η σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης προϋποθέτει την ενθάρρυνση α) κατοίκων και β) επισκεπτών μέσα από απλές διαδικασίες¹⁴⁴, η φράση «Κι εγώ μπορώ να το κάνω» μπορεί να αποτελέσει κίνητρο και σύνθημα που θα επιτρέψει την μαζικότερη συμμετοχή.



Το *Moving Forest* (2008) των δανών αρχιτεκτόνων NL είναι ένα αστικό δάσος δημιουργημένο πάνω σε εμπορικά καρότσια.

Κάθε δέντρο μπορεί να μετακινηθεί οπουδήποτε ανά πάσα στιγμή από οποιοδήποτε άτομο είτε για προσωπική του χρήση (σκιά), είτε για να το απομακρύνει για να περάσει.

¹⁴⁴ *Moving Forest* <http://www.nlarchitects.nl/slideshow/317/> και <https://vimeo.com/1848454>

Η εξυπηρέτηση αυτού του στόχου προϋποθέτει διαφορετικές προσεγγίσεις για την επίτευξη της αποτελεσματικότερης συμμετοχικής δράσης των κατοίκων και της βέλτιστης εμπυθιστικής εμπειρίας των επισκεπτών.

Για την υπέρβαση των δυσκολιών στην ενεργή συμμετοχή των κατοίκων απαιτείται μια σειρά δράσεων, όπως θα δούμε στην ενότητα 3.2, καθώς και μια ειδικότερη ευαισθητοποίηση των τοπικών opinion makers, επειδή η σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης αποτελεί μια ευκαιρία για δημιουργική δράση και «ζωντανέματος» της εκάστοτε περιοχής. Ειδικότερα για τις πιο «υποβαθμισμένες» ή περιθωριοποιημένες γειτονίες η ανάδειξη τους σε πόλο έλξης επισκεπτών συνιστά ένα επιπλέον κίνητρο για συμμετοχή.

Παρακάμπτοντας ή μετριάζοντας τους βαθμούς δυσκολίας και ανοικείωσης, οι μεν «υβριδικοί εξερευνητές» θα μπορούν να βυθιστούν αποτελεσματικότερα στην εμπειρία οι δε κάτοικοι θα μπορούν να συμμετέχουν με προεξέχον το αίσθημα ψυχαγωγίας και παιχνιδικής διάθεσης. Για την εμπύθιση των συμμετεχόντων θα υπάρχει στόχευση τόσο της βελτίωσης της εξατομικευμένης εμπειρίας όσο και της ομαδικής τους συμμετοχής μέσω «μικροαποστολών» (όπως για παράδειγμα κάποιο τεστ, κάποια εντολή κτλ.) αλλά το αποτέλεσμα της συμμετοχής τους δεν θα επηρεάζει καθόλου (ή θα επηρεάζει σε μικρό βαθμό) τη ροή της εξέλιξης και της δράσης. Τα «εμπόδια» εν προκειμένω που θα κληθούν να υπερβούν θα είναι σταθμισμένα στις δυνατότητές τους και αυτό θα τους απαλλάσσει από το άγχος και την αμηχανία.

3.1.5 Η προδηλωτική δράση και το νόημα ως παραγόμενο αποτέλεσμα

Η εξερεύνηση της πόλης, οι διαδρομές, το αφηγηματικό πλαίσιο, το σενάριο δράσης καθώς και τα όσα θα διαδραματίζονται στους ενδιάμεσους σταθμούς θα υλοποιούνται σύμφωνα με έναν αρχικό λεπτομερή και σαφή σχεδιασμό. Ο σχεδιασμός αυτός ωστόσο θα πρέπει να υπηρετεί δυο αντίρροπες δυνάμεις.

Η πρώτη δύναμη σχετίζεται με την οριοθέτηση της δράσης, την κατεύθυνση της και τον καθορισμό των κανόνων του παιχνιδιού. Οι παραπάνω παράγοντες δρουν ουσιαστικά εις βάρος μιας «ανεξέλεγκτης» συμμετοχής που πολλές φορές ταυτίζεται (κακώς) με την αίσθηση ελευθερίας των συμμετεχόντων. Η αίσθηση οικειότητας, η εμπυθιστική εμπειρία και η ψυχαγωγία προϋποθέτουν μια εκ των προτέρων οριοθέτηση, σαφήνεια και θέσπιση κανόνων, τα οποία σε μεγάλο βαθμό επιτυγχάνονται, στη δική μας περίπτωση, μέσω της «πλοήγησης» της δράσης, τη χορήγηση δημιουργικών «οδηγιών» και αποστολών και τη διαθεσιμότητα των ψηφιακών χαρτών¹⁴⁵. Για τον αποτελεσματικό χειρισμό αυτής της δύναμης θα πρέπει κανείς να ισορροπήσει ανάμεσα στον αυστηρά προκαθορισμένο ρόλο του κοινού, όπως το εννοούσε ο Grotowski και στην «ελεύθερη» συμμετοχή του κοινού όπως την εισηγήθηκε το Living Theater. Οι διαφορές τους έγκειται στο ότι ενώ στον Grotowski οι θεατές αποκτούν μια «συμβατική» σχέση με το έργο και ξέρουν ακριβώς τι θα κάνουν και ποιος θα το κάνει, στο Living Theater η συμμετοχή του κοινού δεν εξυπηρετεί απλώς αφηγηματικούς, αισθητικούς και βιωματικούς

¹⁴⁵ Οι «υβριδικοί εμπυθιστές» θα είναι απαραίτητο να έχουν σύγχρονα τηλέφωνα για να μπορούν να συμμετέχουν στο όλο εγχείρημα, εκτός αν υπάρχει η δυνατότητα να χορηγηθεί από την παραγωγή του πρότζεκτ μια αντίστοιχη συσκευή.

σκοπούς αλλά «μεταμορφώνει» τους θεατές σε πρωταγωνιστές (Schechner, 1971: 76). Παρ' ότι μια τέτοια ενεργή συμμετοχή του κοινού ενέχει κινδύνους (βλέπε ενότητα 3.4), η κατάλληλη ισορροπία μεταξύ των δύο προσεγγίσεων μπορεί να βελτιώσει σημαντικά την συμμετοχική και εμπυθιστική εμπειρία.

Η δεύτερη δύναμη σχετίζεται με την χειραφέτηση κοινού και συντελεστών, κατοίκων και επισκεπτών από το προκατασκευασμένο νόημα, τον διδακτισμό ή την κατήχηση. Με την «κατεύθυνση» και την καθοδήγηση του κοινού υπάρχει πάντα ο κίνδυνος κατεύθυνσης και καθοδήγησης, όχι μόνο της αισθητηριακής έντασης και του ψυχαγωγικού βιώματος αλλά και του νοήματος ή του περιεχομένου και της «σκοπιμότητας» της δράσης.

Η δική μας θέση, προϋποθέτοντας α) οριοθέτηση και καθοδήγηση της συμμετοχής αλλά και β) χειραφέτηση από προδηλωμένα και στρατευμένα νοήματα, δίνει στους συμμετέχοντες οδηγίες «εν είδει» κατευθυντικού χάρτη και τους αναθέτει αποστολές χαράσσοντας ουσιαστικά ένα συγκεκριμένο πλαίσιο δράσης αλλά αφήνοντας ανοιχτό το ζήτημα της νοηματοδότησης. Όπως είπαμε ήδη στην ενότητα 2.3, η μεταμόρφωση του κοινού σε συντελεστή και συνδημιουργό της επιτελεστικής δράσης καθορίζει ένα σύστημα εντός του οποίου συγκροτείται ένα μοναδικό κάθε φορά νόημα. Ο συμμετέχοντας με αυτήν την έννοια είναι μέρος ενός συστήματος που «κινείται» προς μια κατεύθυνση δράσης. Το πλαίσιο της δράσης είναι λοιπόν ορισμένο, αλλά το νόημα όχι. Παραμένει ανοιχτό προς ερμηνεία και βιωματική ένταση ανάλογα με τον ορίζοντα προσδοκιών, συναισθηματικής ή εμπυθιστικής συμπλοκής, ιδεολογικών πεποιθήσεων, γνωστικού πεδίου, παρελθούσας εμπειρίας κτλ. Κατ' αυτήν την έννοια και με δεδομένο ότι το νόημα που θα προσδώσει ο θεατής θα ανατροφοδοτήσει τη «λούπα ανάδρασης», δεν έχουμε ούτε προδηλωτική δράση ούτε προβλεπόμενο παραγόμενο αποτέλεσμα.

Οι κατευθυντήριες γραμμές στη δική μας περίπτωση συνίστανται α) στον χάρτη της πόλης με τους φανερούς και κρυμμένους σταθμούς δράσης (βλέπε ενότητα 3.2.2.1) , β) στις οδηγίες μετάβασης οι οποίες περιέχουν μικροαποστολές εν είδει score (βλέπε ενότητα 3.2.2.2) και γ) ειδικότερες οδηγίες κατά την είσοδο σε κάθε σταθμό (βλέπε ενότητα 3.2.4) για να ξέρει ο επισκέπτης πώς να κινηθεί.

Οι οδηγίες μετάβασης οδηγούν σε ορισμένα αποτελέσματα τα οποία είτε χρησιμοποιούνται ως εισιτήριο σε κάποιον επόμενο σταθμό είτε «ξεκλειδώνουν» τους κρυμμένους σταθμούς στην εφαρμογή του κινητού τηλεφώνου των συμμετεχόντων.

3.1.6 Play – Performance Continuum

Ένα βασικό χαρακτηριστικό του Homo Ludens, όπως είδαμε στην ενότητα 1.2, είναι να μετέχει διαρκώς σε πολιτιστικά δομημένες δραστηριότητες είτε αυτές γίνονται άμεσα αντιληπτές ως «παιχνίδι» είτε όχι. Όπως τονίζει ο Schechner (2006: 21 -22), «οι επιτελέσεις είναι προσποιήσεις, παιχνίδι, διασκέδαση» γεφυρώνοντας το «ως εάν» του Turner με την κατά Αριστοτέλη «ουσία» της ζωής που αναπαριστά η θεατρική πράξη. Θεωρώντας αυτήν την πράξη ως έναν από τους κόμβους του συνεχούς (Continuum) που εκκινεί από την τελετουργία και καταλήγει στο παιχνίδι (Schechner, 2006: 21 -22) και αντίστροφα, ανακαλύπτουμε ένα πλήθος δομημένων δραστηριοτήτων με αμιγώς επιτελεστικό χαρακτήρα

(χαιρετισμούς, οικογενειακές και επαγγελματικές μικρορουτίνες, εναλλαγές ρόλων, ψυχαγωγικές εκδηλώσεις, κ.α) παρούσες στην καθημερινή μας ζωή.

Στόχος μας, προκειμένου να παραμένει πάντοτε εμφανής και κατανοητή στους συμμετέχοντες (και στο αποκεντρωμένο κοινό) η σύζευξη παιχνιδιού και επιτέλεσης, είναι να διαφυλάττουμε με κάθε τρόπο, σε όλα αν είναι δυνατόν τα σημεία της δράσης μας, αυτό το συνεχές (Play – Performance Continuum). Είτε πρόκειται για επιμέρους δράσεις στους σταθμούς που κυριαρχεί η θεατρική πράξη, είτε για μικρομυήσεις των παικτών, είτε για επιτελέσεις χορού, είτε για εναλλαγές ρόλων, είτε πρόκειται για προσκηνιακές ή παρασκηνιακές δράσεις, για ζωντανές εμπυχώσεις ή ψηφιακές οδηγίες, το συνεχές θα είναι παρόν και κυρίαρχο και οι δράσεις θα είναι άμεσα αντιληπτές ως μέρος του Παιχνιδιού.

Κατ’ αναλογία του συνεχούς Play-Drama Continuum, σύμφωνα με το οποίο το δράμα αποτελεί κορύφωση του φαινομένου του παιχνιδιού (Τιμπλαλέξη, 2014: 406 & Jones, 1996: 184 -185), μπορεί να υποστηρίξει κανείς, ότι η σύζευξη παιχνιδιού – επιτέλεσης μέσω όλων των σχεδιασμένων συμμετοχικών και ψυχαγωγικών δράσεων, θα ικανοποιήσει πολλαπλούς ψυχαγωγικούς, εκπαιδευτικούς, καλλιτεχνικούς, εκφραστικούς κ.α. στόχους. Παράλληλα θα συμβάλει τόσο στην «ανάληψη» και εναλλαγή ταυτοτήτων όσο και στην «αναστοχαστική επικοινωνία» των συμμετεχόντων –τελεστών, κατοίκων και επισκεπτών.

Κυρίως όμως, η διαφύλαξη του συνεχούς εντός της δράσης μας λειτουργεί «αποκαλυπτικά» και τονίζει σε κάθε σημείο την παιγνιώδη (ενδεχομένως ξεχασμένη) φύση μας. Τη φύση και την ταυτότητα του Homo Ludens.

Στη συνέχεια θα επιχειρήσουμε να περιγράψουμε ενδεικτικά στοιχεία της δομής της δράσης μας, που εξυπηρετούν τους στόχους και τις γενικές αρχές όπως τις περιγράψαμε παραπάνω, και να τεκμηριώσουμε τις συνθήκες που θα καταστήσουν πρακτικά δυνατή τη σύζευξη παιχνιδιού – επιτέλεσης.

3.2 Η βασική δομή και η τεκμηρίωση των δραματουργικών συνθηκών της σύζευξης

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει η συγκεκριμένη πιλοτική δράση που έχουμε σχεδιάσει και χρησιμοποιούμε ως μελέτη περίπτωσης (βλέπε Παράρτημα), αντλεί ερεθίσματα από την *Οδύσσεια* του Ομήρου και διακειμενικές αναφορές από τις Οδύσσειες της σύγχρονης τέχνης. Έχει θέμα τη ζωή ως περιπέτεια και εξελίσσεται σε γειτονίες της Αθήνας μέσα σε μια (κατά James Joyce) ημέρα.

Το ενδιαφέρον όμως με το concept σύζευξης παιχνιδιού – επιτέλεσης είναι ότι μπορούν να σχεδιάζονται διαφορετικές κάθε φορά δράσεις βασισμένες σε διαφορετικό λογοτεχνικό διακείμενο προσαρμοσμένο στην ιστορία μιας άλλης πόλης¹⁴⁶. Στόχος μας είναι αναπαράγοντας ή ανασχεδιάζοντας τη δράση ο μηχανισμός σύζευξης παιχνιδιού και επιτέλεσης να παραμένει πάντα ο ίδιος,

¹⁴⁶ Για παράδειγμα η *Οδύσσεια* μπορεί να αποτελεί το θέμα της δράσης για την Αθήνα ή το Δουβλίνο αλλά για το Παρίσι μπορεί να είναι καταλληλότερο ένα διακείμενο βασισμένο στο *Αναζητώντας τον Χαμένο Χρόνο* του Προύστ ή στο Λονδίνο στις *Μεγάλες Προσδοκίες* του Ντίκενς

εξυπηρετώντας τους στόχους που αναφέραμε προηγουμένως (βλέπε ενότητα 3.1) καθώς και τις γενικές αρχές (βλέπε ενότητες 3.1.1 έως 3.1.6).

Με βάση αυτή τη στόχευση αναζητήσαμε ορισμένα σταθερά χαρακτηριστικά στη δομή και κοινές τεχνικές σύζευξης παιχνιδιού – επιτέλεσης, ώστε η μια τέτοια δράση να μπορέσει να υλοποιηθεί ανεξαρτήτως μυθοπλαστικού περιεχομένου. Με αυτό το σκεπτικό προέκυψαν βασικά δομικά στοιχεία τα οποία επιτρέπουν πρακτικά τη σύζευξη.

Αυτά τα στοιχεία είναι:

1. η προσέλκυση και η εναρκτήρια «μύηση» του θεατή – παίκτη,
2. η ανάθεση αποστολής – οδηγιών και εφοδίων (δηλαδή η εισαγωγή στους κανόνες του παιχνιδιού και η χορήγηση εργαλείων)
 - i. ενός χάρτη ο οποίος οδηγεί στους σταθμούς δράσης και εστιάζει στη ψυχογεωγραφία της πόλης (σε αυτήν την περίπτωση πρόκειται για ψηφιακό χάρτη μέσω εφαρμογής κινητού τηλεφώνου) και
 - ii. στις οδηγίες μετάβασης από τον ένα σταθμό στον άλλο
3. η δημιουργική «συν-πλοκή» επισκεπτών και κατοίκων των περιοχών δράσης μέσω προετοιμασμένων ενεργειών, οι οποίες περιλαμβάνουν:
 - i. την κινητοποίηση των κατοίκων της πόλης σε ρόλους παίκτη – επιτελεστή – θεατή – εμπυχωτή,
 - ii. την υπέρβαση της καθημερινότητας και την ανάμιξη του κοινωνικού ρόλου με τις «παιχνιδικές περσόνες» των κατοίκων και
 - iii. την οικειοποίηση του συνεχούς «παιχνιδιού – επιτέλεσης» από την τοπική κοινότητα
4. η εξερεύνηση – επίσκεψη και συμμετοχή στις επιμέρους δράσεις των σταθμών, η οποία προϋποθέτει
 - i. τη μελέτη και των σταθμών ξεχωριστά και των δυνατοτήτων που προσφέρουν για παιχνίδι και καλλιτεχνική έκφραση,
 - ii. υλοποίηση- δόμηση των σταθμών
 - iii. τη στελέχωση των σταθμών με «εμπυχωτές – σταθμάρχες» και την υβριδοποίηση των εμπυχωτών (ο καινοτόμος ρόλος των υβριδικών εμπυχωτών (performers, κάτοικοι, θεατές αλλά και ψηφιακή εμπύχωση μέσω app) και τέλος
5. η κλιμάκωση της αισθητηριακής εμπειρίας και η τελετή λήξης.

Αναλυτικότερα:

3.2.1 Η μύηση του κοινού

Αναφερόμενοι στη μύηση του κοινού (κατοίκων και επισκεπτών) εννοούμε τη διαδικασία που περιλαμβάνει τρία στάδια: α) το κάλεσμα β) την υπόσχεση και γ) την εισαγωγή στην ίδια τη δράση. Ως κάλεσμα εννοούμε την γνωστοποίηση του γεγονότος και την πρόσκληση για δράση. Πρόκειται κυρίως για ένα σύνολο ενεργειών δημοσιότητας¹⁴⁷ αρκετό χρόνο πριν την δράση που έχει σα σκοπό να κινητοποιήσει κατοίκους και μελλοντικούς επισκέπτες, να κεντρίσει το ενδιαφέρον και να ευνοήσει καταλλήλως τις συνθήκες δημιουργίας ενός «κύκλου» συντελεστών και συνεργατών. Στη δεύτερη φάση, στην «υπόσχεση», παρουσιάζονται τα βασικά στοιχεία της «σύμβασης» χωρίς να αποκαλύπτονται, όμως, τα «μυστικά». Η υπόσχεση έχει σα σκοπό τη δημιουργία ενός ορίζοντα προσδοκιών και περιλαμβάνει προεισαγωγικές δεσμεύσεις σε ερωτήματα του τύπου: τι θα κάνω (είδος δράσης), ποιο είναι το θέμα, πού θα τελεστεί, ποιοι είναι οι συντελεστές, οι guest stars, οι παραγωγοί, οι χορηγοί κτλ., πώς μπορεί κάποιος να συμμετέχει στη δράση, ποιο είναι το κόστος συμμετοχής κτλ. Στη βάση αυτή σημαντικό ρόλο παίζει η φήμη και το κύρος των συντελεστών και οι μαρτυρίες και οι προσδοκίες των opinion makers. Τέλος, η κυρίως «μύηση» αποτελεί εισαγωγική διαδικασία στην ίδια τη δράση.

Όπως παρατηρεί χαρακτηριστικά ο Schechner (2006: 196, 197), όταν οι άνθρωποι μετέχουν σε επιτελεστικές δράσεις, όπως το να πηγαίνουν στο θέατρο ή να συμμετέχουν σε μια κοινωνική τελετή, ξέρουν ότι το συγκεκριμένο γεγονός θα τελεστεί σε συγκεκριμένο χωροχρονικό πλαίσιο. Αυτό το χωροχρονικό πλαίσιο (όπως και υποσχετικές δεσμεύσεις των συντελεστών) συνεπάγονται μια σειρά από προετοιμασίες και πρακτικές «τελετουργικές» δράσεις για το κοινό πριν (ή ακόμα και πολύ πριν) την παράσταση. Για παράδειγμα, η αγορά εισιτηρίου που σε πολλές παραστάσεις συμβαίνει και μερικούς μήνες πριν από το γεγονός, αποτελεί μια δέσμευση (έναν όρκο συμμετοχής) του θεατή-επισκέπτη-παίκτη. Με την αγορά του εισιτηρίου οι συμμετέχοντες «κλείνουν» μια συμφωνία, δηλώνουν μια διαθεσιμότητα και γίνονται συμμετοχοί (συνυπεύθυνοι ή και «συνένοχοι») σε αυτό που θα επακολουθήσει. Καθώς πλησιάζει η παράσταση ή η δράση, οι μικροτελετουργίες από πλευράς κοινού αυξάνονται. Το πώς θα ντυθεί κάποιος, με ποιον θα πάει, πώς θα φτάσει στον χώρο της επιτέλεσης, η αναμονή στην ουρά, η αγορά και η ανάγνωση του έντυπου προγράμματος, η είσοδος στον χώρο, η επιλογή θέσης κ.α., αποτελούν εισαγωγικές διαδικασίες «μύησης» που πλαισιώνουν και προσδιορίζουν τελικά την ίδια τη δράση.

Η διαδικασία μύησης όμως μπορεί να περιλαμβάνει και εισαγωγικές επιτελέσεις πριν από την έναρξη της κύριας δράσης. Για παράδειγμα η περφόρμανς των Χόνδρου και Κατσιάνη στο *Συμπόσιο Νεοελληνικής Ποίησης* του 1981, κατά την οποία με σφραγισμένα τα στόματά τους (με λευκή ταινία) μοίραζαν (μέσα από μια νάιλον σακούλα) ψωμάκια στους επισκέπτες του συνεδρίου στο Πανεπιστήμιο Πατρών, στόχευε στην ευαισθητοποίηση και την αντίδραση του κοινού πριν την εκδήλωση (Λεοπούλου, 2014: 91,97).

¹⁴⁷ Οι ενέργειες αυτές μπορεί να αφορούν είτε στοχευμένες δράσεις δημιουργίας σχέσεων με τους κατοίκους, είτε προαναγγελίες και διαφήμιση, είτε αξιοποίηση των μέσων μαζικής δικτύωσης αλλά και επιδραστικών τοπικών φορέων

Με αναφορές στο «αντίδωρο» και στην απουσία της ελευθερίας του λόγου η δράση με τον τίτλο «Το νόημα μιας Χειρονομίας» (1981)

Φωτό: Αγνή Κατσιάνη



Σε άλλη περίπτωση, ο Simon McBurney¹⁴⁸ για τη διαδικασία μύησης του κοινού στην παράστασή του είχε τοποθετήσει σε κάθε θέση μια μικρή σακούλα, η οποία περιείχε μια μάσκα ύπνου (blinding mask) και ένα φύλλο. Αφού σχολίασε με καυστικό χιούμορ τις παρωχημένες συμμετοχικές επιτελέσεις¹⁴⁹ της δεκαετίας του '60, ζήτησε από τους θεατές να φορέσουν την μάσκα τους και να ψηλαφήσουν την επιφάνεια του φύλλου που βρίσκεται μέσα στην σακούλα. Όπως παρατηρεί η Sakellaridou (2014) η μύηση του κοινού συνέβαλε στην δημιουργία της αίσθησης ενός κοινού χωροχρονικού πλαισίου, δικαιώνοντας πλήρως την θεώρηση της Ubersfeld (1981: 334, 336) για την παιγνιώδη ικανοποίηση των θεατών. Ο McBurney με αυτήν την τεχνική κατάφερε ταυτόχρονα α) να μύσει και να παίξει με τους θεατές φέρνοντάς τους σε επαφή με εξωσκηνικά αντικείμενα της παράστασης (τη μάσκα και το φύλλο) και β) να διατηρήσει μια χρήσιμη απόσταση ασφαλείας ακολουθώντας τη βασική αρχή του «μην αγγίζεις»¹⁵⁰.

3.2.2 Κατεύθυνση και Πλοήγηση της Δράσης

Η έναρξη της δράσης σηματοδοτεί τη συμπλοκή και την ενεργή συμμετοχή συντελεστών κατοίκων και επισκεπτών. Οι επισκέπτες έχοντας μηθεί πλέον στη δράση είναι έτοιμοι να «αναλάβουν αποστολή». Σε αυτή τη φάση θα λάβουν οδηγίες και εφόδια για να μπορέσουν να επιτύχουν την «αποστολή» τους. Θα γίνει πλέον σαφής ο σκοπός του παιχνιδιού (π.χ. το να φτάσει κάποιος στον τελικό προορισμό μέσω μιας διαδικασίας που θα του αποκαλύπτεται σταδιακά κατά την «υπέρβαση» εμποδίων) και παράλληλα θα δοθούν οι βασικοί κανόνες (π.χ. ότι πρέπει να ολοκληρώσει την αποστολή εντός 24 ωρών ή ποιος είναι ο κίνδυνος παράκαμψης ενός σταθμού ή αν «κλέψει» κάποιος στην διαδρομή). Το βασικό εφόδιο «έναρξης» θα είναι η ψηφιακή εφαρμογή που θα είναι συνδεδεμένη με ένα

¹⁴⁸ Στην παράσταση *Mnemonic Theatre de Complicite* (1999- 2003) <http://www.complicite.org/productions/Mnemonic>

¹⁴⁹ Είπε χαρακτηριστικά, ότι «δεν πρόκειται να φτύσω στα μούτρα σας μασημένες μπανάνες ή να αλειφτώ με baby oil και να αρχίσω να τρίβομαι σε όσους κάθονται στην πρώτη σειρά. Δυστυχώς, τα sixties έχουν περάσει εδώ και πολύ καιρό» (Complicite, 1999: 6).

¹⁵⁰ Ο χειρισμός των θεατών – επισκεπτών – παικτών, ο βαθμός εμπλοκής και ελευθερίας τους και οι αποστάσεις «ασφαλείας» και ιδιωτικότητας θα μας απασχολήσουν στην ενότητα 3.4, Προκλήσεις και Κίνδυνοι.

χάρτη πλοήγησης και ενδεχομένως κάποια άλλα αντικείμενα τα οποία θα πρέπει να ανταλλάξουν ή να εξαργυρώσουν στην πορεία της δράσης.

Όπως είπαμε προηγουμένως, στην ενότητα 2.5, ο «υβριδικός εξερευνητής» πρόκειται να πραγματοποιήσει α) μια οργανωμένη εξερεύνηση με εφόδιο την εφαρμογή (App) που θα εγκαταστήσει στο κινητό του τηλέφωνο και έναν ψηφιακό χάρτη πλοήγησης παραμετροποιημένο σύμφωνα με τα στοιχεία «εύρεσης» διαδρομής που εισηγείται ο Lynch (βλέπε ενότητα 2.5), καθώς και σταθερά σημάδια στην πόλη και β) conceptual μεταβάσεις από το σημείο εκκίνησης προς τους σταθμούς και από τον έναν σταθμό στον άλλο, οι οποίες θα έχουν ενδεχομένως κάποια χρηστική σημασία (ή και όχι).

3.2.2.1 Χάρτης App

Μέσω της εφαρμογής (App)¹⁵¹ ο «υβριδικός εξερευνητής» θα μπορεί να πλοηγείται στην πόλη και να βρίσκει τους σταθμούς που θα πρέπει να επισκεφτεί για να φτάσει στον τελικό του προορισμό. Η εύρεση της διαδρομής θα στηρίζεται σε τεχνικές απεικόνισης που κάνουν τον χάρτη ευανάγνωστο¹⁵² και οριοθετούν την περιοχή σύμφωνα με τα στοιχεία που παραθέτει ο Lynch αλλά και με ψηφιακούς «ξεναγούς» επαυξημένης πραγματικότητας (AR) οι οποίοι θα δείχνουν τον δρόμο και θα δίνουν χρήσιμες πληροφορίες για τη μετάβαση. Επί παραδείγματι παρόμοιας εφαρμογής είναι το «Questo»¹⁵³ Demo City Exploration Game, με την οποία οι συμμετέχοντες κινούνται και ανακαλύπτουν την πόλη λύνοντας γρίφους, όπως γίνεται με την πόλη του Εδιμβούργου, όπου μέσα από μια «στοιχειωμένη» περιπέτεια οι συμμετέχοντες ακολουθούν ενδείξεις και παράλληλα ανακαλύπτουν εντυπωσιακά μέρη βασισμένα στην ιστορία της περιοχής.

¹⁵¹ Παραδείγματα εφαρμογών App ως αφορμή για έναν δημιουργικό, επιτελεστικό περίπατο είναι:

CGeomap projects: πλατφόρμα μέσα από την οποία μπορεί ο καθένας να φτιάξει μια περιήγηση χρησιμοποιώντας οπτικοακουστικό, ηχητικό περιεχόμενο, GPS και QRcode <https://cgeomap.eu/info/about/>

Sonic Maps: επίσης πλατφόρμα με γεωγραφικό ήχο, φωνή και μουσική. Χρησιμοποιεί GPS, για να παρέχει αυτόματα ηχητικό περιεχόμενο κατά την διαδρομή, ακριβώς όπως ένας ξεναγός. <https://sonicmaps.xyz/>

Placecloud: αποκαλύπτει την πολιτιστική σημασία καθημερινών χώρων μέσω «placecasts» ή podcast και GPS <https://placecloud.io/>

Dérive app: για μια αστική περιπλάνηση επηρεασμένη από τους Καταστασιακούς <https://www.youtube.com/watch?v=4kTukct98vA>

Broken city lab: σε βοηθάει να χαθείς σε γνωστά μέρη χρησιμοποιώντας τυχαία συναρμολογημένες οδηγίες <http://www.brokencitylab.org/drift/>

Hear Our Houston: κάνεις μια βόλτα στην πόλη και καταγράφεις τις σκέψεις, ιστορίες, αναμνήσεις και γνώσεις σου κατά την διαδρομή. Στη συνέχεια, ανεβάζεις την περιήγησή σου στην εφαρμογή, απ' όπου ο καθένας μπορεί να την ακολουθήσει δοκιμάζοντας την οπτική γωνία ενός άλλου ατόμου (τη δική σου) <http://www.hearourhouston.com/pages/about/>

Echoes: ηχητικοί περίπατοι με τη χρήση GPS ή iBeacon <https://echoes.xyz/>

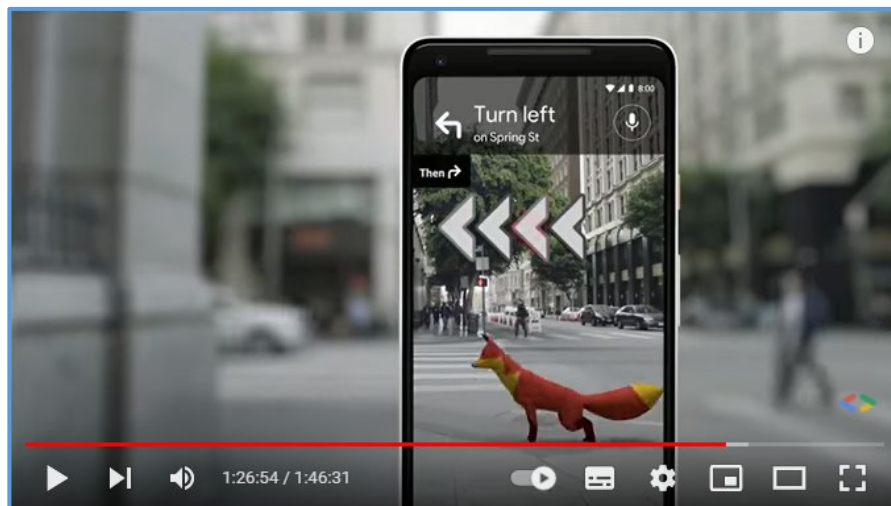
VoiceMap: ψηφιακή αφήγηση στον δημόσιο χώρο από ντόπιους <https://voicemap.me/>

Locosonic: συνδέει ήχους, μουσική και ιστορίες με μια τοποθεσία <https://www.locosonic.com/>

¹⁵² <https://www.citywayfinding.com/the-origins-of-legible-city-wayfinding>

¹⁵³ <https://questoapp.com/> και <https://www.youtube.com/watch?v=VnW2112yE6M>

Οι ψηφιακοί ξεναγοί λειτουργούν και ως εμπυχωτές (βλέπε ενότητα 3.2.5) αλλά και «εμπόδια», όπως η Σκύλα και Χάρυβδη που πρέπει να παρακάμψει ή να ξεπεράσει ο παίκτης.



Οι σταθμοί θα εμφανίζονται στην εφαρμογή με την γνωστή πινέζα του τοπόσημου, η οποία θα παρέχει πατώντας την τις πρόσθετες πληροφορίες αλλά και λεπτομέρειες μετάβασης (βλέπε ενότητα 3.2.2.2). Όταν ο «υβριδικός εξερευνητής» επισκεφτεί τον σταθμό τότε η πινέζα θα αλλάξει χρώμα ή δεν θα είναι πια διαθέσιμη. Οι σταθμοί θα αποκαλύπτονται στον χάρτη σταδιακά κατά την πρόοδο της δράσης ή και τις εκάστοτε συνθήκες (π.χ. αυξημένη κίνηση, διαθεσιμότητα προσωπικού – σταθμαρχών κτλ). Με την έννοια αυτή ποτέ, ή σχεδόν ποτέ, καμιά διαδρομή ή εμπειρία εξέλιξης της δράσης δεν θα είναι ακριβώς η ίδια για τον κάθε συμμετέχοντα -παίκτη.

Επίσης, καθώς θα υπάρχει συγκεκριμένος χρόνος υλοποίησης της δράσης με την πάροδο του 24ώρου όλοι οι σταθμοί θα «κλειδώνουν» και ο «υβριδικός εξερευνητής» θα οδηγείται στον 24^ο σταθμό για την τελετή λήξης της δράσης (βλέπε ενότητα 3.2.6).

Η εφαρμογή θα λειτουργεί και μετά τη λήξη της δράσης (ψηφιακά και ασύγχρονα σε όσο το δυνατόν περισσότερες γλώσσες) και οι «υβριδικοί εξερευνητές», κάτοχοι της εφαρμογής θα μπορούν να περιηγηθούν στην πόλη, να ολοκληρώσουν αποστολές και να συμμετέχουν σε ψηφιακά παιχνίδια, να παρακολουθήσουν στιγμιότυπα από ορισμένα δρώμενα στις θέσεις των σταθμών μέσω video κ.α. Με αυτήν την έννοια διατηρείται μια διαδραστική «παρακαταθήκη» της δράσης που προσθέτει αξία τόσο στο γεγονός όσο και στην περιοχή προσφέροντας μια «παιχνιδοποιημένη» ξενάγηση.

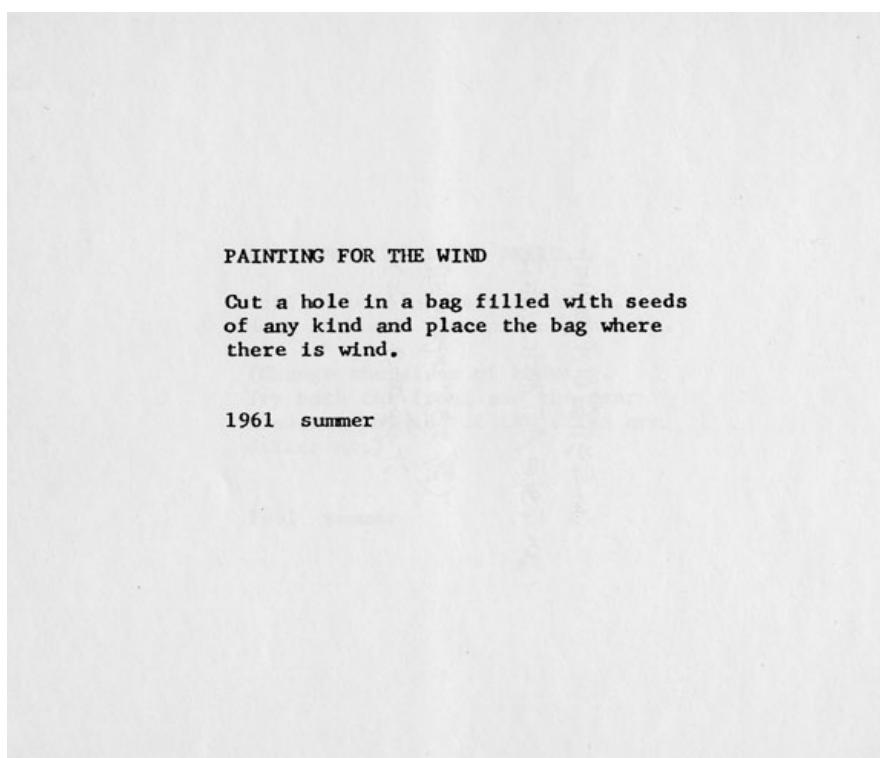
3.2.2.2 Οδηγίες Μετάβασης

Το 1919, κατά την παραμονή του στο Buenos Aires, ο Marcel Duchamp ταχυδρόμησε στην αδελφή του «οδηγίες»¹⁵⁴ για την κατασκευή ενός «εφήμερου» έργου τέχνης. Θα έπρεπε να κρεμάσει στο μπαλκόνι της ένα εγχειρίδιο γεωμετρίας και να το αφήσει εκτεθειμένο στις καιρικές συνθήκες. Στο «Unhappy

¹⁵⁴ Original Version: lost/ destroyed geometry textbook hung outside and exposed to elements readymade? No dimensions recorded

Readymade»¹⁵⁵, όπως το ονόμασε, ο αέρας και η βροχή θα πρέπει να περνάνε μέσα από το βιβλίο να σκίζουν τις σελίδες του και να το καταστρέφουν σιγά-σιγά. Ένα έργο για την διάσταση ανάμεσα στην ανθρώπινη γνώση και τις αιώνιες αλήθειες συμπυκνωμένο σε ένα κείμενο οδηγιών.

Όπως είδαμε στο ενότητα 2.3, οι «οδηγίες» έχουν αποτελέσει στο παρελθόν έναν τρόπο χαλαρής καθοδήγησης και βελτίωσης της εξατομικευμένης επιτελεστικής εμπειρίας των συμμετεχόντων σε μια καλλιτεχνική δράση. Τα Scores της Yoko Ono και του κινήματος Fluxus αποτελούν καλό παράδειγμα προς αυτήν την κατεύθυνση. Με τον όρο Score¹⁵⁶ περιγράφουμε συνήθως μια παρτιτούρα ή ένα μουσικό θέμα ή έναν τρόπο «σημείωσης» (σημειογραφική μέθοδο) που συνδέει α) το «περιεχόμενο» ή τις οδηγίες για την εκτέλεση ενός έργου (είτε πρόκειται για μουσική, χορό, επιτέλεση, αρχιτεκτονική κατασκευή, αλλά και για επιστημονικές σημειώσεις μαθηματικών, χημείας κ.τ.λ.) με β) την εκτέλεση του σε οποιαδήποτε επιθυμητή μορφή αφού πρώτα διαβαστεί και γίνει κατανοητό από εκείνον που πρόκειται να το εκτελέσει (Μπαμπασάκης, Documenta14).



Score της Yoko Ono
από το βιβλίο της «Grapefruit.
A book of Instructions and
Drawings»

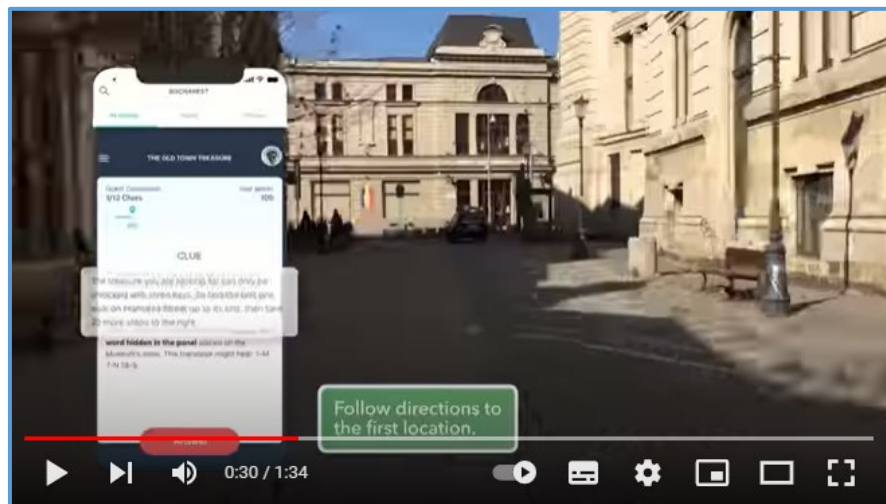
Στην περίπτωση της Yoko Ono τα scores συνιστούν περισσότερο ένα είδος «ελαστικού» οδηγού για την υλοποίηση ενός έργου ή μιας δράσης που παραπέμπει στα readymade έργα του Duchamp (Lu, 2013: 9) με τη διαφορά ότι οι δικές της οδηγίες δημιουργούν μια σχέση «εσωτερική» με το κοινό, καθώς δεν μπορούν να εννοηθούν χωρίς την υλοποίησή τους (Lu, 2013: 9). Η απλότητα και η ευκολία εκτέλεσής τους συνέβαλε ώστε τα Scores της Ono να απευθυνθούν στο ευρύτερο και «ανεκπαιδευτο», εν πολλοίς, κοινό με μεγάλη επιτυχία

¹⁵⁵ https://www.touffait.com/unmaking_the_museum/Unhappy%20Readymade.html

¹⁵⁶ <https://1000scores.com/> Το site 1000scores είναι ένας διαδικτυακός χώρος παρουσίασης scores από διάφορους καλλιτέχνες που δημοσιεύονται τακτικά στον ιστότοπο.

επιτυγχάνοντας έτσι την άμεση και σε βάθος χρόνου επικοινωνίας της καλλιτέχνης με τους ερασιτέχνες επιτελεστές (Yoshimoto, 2005: 114). Η Alice Munroe (2012: 11) τα ονομάζει «καλέσματα για δράση» ενώ άλλοι τα θεωρούν ως οδηγίες «ένθεσης» της φαντασίας στην καθημερινή ζωή (Lu, 2013:10). Τόσο τα scores της Όπο όσο και άλλα παρόμοια κατεύθυνσης έργα οδηγιών (πχ. του George Brecht που μεταφέρουν την καλλιτεχνική δράση στην καθημερινή ζωή ή του John Cage που εκτείνονται σε readymade ήχους (Kotz, 2001: 80)¹⁵⁷) συνιστούν ένα είδος Conceptual Art (Lu, 2013:12) και αποτελούν αναφορά (reference) για τις δικές μας οδηγίες εννοιολογικού χαρακτήρα (conceptual) μεταβάσεις από το σημείο Α στο σημείο Β, οι οποίες θα συμβάλλουν τόσο στην επανανοηματοδότηση της πόλης (βλέπε ενότητα 2.5)¹⁵⁸ όσο και στην βελτίωση της εμπύθισης στην παιγνιώδη καλλιτεχνική εξερεύνησης εμπειρία.

Ο παίκτης ακολουθεί τις οδηγίες- scores μετάβασης από το σημείο Α στο σημείο Β.



Για την αναλυτική καταγραφή των μεταβάσεων βλέπε Παράρτημα.

Οι συγκεκριμένες δράσεις μεταβάσεων ορισμένως μπορεί να διεκδικήσουν και συγγενικούς καλλιτεχνικούς δεσμούς με την περιπατητική τέχνη εν γένει (The art of walking¹⁵⁹ ή walking art/ Walking Aesthetics¹⁶⁰). Όπως είναι γνωστό η θεώρηση του περπατήματος ως μορφή τέχνης κατά την οποία πραγματώνεται μια αισθητική σχέση «συνομιλίας» σώματος, πόλης και πνεύματος (Solnit, 2001) έχει μακρά ιστορία¹⁶¹. Μια ενδιαφέρουσα σύγχρονη εκδοχή αυτής της παράδοσης - οι συμμετοχικοί περίπατοι (Participatory Walk) της «ελαστικής πόλης» (Elastic City¹⁶²)

¹⁵⁷ George Brecht «extended it furthermore...into readymade actions, everyday actions», και John Cage «extended it to readymade sounds» (Kotz, 2001: 80)

¹⁵⁸ Όπως περιγράψαμε παραπάνω οι «μικροαποστολές» μετάβασης θα συμβάλουν στη γνωριμία αθέατων πτυχών της πόλης με αποτέλεσμα να τις νοηματοδοτήσουν εκ νέου χωρίς προεννοιολογική και προγραμματισμένη κοινωνική πολιτική ή ηθική φόρτιση αλλά ταυτόχρονα θα συμβάλλουν στην εμπύθιστική εμπειρία.

¹⁵⁹ <https://daily.jstor.org/the-art-of-walking/>

¹⁶⁰ <https://walkingart.interartive.org/>

¹⁶¹ Στη σύγχρονη τέχνη οι περισσότερες περιπατητικές εκθέσεις ξεκινούν με το παράδειγμα του Richard Long. Το 1967 ο Long περιπάτησε μια ευθεία προς τα εμπρός και προς τα πίσω μέσα σε ένα χωράφι του Wiltshire μέχρι που αποτυπώθηκε ένα ίχνος. Φωτογράφησε το ίχνος με το φως του ήλιου και αποτύπωσε μια γραμμή. Η δράση του ονομάστηκε «A Line Made by Walking» <https://www.tate.org.uk/art/artworks/long-a-line-made-by-walking-p07149>

¹⁶² <https://www.toddshalom.com/elastic-city>

του Todd Shalom¹⁶³- «προτρέπουν» τους συμμετέχοντες σε «ποιητικές» και περιπετειώδεις εξερευνήσεις των θεωρούμενων ως «καμβά» δρόμων της πόλης¹⁶⁴.

Καθώς οι δρόμοι της πόλης λειτουργούν ως «καμβάς» και το score «μεταμορφώνεται σε ζωντανό γεγονός» διατηρώντας παράλληλα τη δυνατότητα όλων των μελλοντικών και παρελθουσών εκτελέσεων του (Μπαμπασάκης, documenta 14), η πόλη βιώνει ένα διαρκές θέαμα, διότι κατά τις μεταβάσεις από τον ένα σταθμό στον άλλο υλοποιούνται συνεχείς επιτελέσεις. Δηλαδή για έναν «τρίτο» παρατηρητή ή «θεατή» (εκτός δράσης) –ο «υβριδικός εξερευνητής» που περνάει τυχαία μπροστά του μεταβαίνοντας από το σημείο Α στο σημείο Β (ή που αλληλοεπιδρά με τους κατοίκους και performers) – ακολουθώντας το score διαταράσσει την ρουτίνα της καθημερινότητάς του, κάνοντάς τον μάρτυρα σε ένα παιγνιώδες επιτελεστικό γεγονός. Με αυτήν την έννοια ο δημόσιος χώρος μετατρέπεται αυθόρμητα (έστω και προσωρινά) σε πραγματικό θέατρο της πόλης και η πόλη μετατρέπεται ταυτοχρόνως σε εγκατάσταση – έκθεμα, πεδίο παιχνιδιού και τόπο επιτελεστικής δράσης.

3.2.3 Η συμμετοχή των κατοίκων σε ρόλο επιτελεστή

Σε αυτήν την ενότητα θα μας απασχολήσει ο ρόλος και η συμμετοχή των κατοίκων των περιοχών στις οποίες θα εξελιχθεί η δράση, καθώς και η αλληλεπίδρασή τους με τους επισκέπτες – εξερευνητές. Όπως είπαμε στην ενότητα 3.1 ένας από τους βασικούς στόχους του εγχειρήματος αποτελεί η ευρεία συμμετοχή κατοίκων, καλλιτεχνών και κοινού – επισκεπτών και ως βασική αρχή θέσαμε ήδη την ενθάρρυνση συμμετοχής συντελεστών κατοίκων και επισκεπτών μέσα από απλές διαδικασίες, παρακάμπτοντας τους βαθμούς δυσκολίας και ανοικείωσης.

Τα ερωτήματα που επιχειρούμε να απαντήσουμε σε αυτό το σημείο είναι α) πώς ευαισθητοποιούνται, κινητοποιούνται και τελικά εμπλέκονται στη δράση οι κάτοικοι; β) πώς υπερβαίνουν τον καθημερινό ρόλο τους και υιοθετούν μια παιχνιδική – επιτελεστική περσόνα; και γ) πώς υποστηρίζουν το συνεχές παιχνίδι και επιτέλεσης;

3.2.3.1 Μηχανισμός ένταξης των τοπικών κοινοτήτων – Urban Dramaturgies

Η ένταξη, «δέσμευση» και συμμετοχή των τοπικών κοινοτήτων στη δράση αποτελεί ένα σημαντικό διαφοροποιητικό πλεονέκτημα του εγχειρήματος και παράλληλα ένα στοιχείο που αυξάνει τον βαθμό δυσκολίας και απαιτεί ικανή διαχείριση ώστε να διασφαλιστεί η επιτυχής αξιοποίησή τους (Sowada, 2012: 2).

Οι κάτοικοι μπορούν να λειτουργήσουν σε πολλαπλά επίπεδα, ως εθελοντές σε διάφορα στάδια της προετοιμασίας, ως λειτουργικά μέρη της δράσης με μικρορόλους (π.χ. κατά τις μεταβάσεις των κατοίκων σε ρόλους πληροφοριοδότη,

¹⁶³ <https://www.youtube.com/watch?v=DpyVDMmrsWQ>

¹⁶⁴ <https://sva.edu/features/walk-the-walk>

πορτιέρη, καταστηματάρχη, εμπυχωτή κ.α.) ή ακόμα και ως βασικοί συντελεστές σε κάποιο σταθμό.

Η δράση των κατοίκων θα είναι οριοθετημένη στις γειτονίες τους και με τον τρόπο αυτό θα ενισχύεται το τοπικό στοιχείο και η οικειότητα με αυτό που πρόκειται να συμβεί. Η γειτονιά συνιστά τον πιο γνώριμο τόπο για τους κατοίκους μιας πόλης (έναν τόπο που οι κάτοικοί τον «ελέγχουν» καλύτερα από οποιονδήποτε άλλον) είναι μια περιοχή στην οποία μετακινούνται με τα πόδια (Περέκ, 1974: 80) και εντός της οποίας έχουν καλλιεργήσει ένα πλέγμα σχέσεων και καθημερινών ρόλων. Με αυτήν την έννοια μπορούμε να πούμε ότι κάθε γειτονιά είναι ένα ήδη διαμορφωμένο θεατρικό σκηνικό.

Οι τεχνικές που θα αξιοποιηθούν για την ευαισθητοποίηση και την κινητοποίηση των κατοίκων θα προσαρμόζονται κάθε φορά στις ανάγκες συμμετοχής της γειτονιάς και τις ιδιαιτερότητες του ζητούμενου. Το Omnimuseum¹⁶⁵ προτείνει περισσότερους από 36 τρόπους ενημέρωσης και κινητοποίησης των κατοίκων ανάλογα με τους στόχους και το περιεχόμενο της δράσης και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της περιοχής.

Για παράδειγμα: διαφημίσεις, άμεση επικοινωνία, χέρι- χέρι φυλλάδια, περίπτερα πληροφοριών, παιχνίδια, μικροδράσεις γνωριμίας, κ.α.¹⁶⁶. Είναι ευνόητο ότι ανάλογα με τις συνθήκες ενδείκνυνται και μεικτές τεχνικές παιχνιδιού -γνωριμίας και ενημέρωσης.

Tools and Tactic Cards
The Omnimuseum Project



Η γνωριμία με την γειτονιά είναι εξαιρετικά σημαντική πριν χαραχθεί οποιαδήποτε στρατηγική ενημέρωσης ή προετοιμασίας των κατοίκων. Οι σχέσεις των κατοίκων μεταξύ τους, οι τοπικές καλλιτεχνικές κοινότητες, οι σχέσεις τους με τους θεσμούς (πχ. την Δημοτική αρχή) κ.α. είναι εξαιρετικά μεγάλης σημασίας για να εξελιχθεί αποτελεσματικά η κινητοποίηση των πολιτών, καθώς μπορεί να λειτουργήσουν επικουρικά ή και να δυσχεράνουν την επικοινωνία και την προσέγγιση τους (Sowada, 2012: 69). Σημαντικό ρόλο στην προσέγγισή τους θα παίξουν οι opinion makers ή influencers της κάθε γειτονιάς. Αυτοί μπορεί να είναι τοπικοί καλλιτέχνες αναγνωρισμένου κύρους, τοπικοί παράγοντες, εκπαιδευτικοί ή επιχειρηματίες που

¹⁶⁵ Συμβουλευτικός οργανισμός που παρέχει υπηρεσίες σε μουσεία και άλλους φορείς για αποτελεσματικότερη κινητοποίηση του κόσμου και βελτίωσης της συμμετοχικής «μουσειακής» εμπειρίας <https://omnimuseum.org/index.html>

¹⁶⁶ <https://omnimuseum.org/tools--tactics.html>

αναγνωρίζονται για τη θετική τους επίδραση στην γειτονιά (The James Irvine Foundation, 2016).

Οι κάτοικοι τελικά θα πρέπει να δεσμευτούν και να στηρίξουν την παιγνιώδη διάθεση που προϋποθέτει το εγχείρημα «υπηρετώντας» παράλληλα τη συνολική επιτελεστική δράση, χωρίς να την υπονομεύουν. Για τον λόγο αυτόν χρειάζεται προσοχή στη διατήρηση μιας λεπτής ισορροπίας μεταξύ αισθητικών και λειτουργικών απαιτήσεων της δράσης του παραγόμενου από τους κατοίκους αποτέλεσμα (Sowada, 2012: 18 και Norman, 2000: 516). Συνεπώς, ο βαθμός συμμετοχής και οι τελικοί ρόλοι τους στην τελική δράση θα εξαρτηθούν από την σύγκλιση απαιτήσεων – αναγκών - ζητούμενων και δυνατοτήτων.

Η επιλογή της κατάλληλης τακτικής προσέγγισης εξαρτάται κάθε φορά από τους ειδικότερους στόχους, τον ρόλο των κατοίκων στην επιμέρους δράση, τα χαρακτηριστικά και τις ιδιαιτερότητες της γειτονιάς (για παράδειγμα αν είναι εμπορική ή βιομηχανική ζώνη, κατοικίες, τουριστικός προορισμός, διαθέτει κάποιο αξιοθέατο κτλ.). Στοιχεία που θα πρέπει επίσης να ληφθούν υπόψη είναι οι ανάγκες, η διαθεσιμότητα και οι προσδοκίες των κατοίκων από μια τέτοια συμμετοχή. Οι λόγοι που μπορεί να οδηγήσουν κάποιον να συμμετέχει στη δράση μπορεί να εδράζονται τόσο σε καλλιτεχνικές, όσο και κοινωνικές ή προσωπικές «ανησυχίες». Η εμπειρία από συμμετοχικές καλλιτεχνικές δράσεις σε γειτονιές¹⁶⁷ έχει δείξει ότι ο συνδυασμός τέχνης και τοπικότητας προκαλεί δυναμικό μετασχηματισμό στην κοινότητα (Sowada, 2012: 67) και βοηθά αποτελεσματικά τους κατοίκους να δοκιμάσουν και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους, να μάθουν νέα στοιχεία, να δημιουργήσουν ισχυρότερους δεσμούς με την κοινότητα, να γνωρίσουν νέους ανθρώπους- γείτονες (Sowada, 2012: 66).

168



Ένας τρόπος γνωριμίας της γειτονιάς/ κατοίκων μεταξύ τους θα ήταν να γίνουν αντίστοιχες δράσεις, όπως του *Open House* (2008) του The Foundry Theatre που έλαβε χώρα σε σαλόνια σπιτιών των κατοίκων από 5 Δήμους της Νέας Υόρκης (Brooklyn, Queens, Staten Island, The Bronx και Manhattan)

¹⁶⁷ Η μελέτη περίπτωσης του προγράμματος P.A.I.N.T (Producing Art in Neighborhoods Together) για την δημιουργική συμμετοχή κατοίκων και καλλιτεχνών σε δημιουργικές συμμετοχικές δράσεις που οργάνωσε το Center For Neighborhoods στο Kentucky των ΗΠΑ (Sowada, 2012).

¹⁶⁸ *Open House* <https://thefoundrytheatre.org/2008/02/18/open-house/#section-header-company> και <https://openhouseremix.org/>

Επίσης, και ο Willi Dorner με το *Living room* (2013-2019), χρησιμοποιεί τα σαλόνια των κατοίκων ως εκθεσιακούς χώρους και σημεία συνάντησης <https://www.willidorner.com/project/living-room/>

Μεγάλο ενδιαφέρον έχει και το street blog *Web_0* που «εισάγει» εργαλεία επικοινωνίας του διαδικτύου χωρίς διαδίκτυο, με σκοπό οι κάτοικοι και περαστικοί να επικοινωνούν στους δρόμους της πόλης με τις γνωστές

Μεγάλη σημασία έχει να κατανοήσουν οι κάτοικοι ακριβώς «ποιος είναι ο σκοπός» (Carolyn, 1994: 76) του εγχειρήματος που καλούνται να συμμετέχουν και να τους δοθεί το κατάλληλο κίνητρο. Ένα ενδιαφέρον κίνητρο, για παράδειγμα, θα μπορούσε να είναι ότι έχουν την ευκαιρία να συμβάλλουν σε ένα «σημαντικό» τοπικό γεγονός. Δηλαδή ότι η ενεργή συμμετοχή τους σε ένα τέτοιο πρωτοποριακό και επιτυχημένο εγχείρημα θα αποτελεί μια «καλλιτεχνική» παρακαταθήκη για τη γειτονιά και η καταγραφή της συνολικής δράσης θα τους συνοδεύει για πάντα – κάνοντάς τους μέρος της συγκεκριμένης ιστορίας (Sowada, 2012: 65).

Αφού ολοκληρωθεί η φάση ενημέρωσης και κινητοποίησης θα ενταχθούν οι κάτοικοι στη φάση της προετοιμασίας. Θα υλοποιηθούν κατάλληλα εκπαιδευτικά «εργαστήρια», θα μεταδοθεί τεχνογνωσία και θα δοθούν ερεθίσματα που θα εμπνεύσουν τους κατοίκους αναδεικνύοντας, σε ορισμένες περιπτώσεις, τα ταλέντα τους και την παιχνιδική τους διάθεση μετατρέποντάς τους, σταδιακά, σε συν-τελεστές της δράσης.

Η σχέση μεταξύ οργανωτών και κατοίκων θα πρέπει να χαρακτηρίζεται από εμπιστοσύνη (Sowada, 2012: 65) και η διατήρησή της απαιτεί συνεχή προσπάθεια και προσοχή. Μια λάθος πράξη, μια λέξη, μια παρεξήγηση μπορεί εύκολα να διαταράξει τις σχέσεις, οπότε είναι μεγάλη πρόκληση η επένδυση σε χρόνο και ενέργεια για την ανάπτυξη και διατήρησή τους (Sowada, 2012: 74). Είναι πολύ πιθανό ορισμένοι κάτοικοι να είναι διστακτικοί ή ανασφαλείς στην ιδέα της συμμετοχής τους, αλλά είναι επίσης πολύ σημαντικό η οποιαδήποτε αβεβαιότητα να μετατρέπεται σταδιακά σε ανταποδοτική εμπειρία με την κατάλληλη ενθάρρυνση (Sowada, 2012: 57).

Είναι σημαντικό σε κάθε βήμα να υπάρχουν τα κατάλληλα εργαλεία μέτρησης της αποτελεσματικότητας των εκπαιδευτικών διαδικασιών προετοιμασίας, η επιτυχία των μεθόδων καθώς και ο αντίκτυπος της συγκεκριμένης φάσης στους ίδιους τους κατοίκους. Η κατανόηση του αντικτύπου θα βοηθήσει τους ίδιους να βελτιώσουν τον ρόλο τους και θα λειτουργήσει εποικοδομητικά στην προετοιμασία των επόμενων κοινοτήτων ή και σε μελλοντικά παρόμοια εγχειρήματα (Sowada, 2012: 71, 72).

Οι κάτοικοι της πόλης ως συν-τελεστές και συμμετοχοί στη δημιουργία μικρών ή μεγάλων δράσεων συνιστούν τελικά εξέχοντα πρόσωπα της επιτέλεσης (*dramatis personae*) προσδίδοντας κοινωνική, καλλιτεχνική και ψυχαγωγική αξία στο εγχείρημα.

3.2.3.2 Η δημιουργική υπέρβαση της καθημερινής ζωής και οι «περσόνες» των κατοίκων της πόλης

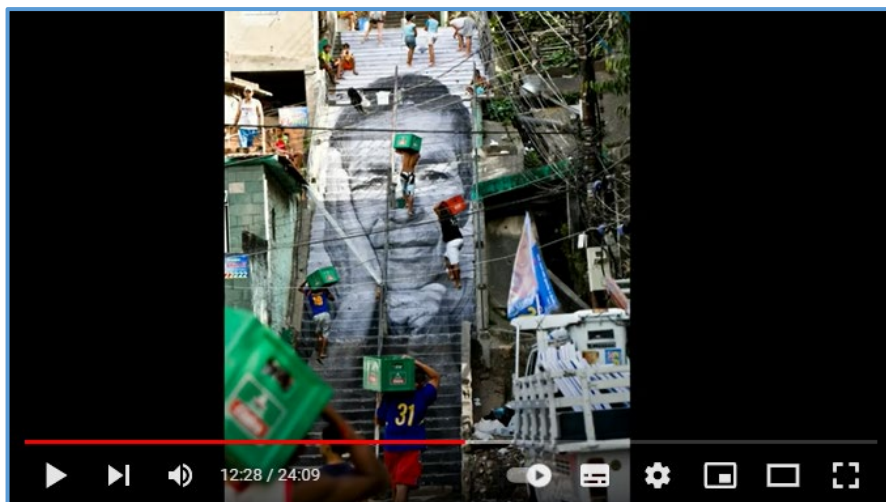
Όπως είδαμε στην ενότητα 2.5 ο Goffman αναγνώρισε μια γνήσια θεατρικότητα στην καθημερινή ζωή, καθώς όπως υποστήριζε «Στην καθημερινότητα οι γνήσιες επιτελέσεις δεν “εκδραματίζονται” ούτε “παίζονται”, από την άποψη του ότι ο τελεστής γνωρίζει ακριβώς εκ των προτέρων αυτό που πρόκειται να κάνει και το κάνει απλώς λόγω της επίδρασης που είναι πιθανό να έχει. [...] Εν συντομία, όλοι μας υποδουμάστε καλύτερα από όσο γνωρίζουμε» (Schechner, 2006: 295).

Κατά τη συμμετοχή των κατοίκων στη δράση μας είναι σημαντικό να ισορροπήσουμε ανάμεσα σε αυτό που θα θέλαμε να κάνουν οι κάτοικοι και αυτό που πραγματικά μπορούν να κάνουν. Αν έχει δίκιο ο Goffman, αυτό που μπορούν να κάνουν είναι να επιτελέσουν αυτό που γνωρίζουν καλύτερα, δηλαδή τον καθημερινό ρόλο τους προσαρμοσμένο στη δική μας δράση. Παρ’ όλα αυτά όμως αξίζει να διερευνηθούν κρυμμένες πτυχές στις δραματικές και επιτελεστικές ικανότητες των κατοίκων. Ένα περιπεράς- γλύπτης¹⁶⁹, μια ταμίας φούρνου – κλόουν, ένας φαρμακοποιός – χορευτής κ.ο.κ. θα μπορούσαν σε κάθε περίπτωση να αναδυθούν μέσα από την κατάλληλη προετοιμασία, υπερβαίνοντας τους καθημερινούς ρόλους τους και ενθέτοντας για άλλη μια φορά στη δράση μας τη φαντασία στην καθημερινή ζωή.

Ο William James πίστευε ότι κάθε άνθρωπος συγκροτείται από μια υλική (σωματική), κοινωνική, και πνευματική (διανοητική) ταυτότητα και έχει τόσες «εκδοχές εαυτού, όσες και οι διακριτές ομάδες ατόμων, των οποίων η γνώμη έχει (για τον συγκεκριμένο άνθρωπο) ορισμένη βαρύτητα» (James, 1925: 128). Η γνώμη των άλλων συνεπώς, στην διαμόρφωση της περσόνας και του παιχνιδιού ρόλου των κατοίκων, είναι σαφώς σημαντική και η συγκεκριμένη παραδοχή αποτελεί για την ενεργή συμμετοχή τους ευκαιρία, πρόκληση και κίνδυνο. Η δική μας συμβολή προς αυτήν την κατεύθυνση είναι να διευρύνουμε τον ρόλο και το «ρεπερτόριο» του κάθε κατοίκου διαμορφώνοντας προοδευτικά μια νέα παραστατική ταυτότητα. Καθώς η συμμετοχή και η συνολική δραστηριότητα κάθε κατοίκου θα εκτείνεται και θα βελτιώνεται στην πορεία της προετοιμασίας, «η παρουσία του ενώπιον παρατηρητών» (εν προκειμένω άλλων κατοίκων) αναμένεται να επιδρά και να επηρεάζει, όπως εξηγεί ο Goffman (1959: 22), και τους υπόλοιπους κατοίκους. Η θέση του Goffman συνεπάγεται ότι ακόμα και οι κάτοικοι που δεν συμμετέχουν ενεργά στην δράση μας, αν επηρεάζονται από την συμμετοχή των άλλων κατοίκων εν τέλει συμμετέχουν και αυτοί ακόμα και αν δεν το γνωρίζουν (Carlson, 2014: 140).

¹⁶⁹ Το Project *Sculpt Me Point* (2008) έδινε την ευκαιρία στους πολίτες, χρησιμοποιώντας έναν συμπαγή βράχο, σμίλες και σφυριά, να δημιουργήσουν δημόσια τέχνη <https://www.droog.com/projects/sculpt-me-point-by-marti-guixe/>

Στο *Inside Out Project*, του Γάλλου καλλιτέχνη JR, εμπλέκονται άμεσα και έμμεσα όλοι οι κάτοικοι της περιοχής μετατρέποντας την γειτονιά σε καμβά/ κάδρα για τα πορτρέτα τους.



170

Συνοψίζοντας αυτό το σημείο: α) οι κάτοικοι κατά προτίμηση κάνουν αυτό που ξέρουν β) αν έχουν κρυμμένο ταλέντο μπορεί να αξιοποιηθεί δημιουργικά γ) ο διευρυμένος ρόλος τους θα έχει θετική επίδραση και στους υπόλοιπους κατοίκους που άμεσα ή έμμεσα θα κινητοποιηθούν και θα παίξουν.

3.2.3.3 Το συνεχές «παιχνίδι - επιτέλεσης» προς μια συναίρεση υψηλής και λαϊκής τέχνης

Ο Kaprow (1993: 64-65) εξετάζοντας τη σχέση του κοινού στις καλλιτεχνικές επιτελέσεις υποστηρίζει ότι τα happenings του συγγενεύουν περισσότερο με τα παιχνίδια και τις αθλητικές επιτελέσεις και λιγότερο με τις λεγόμενες «υψηλές» τέχνες. Σε αντίθεση με τις *artlike arts* (βλέπε ενότητα 3.1.1) οι συμμετοχικές επιτελέσεις συνιστούν σκόπιμες και ενεργές τέχνες που προϋποθέτουν την δημιουργική πράξη, τον καλλιτέχνη, το κοινό και το αποτέλεσμα σε μια αδιαχώριστη ενότητα. Μοιάζουν περισσότερο με «περιθωριακές»¹⁷¹ –ως προς τις καλές τέχνες- επιτελέσεις, όπως οι παρελάσεις, οι καρναβαλικές εκδηλώσεις, τα παιχνίδια θησαυρού¹⁷² ή ακόμα και οι προεκλογικές συγκεντρώσεις ή οι πορείες διαμαρτυρίας. Πρόκειται δηλαδή, για «λαϊκές» εκδηλώσεις που, σε αντίθεση με άλλες λαϊκές «έμπνευσης» καλές τέχνες, όπως η *pop art* για παράδειγμα, δεν επιτελούνται σε «προνομιακούς» χώρους τέχνης (θέατρα, μουσεία κτλ.) αλλά συμβαίνουν εκεί, μέσα στην καθημερινή ζωή.

Από αυτές τις λαϊκές εκδηλώσεις, το καρναβάλι, το *cosplay*¹⁷³ και παιγνιώδεις δράσεις, όπως το «*Sydney Zombie Walk*»¹⁷⁴, πληρούν σε ένα βαθμό τα κριτήρια

¹⁷⁰ Inside Out Project <https://www.insideoutproject.net/en/>

¹⁷¹ «marginal» (Kaprow, 1993: 64)

¹⁷² Όπως το *Treasure Hunt Berlin* <https://www.treasurehuntberlin.com/>

¹⁷³ Ως *Cosplay* (*Costume Play*) ορίζεται το παιχνίδι ζωντανής δράσης όπου οι συμμετέχοντες μεταμφιέζονται με βάση μυθιστορηματικούς χαρακτήρες ιαπωνικών κινουμένων σχεδίων (*anime*) και επιδίδονται σε οργανωμένες ή αυθόρμητες επιτελεστικές δράσεις. Η διαφορά τους από το καρναβάλι είναι ότι επιδιώκεται ή όσο το δυνατόν πιο πιστή μίμηση (εμφάνιση και συμπεριφορά) του χαρακτήρα και όχι η παρωδία του (Παπαηλία, 2015).

¹⁷⁴ <https://sydneyzombiewalk.com.au/>

που έχουμε θέσει για την συμμετοχή των κατοίκων. Έχουν δηλαδή παιχνιδικό, επιτελεστικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα ταυτόχρονα και εξυπηρετούν κοινοτικούς προσωπικούς και ευρύτερα καλλιτεχνικούς και κοινωνικούς σκοπούς. Ο Χουζίνγκα (1989: 27) έχει ταξινομήσει αυτές τις δράσεις στα παιχνίδια που έχουν τη ρίζα τους στα έθιμα των «σταουρναλίων».

Sydney Zombie Walk
Τα *Zombie Walks* είναι δημόσιες συγκεντρώσεις που ενθαρρύνουν τους πολίτες να παρευρεθούν ντυμένοι ως ζόμπι



Λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι το καρναβάλι (σε αντίθεση με τη δική μας δράση) αναιρεί την καθημερινότητα και αποτελεί εξ ορισμού μια μορφή υπαίθριας επιτέλεσης που υπηρετεί, εδώ και αιώνες, το λαϊκό δημόσιο θέαμα του «ασυνήθιστου» (Bakhtin, 1941), αξίζει να επισημάνουμε κοινούς τόπους, καθώς αποτελεί μια επιτυχημένη και δημοφιλή¹⁷⁵ εκδήλωση στις κοινότητες που παρέχει πλούσια βιβλιογραφία σχετικά με τη «δέσμευση» και τη συμμετοχή των κατοίκων μιας πόλης στις δράσεις του.

Το καρναβάλι προϋποθέτει μια μακρά προετοιμασία των κατοίκων για τη συμμετοχή τους σε αυτό, περιλαμβάνει πλήθος επιτελέσεων και δρώμενων, απαιτεί σχεδιασμό και κατασκευή γροπς και στολών, έχει παιγνιώδη και συμμετοχικό χαρακτήρα, εκτείνει την ανθρώπινη δράση στο χώρο μέσω τεχνολογιών και κατασκευών, συναιρεί τα όρια επιτελεστή – θεατή και μετατρέπει ενεργά το κοινό σε συν-τελεστή της δράσης (Beloff, 2008).

Όπως παρατηρεί η Beloff (2008: 3) το καρναβάλι ενέπνευσε ένα σημαντικό κίνημα συμμετοχικής «αντι-τέχνης» της δεκαετίας του '60¹⁷⁶ (βλέπε αναφορά σε *Oitica* ενότητα 2.3), το οποίο ενέπλεκε ενεργά το κοινό στη δημιουργία του καλλιτεχνικού έργου προσθέτοντας βιωματικά στοιχεία υποκειμενικής εμπειρίας, νέα υλικά προερχόμενα από την καθημερινή ζωή, ενώ αναμίγνυε το λαϊκό με τις νέες τεχνολογίες, το τοπικό με το διεθνές κ.α., διαρρηγνύοντας τελικά τα όρια μεταξύ *lifelike* και *artlike* τέχνης.

Η περίπτωση κινημάτων αντι-τέχνης και καλλιτεχνών, όπως οι *Oitica*, Karpow, Duchamp κτλ. αποδεικνύει ότι τα όρια μεταξύ λαϊκής και υψηλής τέχνης

¹⁷⁵ Σύμφωνα με το Arts Council England: *New Landscapes-Outdoor arts development plan 2008-11*, June 2008 οι καρναβαλικές εκδηλώσεις αποτελούν το 8ο δημοφιλέστερο θέαμα (κατατάσσεται πάνω από το μπαλέτο, την όπερα, τις υπαίθριες συναυλίες κ.α.) (Chappell, 2018: 193)

¹⁷⁶ Το Βραζιλιάνικο κίνημα «καρναβαλοποίησης της κουλτούρας» ονομάστηκε Τροπικαλισμός και εκφράστηκε με πολλούς τρόπους στο θέατρο, τις τέχνες, τον κινηματογράφο και την μουσική.

μεταβάλλονται σε βάθος χρόνου, καθώς η ίδια η τέχνη αποτελεί ένα δυναμικό φαινόμενο. Η «επιτελεστική στροφή» που αναβάθμισε τον δημιουργικό ρόλο του θεατή και μελετήθηκε συστηματικά από θεωρητικούς και ιστορικούς της τέχνης (Lehmann¹⁷⁷, Erika Fischer-Lichte¹⁷⁸ κ.α.) οι οποίοι εξέλιξαν την ανθρωπολογική ματιά του Schechner και ανέδειξαν την κρίσιμη μετάβαση από την performance στο «θεατρικό γεγονός» (Sakellaridou, 2014), συνηγορεί προς αυτή τη διαπίστωση. Στην δική μας περίπτωση, η ενεργή συμμετοχή των κατοίκων στο εγχείρημα και η μετατροπή τους σε συν-τελεστές της παιχνιδικής επιτέλεσης, καθώς τους μετατρέπει από «παθητικό» ακροατήριο σε δημιουργικούς συν-διαμορφωτές της δράσης, μπορούμε να πούμε ότι συμβάλει σε ένα πρόσθετο μετασχηματισμό. Το «θεατρικό γεγονός» μπορεί να ιδωθεί ως «γεγονός μιας πόλης ως θέατρο»¹⁷⁹.

3.2.4 Οι σταθμοί ως τοπότητα της επιτελεστικής δράσης

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει στα προηγούμενα κεφάλαια οι σταθμοί αποτελούν το επίκεντρο της καλλιτεχνικής δράσης. Πρόκειται ουσιαστικά για προορισμούς στους οποίους θα μεταβαίνουν οι παίκτες για να συμμετέχουν σε διαφορετικές επιτελέσεις. Οι σταθμοί μπορεί να βρίσκονται εντός κτιριακών εγκαταστάσεων ή σε οριοθετημένους υπαίθριους χώρους, όπως για παράδειγμα αποθήκες, καταστήματα, σχολεία, πλατείες, μουσεία, κτλ. και πολλοί από αυτούς θα αποτελούν υφιστάμενα τοπότητα (landmarks) ή κόμβους (nodes) μιας περιοχής (district) σύμφωνα με τη νοητική εικόνα της πόλης του Lynch (βλέπε ενότητα 2.5)¹⁸⁰.

Είναι αυτονόητο λοιπόν, ότι οι σταθμοί καταλαμβάνουν χώρο του αστικού τοπίου, καθιστώντας ταυτόχρονα τα σημεία της πόλης, μέρος του συνολικού θεατρικού σκηνικού. Με αυτήν την έννοια, όπως έχουμε ήδη αναφέρει στην ενότητα 2.4, αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι του συστήματος νοηματοδότησης «συντελεστών - θεατών – χωρικότητας» (Fischer-Lichte, 2013: 223), παίζοντας πρωτεύοντα ρόλο στο βίωμα, την αισθητική αξία και την αφηγηματική πλοκή.

Συνεπώς, η επιλογή της περιοχής εγκατάστασης και οι ίδιοι οι χώροι των σταθμών παίζουν εξαιρετικά σημαντικό ρόλο στο εγχείρημα. Η Bennet (1990: 127) τονίζει την σημασία που έχει η επιλογή μιας συγκεκριμένης τοποθεσίας τόσο στην υλοποίηση της παραγωγής όσο και στην κριτική αποδοχή ενός θεατρικού έργου ή μιας επιτελεστικής δράσης. Η Sakellaridou (2014) αναφέρει πάνω σε αυτό, δυο παραδείγματα επιτυχημένης και εσφαλμένης επιλογής χώρων σε σχέση με το

¹⁷⁷ *Postdramatic Theatre*

¹⁷⁸ *The Transformative Power of Performance*

¹⁷⁹ Η πόλη ως θέατρο τόσο με την κοινωνιολογική οπτική του Goffman όσο και με την κυριολεκτική.

¹⁸⁰ Όπως γίνεται

με το *The Angel Project* (1999,2000,2003) της Deborah Warner <https://www.deborahwarner.com/2003-the-angel-project-new-york>

με το *Chasing Andy Warhol* <https://www.chasingandywarhol.com/>

με το *La Ruta* (2011) του Working Theater που έλαβε χώρα σε μια καμπίνα ενός φορτηγού <https://theworkingtheater.org/events/la-ruta/>

με το *Madagascar Institute Goes Crazy Broadway Style* στη δημόσια βιβλιοθήκη της Νέας Υόρκης (2003) <http://www.madagascarinstitute.com/2003/06/madagascar-institute-goes-crazy-broadway-style/>

των N.D. Austin και Ida Benedettota με τα *Wanderlust Projects* και συγκεκριμένα το *The Candyland Trespass Safari* που έλαβε χώρα στο Domino Sugar Factory του Brooklyn <https://futureofstorytelling.org/> , <https://www.youtube.com/watch?v=Bvv09Zrh0uE>

περιεχόμενο των παραστάσεων, τις προσδοκίες, την συμμετοχή και την εμπύθιση των θεατών. Το ένα παράδειγμα αφορά το τοποειδικό ταίριασμα της παράστασης *Βυσσινόκηπος*¹⁸¹ του Τσέχωφ, που ανέβασε το Πειραματικό Θέατρο Θεσσαλονίκης στη Βίλα Καπαντζή¹⁸² το 2013. Το έργο, όπως σημειώνουν οι διοργανωτές, δεν «φιλοξενήθηκε» απλώς στον συγκεκριμένο χώρο αλλά σχεδιάστηκε για να παιχτεί εκεί, ακριβώς αξιοποιώντας αυτόν τον πραγματικό χώρο ως μέρος της σκηνικής μυθοπλασίας. Το αποτέλεσμα ήταν οι θεατές να συμμετέχουν αβίαστα και να εμπυθιστούν απόλυτα στα δρώμενα, όχι απλώς ως παρατηρητές αλλά ως ενεργοί επισκέπτες. Το αντίθετο αποτέλεσμα είχε η επιλογή του χώρου στην παράσταση *Προμηθεάς*¹⁸³ των Rimini Protokoll στο Ηρώδειο το 2010. Όπως παρατηρεί η Sakellaridou (2014) οι υψηλές προσδοκίες του κοινού από την παράσταση δεν δικαιώθηκαν, καθώς η «επισημότητα» του χώρου δεν επέτρεψε στους θεατές να βιώσουν τις φυσικές και συναισθηματικές δυνάμεις που αναπτύχθηκαν στη σκηνή. Το αυστηρό «κοίλο» του ρωμαϊκού θεάτρου δεν επέτρεψε την αλληλεπίδραση κοινού και συντελεστών δημιουργώντας τελικά μια χωροχρονική απόσταση μεταξύ τους, η οποία λειτούργησε εις βάρος του συνολικού εγχειρήματος.

Από αυτά τα δύο παραδείγματα γίνεται φανερή η σημασία της επιλογής του χώρου, τόσο σε σχέση με το ίδιο το περιεχόμενο της δράσης όσο και με τις προσδοκίες που ο χώρος δημιουργεί στο κοινό. Επίσης, η λειτουργία του χώρου καθορίζει την «απόσταση» των συμμετεχόντων - θεατών από την παράσταση, καθώς και τα «όρια» συμμετοχής τους σε αυτήν. Η Σακελλαρίδου επιστράτη την προσοχή μας κατά τον σχεδιασμό της παράστασης και της κατάλληλης αξιοποίησης του χώρου, καθώς το κοινό υφίσταται μια «παράδοξη» σύγκρουση ανάμεσα στην ικανοποίηση του θεατή και την οριοθέτηση της απόστασης. Από τη μία πλευρά η «αρχή της άρνησης» της Ubersfeld (1981: 311)¹⁸⁴ απομακρύνει τον θεατή από τον σκηνικό χώρο και τα σκηνικά αντικείμενα, και από την άλλη πλευρά το αίτημα για ικανοποίηση και βελτίωση της αισθητηριακής εμπειρίας επιβάλλει μεγαλύτερη συμμετοχή και εγγύτητα. Η επισήμανση αυτή σε συνδυασμό με το πρόβλημα που εντοπίσαμε στην ενότητα 3.1.5, σχετικά με την οριοθέτηση της δράσης και την χειραφέτηση των παραγόμενων νοημάτων, καθιστούν σαφές ότι η επιλογή και η κατάλληλη διαμόρφωση των χώρων δράσης απαιτούν μια καλοσχεδιασμένη και ισορροπημένη μελέτη που να λαμβάνει υπόψη όλες τις επιμέρους λεπτομέρειες για την σχέση του περιεχομένου και της δράσης με τον επιλεγόμενο χώρο.

Στην περίπτωση του δικού μας εγχειρήματος στον συνυπολογισμό των παραμέτρων θα ληφθεί υπόψη και ο ρόλος και η κατάλληλη προετοιμασία των

¹⁸¹ <https://www.youtube.com/watch?v=hQk8t4ejnSo>

¹⁸² <http://www.piramatikiskini.gr/index.php/plays/details/bissinokipos/>

¹⁸³ <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/prometheus-in-athen>

¹⁸⁴ Σύμφωνα με την «αρχή της άρνησης» ο θεατής κατά την διάρκεια της παράστασης αρνείται την καθημερινή του ταυτότητα προκειμένου να επεξεργαστεί το νόημα της εντός ενός «ασφαλούς» (και εν γνώση του ψεύτικου) περιβάλλοντος. Σε αυτή την περίπτωση η «απόσταση» είναι σημαντική καθώς ο θεατής προκειμένου να κατανοήσει τα φανταστικά επί σκηνής δρώμενα πρέπει να «αποστασιοποιηθεί». Αυτή η «αρχή» συνεπάγεται ότι καθώς η απόσταση μεταξύ θεατή και παράστασης μικραίνει η «μαγεία» εξαφανίζεται ή όπως χαρακτηριστικά λέγεται «όταν η απόσταση εξαφανίζεται, εξαφανίζεται και η τέχνη» (Ben Chaim, 1984: 32).

Αντίθετα φαίνεται να λειτουργεί αυτή η διαδικασία στα παιχνίδια RPG (βλέπε ενότητες 1.5 και 1.6). Ο παίκτης που αναλαμβάνει έναν ρόλο υφίσταται, όπως και ο ηθοποιός, αυτό «το συνειδητό συστηματικό ψέμα» (γνωστό ως «παράδοξο» του Diderot) που γίνεται μέρος της ταυτότητάς του προκειμένου να παρακολουθήσει και να συμμετέχει ταυτοχρόνως στο παιχνίδι. Με άλλα λόγια, στην τέχνη πρέπει πρώτα να επεξεργαστεί κάποιος το περιεχόμενο προκειμένου να το κατανοήσει, ενώ αντίθετα στο παιχνίδι θα πρέπει να το κατανοήσει προκειμένου να επεξεργαστεί τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να κερδίσει και να ανταπεξέλθει στις δυσκολίες του (Eskelinen, 2001: 2).

κατοίκων – συντελεστών σε σχέση με τον χώρο. Για παράδειγμα, κατά το σχεδιασμό μιας τοπικής δράσης και της συμμετοχής των κατοίκων σε σταθμό ή σταθμούς που είναι εγκατεστημένοι σε μια γειτονιά είναι σημαντικό να ληφθεί υπόψη αν οι κάτοικοι θα πρέπει να προβάλουν α) τοπο-ειδικά χαρακτηριστικά της γειτονιάς (site- specific) ή β) χαρακτηριστικά των ειδικών συνθηκών της περιοχής (condition – specific) ή γ) και τα δύο μαζί ή δ) τίποτα από αυτά. Η διάκριση μεταξύ τοπο-ειδικής δράσης και δράσης ειδικών συνθηκών είναι σημαντική επειδή καθορίζει τόσο την στρατηγική και το χτίσιμο της συμμετοχής των κατοίκων σε σχέση με τον χώρο δράσης αλλά καθορίζει και το περιεχόμενο του ρόλου τους (Omnimuseum, 2020). Για παράδειγμα οι τοπο-ειδικές δράσεις μπορεί να είναι συνδεδεμένες με την ιστορία, τα αξιοθέατα κ.τ.λ. της περιοχής (μετατοπίζοντας το κέντρο βάρους στο περιεχόμενο της επιτέλεσης) ενώ δράσεις προσανατολισμένες στις ειδικές συνθήκες μπορεί να εστιάζουν στην ψυχογεωγραφία, στο μείγμα των κατοίκων, τα περιβαλλοντικά στοιχεία κ.α. (δίνοντας βάρος δηλαδή περισσότερο στην ατμόσφαιρα).



Midnight Moment Happening.
Yoko Ono, Imagine Peace,
December 22, 2012.
Presented by
Times Square Arts in
partnership with Art
Production Fund.
Photo: Lovis Dengler Ostenrik.
Courtesy Times Square Arts.

185

Στις επόμενες ενότητες θα εξετάσουμε α) τα κριτήρια εγκατάστασης των σταθμών β) στοιχεία υλοποίησης διαμόρφωσης και λειτουργικότητας και γ) την στελέχωση των σταθμών με επίκεντρο τον ρόλο των εμπυχωτών και σταθμαρχών.

¹⁸⁵ Midnight Moment Happening <https://www.artfixdaily.com/artwire/release/4686-celebrate-peace-in-times-square-on-122112> , <https://www.art-agenda.com/announcements/187342/yoko-ono-s-imagine-peace-presented-by-art-production-fund> και https://www.youtube.com/watch?v=u9t5zD_bxxI

3.2.4.1 Τα κριτήρια εγκατάστασης των σταθμών

Τα πρακτικά κριτήρια επιλογής περιοχής και χώρων εγκατάστασης είναι καθοριστικά για την επιτυχία ενός συμμετοχικού εμβυθιστικού εγχειρήματος όπως το υπό διαπραγμάτευση.

Συγκεκριμένα σχετικά με την περιοχή:

Α) το κριτήριο της προσβασιμότητας επιδρά στην μαζική συμμετοχή και στο μείγμα του κοινού που μπορεί να συμμετέχει στη δράση. Αν για παράδειγμα η περιοχή βρίσκεται κοντά σε σταθμό μετρό, αν είναι εύκολα προσβάσιμη με ΜΜΜ, αν θα πρέπει να φτάσει κανείς με δικό του μεταφορικό μέσο, αν θα έχει την δυνατότητα εύκολου και ασφαλούς parking κτλ. Οι εναλλακτικοί τρόποι πρόσβασης στην περιοχή (ή στις περιοχές) δράσεις θα είναι σημειωμένες στον ψηφιακό χάρτη (app) που θα δοθεί στους θεατές κατά την διαδικασία μύησης στον εναρκτήριο σταθμό. Με την έννοια αυτή ο εναρκτήριο σταθμός μύησης θα πρέπει να είναι εύκολα προσβάσιμος με κάθε τρόπο και μέσο και αναγνωρίσιμος, να αποτελεί δηλαδή βάσει των κριτηρίων της εικόνας της πόλης –κατά Lynch – «κόμβο». Επιτυχημένα μοντέλα καθοδήγησης προσβασιμότητας, όπως αυτό του Φεστιβάλ Αθηνών¹⁸⁶ μπορεί να αποτελέσουν παράδειγμα.

Β) Ο χαρακτήρας της περιοχής σε σχέση με την επισκεψιμότητά του αποτελεί ένα επιπλέον κριτήριο. Αν πρόκειται δηλαδή για εμπορικό κέντρο, περιοχή γραφείων ή καταστημάτων, τυπική γειτονιά με κατοικίες και τοπικά καταστήματα, βιομηχανική περιοχή, αρχαιολογικό χώρο κ.ο.κ. Τα ιδιαίτερα στοιχεία και η συνήθης επισκεψιμότητα της περιοχής οριοθετεί και υποδεικνύει τις δυνατότητες δράσης μας. Επίσης ανάλογα με την συνήθη επισκεψιμότητα και τα ωράρια αιχμής μπορεί να καθοριστεί και το πρόγραμμα αλλά και ο τρόπος προσέλκυσης των συμμετεχόντων. Τέλος, σημαντική είναι τόσο η επιλογή της κατάλληλης ημερομηνίας που θα λάβει χώρα όσο και η διάρκεια του όλου εγχειρήματος σε σχέση με την περιοχή και τα έθιμα, την περίοδο, τις συνήθειες κ.α.

Γ) Η πολιτιστική αξία και η τοπο-ειδικότητα αποτελεί ένα σημαντικό κριτήριο τόσο για το περιεχόμενο των σταθμών εγκατάστασης, τις προσδοκίες των επισκεπτών, την ατμόσφαιρα του σκηνικού δράσης αλλά και τον «σεβασμό» στον τρόπο της καλλιτεχνικής του διαχείρισης της συγκεκριμένης περιοχής. Αν πρόκειται, επί παραδείγματι, για αρχαιολογικό χώρο, θα πρέπει να ληφθούν υπόψιν οι αντικειμενικές δυσκολίες και δυνατότητες, οι φορτισμένες συνδηλώσεις του χώρου με το δικό μας λογοτεχνικό διακείμενο, οι περιορισμοί στην προσβασιμότητα κτλ.

Δ) Το κριτήριο της ασφάλειας και της «αίσθησης» ασφάλειας των επισκεπτών σε μια περιοχή της πόλης είναι βαρύνουσας σημασίας για την επιτυχή έκβαση του εγχειρήματος. Επί παραδείγματι, αν πρόκειται να ενταχθεί -για σκοπούς που εξυπηρετούν την αφηγηματική δομή- μια υποβαθμισμένη ή και «κακόφημη» περιοχή δράσης στην εγκατάσταση, θα πρέπει να ληφθούν υπόψιν οι ιδιαίτερες συνθήκες και να προβλεφθούν τα κατάλληλα μέτρα, όπως η μετάβαση σε αυτήν την περιοχή να γίνεται οργανωμένα σε ομάδες με συνοδό και τις κατάλληλες ώρες. Επίσης, εάν υπάρχουν επικίνδυνα σημεία λόγω επισκευών, κατασκευών δρόμου, πολυκατοικίας κ.α., θα πρέπει οι συγκεκριμένοι χώροι να οροθετηθούν με κορδέλες και σηματοδότες. Επιπλέον, η δημιουργία ενός σχεδίου έκτακτης ανάγκης,

¹⁸⁶ <http://aefestival.gr/metafora-me-leoforeio-pros-tin-epidayro-gia-tin-parakoloythisi-ton-parastaseon/>

εκπόνηση σχεδίων εκκένωσης σε ακραίες καταστάσεις, όπως απροσδόκητα μεγάλος αριθμός ανθρώπων, καιρικά φαινόμενα, σεισμός κ.α. Τέλος, λόγω της μεγάλης επισκεψιμότητας στην περιοχή είναι σημαντικό να υπάρχει σταθμός πρώτων βοηθειών και ειδική τηλεφωνική γραμμή για τυχόν ατυχήματα.

Ε) Στην περίπτωση που δεν υπάρχουν στεγασμένοι σταθμοί στην περιοχή ή στην περίπτωση που η περιοχή βρίσκεται εκτός αστικού ιστού (όπως κάποιο πάρκο ή κάποια βιομηχανική περιοχή) θα πρέπει να προβλεφθούν οργανωμένα σημεία με κάδους απορριμμάτων και γενικότερης «ανασυγκρότησης» του κοινού. Σημεία δηλαδή που θα μπορεί κάποιος να πιεί νερό, να επισκεφτεί την τουαλέτα, να φορτίσει το κινητό του και να ξαποστάσει. Ειδικά η παροχή δωρεάν wi-fi και η δυνατότητα φόρτισης κινητού είναι σημαντική, καθώς η δράση μας στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην ψηφιακή πλοήγηση και αλληλεπίδραση.

Σχετικά με τους ειδικότερους χώρους εγκατάστασης των σταθμών θα πρέπει να μελετηθούν και να ληφθούν υπόψιν τα εξής:

Α) Το είδος των χώρων, αν πρόκειται δηλαδή για εγκατάσταση εντός κτηρίων, σε προαύλιο, σε πλατεία κτλ. Το εμβαδό, το σχήμα και η μορφολογία του χώρου. Οι δυνατότητες που δίνει ο χώρος για χρήση σκηνικών αντικειμένων, υλικών κατασκευής, παροχής ηλεκτρικού ρεύματος και εγκατάστασης μηχανημάτων, ηχοσυστημάτων, φωτισμού κ.α.- τα οποία χρειάζονται και την αντίστοιχη προσοχή αν είναι σε εξωτερικό ή εσωτερικό χώρο-, ο τρόπος «εισόδου» και ο έλεγχος προσβασιμότητας στον χώρο κ.ο.κ.

Β) Η ειδική μελέτη και ο σχεδιασμός στην περίπτωση που βρίσκονται περισσότεροι από έναν σταθμοί στον ίδιο χώρο (όπως στο ίδιο κτηριακό συγκρότημα) ώστε να διασφαλίζεται η αυτονομία κάθε σταθμού.

Γ) Η προσβασιμότητα και η μετακίνηση μέσα στον χώρο. Αν έχει δηλαδή κατάλληλα διαμορφωμένο δάπεδο, αν έχει σκάλες, αν είναι προσβάσιμος σε άτομα με αναπηρία (με βάση το ΦΕΚ 2998B_2020¹⁸⁷ του ΕΛΙΝΥΑΕ), αν διαθέτει την κατάλληλη σήμανση, κ.α.

Δ) Η διασύνδεση έκαστου χώρου με τους υπόλοιπους γειτνιάζοντες σταθμούς, ώστε να εξυπηρετείται μια ομαλή μετάβαση από τον έναν σταθμό στον άλλον και να υπάρχει μια συνοχή στη δράση.

Ε) Ο έλεγχος περιεχομένου του σταθμού σε σχέση με την γύρω περιοχή και η σχετική άδεια που ίσως χρειαστεί να βγει. Όπως στην περίπτωση που σε κάποιον σταθμό χρειάζεται να υπάρχει ησυχία στην περιοχή που τον περιβάλλει για την ορθότερη έκβασή του ή ακόμη και αν ο ίδιος ο σταθμός δημιουργεί δυνατούς ήχους μέσω της δράσης του ή οχλαγωγία από την συγκέντρωση πολλών επισκεπτών ταυτόχρονα, με αποτέλεσμα την ενόχληση των γύρω σταθμών ή επιχειρήσεων, σπιτιών κ.α. Επίσης, καλό είναι να σχεδιαστεί ένα σχέδιο στάθμευσης αυτοκινήτων ώστε να αποτραπεί η κατάληψη θέσεων στάθμευσης των κατοίκων.

ΣΤ) Η ασφάλεια τόσο ως προς την διαφύλαξη του ίδιου του σταθμού από τυχόν βανδαλισμούς ή ζημιές όσο και ως προς τη διαφύλαξη της ομαλής επισκεψιμότητας των παικτών. Ζητήματα, πυρασφάλειας, εξόδων κινδύνου κ.α. πρέπει να ληφθούν υπόψιν χωρίς να θεωρούνται δεδομένα, ακόμη κι αν είναι ενοικιαζόμενος ο χώρος

¹⁸⁷ <https://www.elinyae.gr/ethniki-nomothesia/ya-ypendesedp658266992020-fek-2998b-2072020>

(για προβολή του ισχύοντος νομοθετικού πλαισίου πυροπροστασίας και τα σχετικά βλέπε στο Πυροσβεστικό Σώμα Ελλάδος¹⁸⁸).

Ζ) Νομικό πλαίσιο, άδειες από αρμόδιους φορείς, όπως Δήμο, Περιφέρεια, Πολεοδομία, Αρχαιοτήτων κ.α.

Η) Συμβάσεις παραχώρησης και φιλοξενίας εκδηλώσεων με σαφείς όρους και ρήτρες. Ένα παράδειγμα/ πρότυπο με τους ενδεικτικούς όρους υποπαραχωρήσεων χώρων είναι του Οργανισμού Λιμένος Πειραιώς (ΟΛΠ)¹⁸⁹.

Θ) Χώροι ανασυγκρότησης εντός των σταθμών και σημεία με κάδους απορριμάτων.

Ι) Τροφοδοσία εμπλεκόμενων στην περίπτωση που απασχολούνται πολλές ώρες

Κ) Λόγω της έντονης διαδραστικής εμπειρίας τα κατοικίδια και τα πολύ μικρά παιδιά ίσως να μην μπορέσουν να μπουν σε ορισμένους σταθμούς, όπως στον σταθμό που οι «υβριδικοί εξερευνητές» καταδιώκονται από τον Κύκλωπα.

Λ) Σχέδιο κυκλοφορίας για τον τελευταίο σταθμό, την τελετή λήξης. Επικοινωνία με τους αρμόδιους φορείς, όπως Δήμος και Αστυνομία- Τροχαία.

3.2.4.2 Η υλοποίηση – λειτουργικότητα των σταθμών

Αφού επιλεγθεί η κατάλληλη περιοχή και οι κατάλληλοι χώροι εγκατάστασης των σταθμών θα σχεδιαστεί ένα masterplan το οποίο θα περιλαμβάνει: α) την ακριβή τοποθεσία των σταθμών β) τις διασυνδέσεις τους και τις διαδρομές μετάβασης και γ) τα λεπτομερή στοιχεία κάθε σταθμού (κατόψεις, τεχνολογικές κ.α. παροχές κτλ), όπως αναφέρονται, για παράδειγμα, στον κατάλογο ενοικίασης χώρων της Τεχνόπολης του Δήμου Αθηναίων¹⁹⁰.

Τα μορφολογικά στοιχεία κάθε σταθμού σε συνδυασμό με τις υλικοτεχνικές δυνατότητες που προσφέρει, και με βάση το «ιδανικό» σενάριο εγκατάστασης και δράσης, θα οδηγήσουν στο τελικό πλάνο εγκατάστασης και λειτουργίας, το οποίο θα αναλάβει να υλοποιήσει ο υπεύθυνος κάθε σταθμού. Η βασική ιδέα είναι να υπάρχουν επί μέρους καλλιτεχνικές συνεργασίες στην υλοποίηση και λειτουργία των σταθμών. Οι συνεργασίες αυτές μπορεί να είναι σε επίπεδο σκηνογραφίας, επιτελεστικής δράσης, multimedia εγκατάστασης ή παιχνιδιού κ.α. ανάλογα με τις ανάγκες και την προτεραιότητα που δίνεται σε κάθε χώρο.

Επίσης με δεδομένο ότι κάποιοι σταθμοί μπορεί να βρίσκονται είτε σε χώρους υφιστάμενου ενδιαφέροντος (π.χ. σε κάποια πλατεία ή σε κάποιο πάρκο) είτε εντός εμπορικών ή επαγγελματικών χώρων (π.χ. σε κάποιο εστιατόριο, μπαρ, καφέ κτλ.) είναι πιθανό να μην απαιτείται σημαντική χωροθετική παρέμβαση παρά μόνο μια διευθέτηση και ένα σενάριο δράσης. Επί παραδείγματι, σε κάποιον σταθμό που βρίσκεται εγκατεστημένος σε εν λειτουργία επαγγελματικό χώρο μπορεί η δράση

¹⁸⁸ <https://www.fireservice.gr/el/pyrasphaleia>

¹⁸⁹ <https://www.olp.gr/images/stories/uploads/oroi-ipoparahoriseon.pdf>

¹⁹⁰ <https://athens-technopolis.gr/images/etairikos-gr.pdf>

να μεταφέρεται σε «παρασκηνιακούς» κρυφούς χώρους υπό μορφή ξενάγησης χωρίς να απαιτείται κάποια ιδιαίτερα σύνθετη εγκατάσταση.

Ενδεικτική υλοποίηση σταθμού σύμφωνα με το project *Nobody's Rhapsody* είναι:

Ο 11ος σταθμός ο οποίος έχει ως θεματική της Σειρήνες. Ο σταθμός είναι σχεδιασμένος για να υλοποιηθεί σε ανοιχτό χώρο, όπως μια πλατεία ή πάρκο κ.α.. Για τον συγκεκριμένο σταθμό θα χρειαστούν από υλικοτεχνικό εξοπλισμό: ηχεία, κονσόλες, μικρόφωνα και οτιδήποτε άλλο σχετικό με ότι χρειάζεται για να υποστηριχθούν οι άριες που θα τραγουδούν οι «κεντρικές» και τοποθετημένες σε σταθερά σημεία¹⁹¹ Σειρήνες. Επίσης θα χρειαστεί τροφοδοσία ρεύματος και τα κοστούμια των «σταθερών» Σειρήνων. Εκτός από τις «σταθερές» Σειρήνες που θα τραγουδούν, θα υπάρχουν και οι «περιφερειακές» Σειρήνες οι οποίες θα βρίσκονται σε κίνηση και θα φοράνε πολιτικά ρούχα (για να μην ξεχωρίζουν). Οι «περιφερειακές» Σειρήνες όταν θα βλέπουν κάποιον να απομακρύνεται (για να πάει στον επόμενο σταθμό) θα προσπαθούν να τον αποπροσανατολίσουν καλώντας τον να τις ακολουθήσει. Θα τον παρασύρουν σε στενά, σταυροδρόμια κ.α και γενικότερα σε μια λαβυρινθώδη διαδρομή, όπου ουσιαστικά δεν θα πηγαίνουν πουθενά. Θα κάνουν συνεχώς κύκλους και θα κινούνται όσο πιο μακριά από τους σταθμούς γίνεται, μέχρι οι συμμετέχοντες να καταλάβουν ότι δεν πάνε πουθενά. Η διαδρομή που θα ακολουθούν θα είναι συγκεκριμένη και επαναλαμβανόμενη (για περισσότερες λεπτομέρειες βλέπε Παράρτημα).

3.2.4.3 Η στελέχωση και οι ρόλοι «εμπυχωτών – σταθμαρχών» - υβριδοποίηση των εμπυχωτών

Στο εγχείρημα θα απασχοληθούν επαγγελματίες και ερασιτέχνες συντελεστές και μεγάλος αριθμός εθελοντών κυρίως μέσα από την κατάλληλη προετοιμασία των κατοίκων.

Η οργανωτική δομή του ανθρώπινου δυναμικού θα περιλαμβάνει:

A) την κεντρική ομάδα σχεδιασμού του εγχειρήματος, όπως υπεύθυνος του όλου εγχειρήματος και σχεδιασμού, οργάνωσης και συντονισμού, παραγωγής, σταθμών, κτιριακών εγκαταστάσεων και υποδομών, ασφαλείας και καθαριότητας, υλικοτεχνικού εξοπλισμού, εθελοντών κατοίκων και τοπικών καλλιτεχνικών ομάδων, εξωτερικών συνεργατών, καλλιτεχνικής κατάρτισης και εργαστηρίων, λογισμικού (App, χάρτη), γραφικών (App, χάρτη), οικονομικών- λογιστικών, διοικητικών, επικοινωνίας, κ.α.

B) τους υπεύθυνους της κάθε εγκατάστασης και λειτουργίας των σταθμών

Γ) τους εθελοντές κατοίκους και τις τοπικές καλλιτεχνικές ομάδες

Δ) τους εξωτερικούς συνεργάτες (Performers, μουσικοί, σκηνογράφοι, εταιρεία catering, κ.α.)

¹⁹¹ Τα σταθερά σημεία είναι κόμβος, σημείο συνάντησης/ συγκέντρωσης με σκοπό να παρασύρουν τους «υβριδικούς εξερευνητές» να τις πλησιάσουν και να τις ακούσουν.

Στην συγκεκριμένη ενότητα θα εστιάσουμε σε ορισμένα σημαντικά στοιχεία για την στελέχωση των σταθμών και τον ενεργό ρόλο των κατοίκων –εθελοντών στη λειτουργία τους.

Σχετικά με τους «σταθμάρχες», τους υπεύθυνους εγκατάστασης και λειτουργίας των σταθμών είναι εξαιρετικά κρίσιμο να έχουν κατανοήσει πλήρως το όραμα, το συνολικό σενάριο, τους στόχους και τις γενικές αρχές του εγχειρήματος και να υπάρχει πλήρης ευθυγράμμισή τους με τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα και με τις αισθητικές αξίες της κεντρικής ομάδας σχεδιασμού.

Η περιγραφή του ρόλου και των αρμοδιοτήτων των σταθμαρχών θα περιλαμβάνει δυο διακριτά στάδια. Το πρώτο θα αφορά την προετοιμασία και την εγκατάσταση των σταθμών και το δεύτερο την λειτουργία τους. Το πρώτο εξαρτάται από τις ιδιαίτερες απαιτήσεις του κάθε σταθμού και θα περιγράφεται ad hoc, ενώ το δεύτερο αφορά κυρίως την σχέση τους με το κοινό και τον τρόπο «εμπύχωσης», παρακίνησης και διευθέτησης των επισκεπτών.

Σχετικά με το τελευταίο, στην βιβλιογραφία συναντάμε τρεις τύπους εμπυχωτών (Κουρετζής, 2010: 45): α) εκείνους που καθοδηγούν την ομάδα β) εκείνους που παίζουν με την ομάδα και γ) εκείνους παρακολουθούν και παρεμβαίνουν ελάχιστα κατά την εξέλιξη και παρά μόνο όταν τους ζητηθεί. Λόγω της ποικιλομορφίας των δρώμενων ο ρόλος των εμπυχωτών θα είναι σχεδιασμένος ανάλογα με τις ανάγκες κάθε σταθμού. Για παράδειγμα: α) ο εμπυχωτής μπορεί να κατευθύνει τους συμμετέχοντες είτε ζωντανά είτε ψηφιακά (μέσω του app). Στην προκειμένη περίπτωση η καθοδήγηση γίνεται κυρίως ψηφιακά μέσω των οδηγιών που θα λαμβάνουν οι συμμετέχοντες από την εφαρμογή app και τα avatars για το τι χρειάζεται να κάνουν και που να κατευθυνθούν (όπως με τις οδηγίες- scores που παίρνουν κ.α.) β) ο εμπυχωτής μπορεί να συμμετέχει ή και να εμπλέκεται στη δράση μαζί με τους συμμετέχοντες στις επιτελέσεις. Κυρίως αυτό γίνεται με φυσική παρουσία κατά τη διάρκεια που εκτυλίσσονται οι performances μέσω των ρόλων τους (πχ οι σειρήνες που προσπαθούν να αποπροσανατολίσουν τους παίκτες, ο Κύκλωπας που τους κυνηγάει κ.α.), ασύγχρονα θα γίνεται ψηφιακά μέσω avatar και γ) ο εμπυχωτής μπορεί να είναι ελάχιστα παρεμβατικός, να παρατηρεί και να εμπλέκεται όποτε χρειάζεται με φυσική παρουσία, θα μπορούσε να είναι ένας πιο περιφερειακός-βοηθητικός εμπυχωτής, όπως ο σταθμάρχης ο οποίος ελέγχει την είσοδο και έξοδο από τους σταθμούς και παράλληλα μπορεί να δώσει κάποια βοήθεια- διευκρίνηση στους συμμετέχοντες. Επίσης στη γ) κατηγορία είναι και οι κάτοικοι που λειτουργούν προσκλησιακά αλλά και όσοι δεν έχουν ιδιαίτερα ενεργό ρόλο αλλά μπορεί κάποιος συμμετέχοντας να τους απευθυνθεί για να τους δώσει κάποια διευκρίνηση- βοήθεια κατά τη μετάβασή τους.

Λόγω του αρκετά αυξημένου αριθμού των εμπλεκόμενων θα χρειαστεί να είναι ξεκάθαρος ο ρόλος και η λειτουργία των κατοίκων στην στελέχωση των σταθμών. Επίσης σημαντικοί παράγοντες για την εύρυθμη λειτουργία και τον ορθότερο συντονισμό του όλου εγχειρήματος είναι:

1. Ο προσεκτικός χωρισμός των συμμετεχόντων -κατοίκων σε υποομάδες για να είναι πιο εύκολη και πρακτική η διαχείριση του συνόλου.
2. Οι συμμετέχοντες –κάτοικοι να αισθάνονται το όλο εγχείρημα μέρος της καθημερινότητάς τους. Με το πέρας του χρόνου και μέχρι να φτιαχτούν κάποιοι σταθμοί –εγκαταστάσεις, οι κάτοικοι εκτός από το ότι ορισμένοι είναι σημαντικό να εμπλέκονται ενεργά τόσο καλλιτεχνικά όσο και τεχνικά (επισκευές, κατασκευές κ.α.) στην κατασκευή τους, οι υπόλοιποι

που περνούν από την περιοχή θα τους βλέπουν σταδιακά να ολοκληρώνονται (Sowada, 2012: 53) με αποτέλεσμα την έμμεση-συναισθηματικά εμπλοκή τους.

3. Η μείζονος σημασία προσφορά (διάθεση χρόνου, κατανόησης και υπομονής από τον καθένα) και συμβολή, έτσι ώστε να δημιουργείται μια μεγαλύτερη προσκόλληση μεταξύ τους (μέσω της συνεργασίας και της συχνής αλληλεπίδρασης) αλλά και με την «περιοχή» τους. Οι κάτοικοι θα αισθάνονται τη γειτονιά τους πιο «σπίτι» τους "feel more like home" (Sowada, 2012: 61).
4. Στόχος είναι το έργο να ενθαρρύνει τους ανθρώπους να σκέφτονται συλλογικά (Sowada, 2012: 55).

Ένα παράδειγμα εμπλοκής της τοπικής κοινότητας σε δημιουργική δράση με ενθουσιώδη αποτελέσματα αλλά και επιθυμία να επαναληφθεί, είναι η δράση που έγινε με τη συμμετοχή των τοπικών επιχειρήσεων στο German Paristown Treasure Hunt (Sowada, 2012: 55).

Πρότυποι οδηγοί, απ' όπου και αντλήσαμε αρκετές πληροφορίες, για την ενότητα 3.2.4 και για το τι χρειάζεται να έχουμε υπόψη μας σε μεγάλα events εσωτερικού αλλά και ιδιαίτερα εξωτερικού χώρου αλλά και για περισσότερες πληροφορίες στο συγκεκριμένο θέμα είναι ο *Health & Safety Pack for Outdoor Community Events* του Antrim and Newtownabbey Borough Council¹⁹², ο *The event safety guide (Second edition)* (1999) του HSE (Health and Safety Executive)¹⁹³ και ο *A Guide to Organising Safe Events* (2015) του Bedford Borough Council¹⁹⁴.

3.2.5 Η κλιμάκωση της αισθητηριακής εμπειρίας και η τελετή λήξης

Το τελικό event ολοκλήρωσης της δράσης παίζει σημαντικό ρόλο στην κλιμάκωση της εμπειρίας και στην κορύφωση της ψυχαγωγικής διάστασης. Πρόκειται για το σημείο στο οποίο όσα προηγήθηκαν, παιχνίδι και επιτελεστικές δράσεις καταλήγουν σε μια «αναπάντεχη» γιορτή. Οι «υβριδικοί εμπυχωτές» θα φτάσουν στον 24^ο σταθμό όπου θα συμβαίνουν παράλληλα μια σειρά από μικροδράσεις και τίποτα δεν θα προμηνύει το τι πρόκειται να ακολουθήσει.

Ακολουθώντας τον ψηφιακό πλοηγό τους οι «υβριδικοί εμπυχωτές» θα μεταβούν σε ένα κεντρικό σημείο της πόλης, όπου θα υπάρχουν σημεία για την απονομή αναμνηστικών «μεταλλίων» ή badges, σημεία για Instagram φωτογραφίες και booths για streaming συνεντεύξεις, όπου γνωστοί ρεπόρτερς θα προσκαλούν τους συμμετέχοντες να καταθέσουν την εμπειρία τους. Παράλληλα σε μεγάλες οθόνες ή σε προβολές πάνω σε κτίρια θα εμφανίζονται φωτογραφίες των κατοίκων που συμμετείχαν και βοήθησαν στο εγχείρημα, και θα προβάλλονται επίσης στιγμιότυπα από τους σταθμούς, την προετοιμασία και τις δράσεις που προηγήθηκαν. Ένα stage θα «υπόσχεται» ότι θα ακολουθήσει κάποιο μουσικό

¹⁹² <https://antrimandnewtownabbey.gov.uk/>

¹⁹³ <https://www.hse.gov.uk/>

¹⁹⁴ <https://www.bedford.gov.uk/>

happening αλλά οι μουσικοί που βρίσκονται εκεί θα παίξουν κάτι «χλιαρό» χωρίς ένταση.

Όταν θα έχει συγκεντρωθεί «κρίσιμο» πλήθος συμμετεχόντων και συντελεστών θα συμβεί το «μπουμ». Ένας ρυθμικός ήχος από μεγάφωνα που δεν ήταν μέχρι εκείνη τη στιγμή εμφανής θα σηματοδοτήσει το Flash Mob¹⁹⁵ και δεκάδες δράσεις σε μια οργανωμένη χορογραφία θα αρχίσουν να συμβαίνουν ταυτόχρονα. Οι μουσικοί θα παίξουν δυνατά, οι χορευτές θα παρακινούν τους συμμετέχοντες και τους περαστικούς να χορεύουν, τα γειτονικά μαγαζιά θα αρχίσουν να «κατεβάζουν» ρολά, η τροχαία θα σταματήσει την κυκλοφορία κτλ.



Υποδειγματική δράση αναφοράς το *Second Annual Glee Flash Mob* (2011) κατά το οποίο συμμετείχαν θεατές- περαστικοί- κάτοικοι του Σιάτλ

Όλοι μαζί, περφόρμερς, κάτοικοι, περαστικοί, συμμετέχοντες θα ακολουθούν τον ρυθμό του Flash Mob¹⁹⁶ και θα χορεύουν μαζί.

¹⁹⁵ Ο όρος Flash υποδηλώνει το ξαφνικό το στιγμιαίο, την λάμψη (όπως το φωτογραφικό φλας) και αποτελεί μια αναφορά στην πραγματική αδιαμεσολάβητη έκλαμψη –την άμεση θέαση- αυτή που δεν πραγματοποιείται μέσω της οθόνης ή της σκηνής αλλά στον πραγματικό κόσμο. Είναι ένα σχόλιο σε αυτό που αναφέρει ο Βενιαμίν ως «αντίληψη στο στάδιο του περισπασμού» (Muse, 2010 :13,14).

Ο όρος Mob αναφέρεται στον όχλο προερχόμενο από το λατινικό mobile vulgus – που υπονοεί την χειραγωγούμενη συμπεριφορά της μάζας – το πλήθος που άγεται και φέρεται (Muse, 2010 :14).

Παραδείγματα Flash Mobs:

το *Supermarket Flashmob* (2007). Οι εμπλεκόμενοι επιχείρησαν ένα μαζικό «πάγωμα» σε ένα σουπερμάρκετ του Μάντσεστερ με διάρκεια τέσσερα λεπτά αιφνιδιάζοντας τους ανυποψίαστους πελάτες. <https://www.youtube.com/watch?v=X4GMXavfKPY>

το *'Make Your Move' flashmob* (2010) το οποίο υλοποιήθηκε για φιλανθρωπικό σκοπό στον Κεντρικό Σταθμό του Σίδνεϊ εκπλήσσοντας τους επιβάτες των τρένων. <https://www.youtube.com/watch?v=ebcfFg2ihYw>

το *The Big Bondi Beach Flash Mob* (2009) το οποίο διοργανώθηκε από τον DJ Dan Murphymε πρωταγωνίστρια την drag queen Joyce Maynge στην παραλία Bondi της Αυστραλίας. <https://www.youtube.com/watch?v=Ao4DkbGbx10>

¹⁹⁶ Ο όρος Flash Mobs, που εισηγήθηκε ο Sean Savage το 2003, είναι ειρωνικός και επιδιώκει να αναδείξει τον κίνδυνο από την χειραγωγούμενη συμπεριφορά του όχλου. Προτρέπει για μια δημιουργική συμπεριφορά και ασκεί μια σιωπηλή κριτική στην «αναμενόμενη» δημόσια συμπεριφορά. Αντίθετα με την χαοτική συμπεριφορά του απερισκεπτού όχλου, τα Flash Mobs επιδιώκουν συντονισμένα και ενορχηστρωμένα «ξεσπάσματα» ενός αρμονικού «χάους» (Muse, 2010 :14).

Η σκηνική παρουσία επώνυμων καλλιτεχνών θα πλαισιώνεται μέσω streaming συμμετοχών από διάφορες πόλεις του κόσμου. Το Flash Mob¹⁹⁷ θα αποτελεί την «έναρξη» της συναυλίας κλεισίματος.

Τα Flash Mobs εμφανίστηκαν τον 21^ο αιώνα αξιοποιώντας τις ευκαιρίες ευρείας δημοσιότητας των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Πρόκειται για αναπάντεχες δράσεις κατά τις οποίες ομάδες ανθρώπων (σε πολλές περιπτώσεις και άγνωστων μεταξύ τους) συγκεντρώνεται φαινομενικά αυθόρμητα σε έναν δημόσιο χώρο και υλοποιεί κάποια ασυνήθιστη για την εκεί περιοχή δραστηριότητα (όπως χορός, τραγούδι, θεατρικό κ.α.) σύμφωνα με κάποιες προκαθορισμένες οδηγίες. Συχνά με τη λήξη της δράσης οι συμμετέχοντες διασκορπίζονται γρήγορα και συνεχίζουν αυτό που έκαναν σαν να μη συνέβη τίποτα (Duran , 2006: 301). Όπως τονίζουν στην μελέτη τους για τα Flash Mobs, οι Abercrombie and Longhurst, τα σύγχρονα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, Instagram, YouTube, tiktok κ.α συμβάλλουν σε μια κακώς νοούμενη μεταμόρφωση του κοινού από απλό θεατή σε «διάχυτο» (diffused) κοινό, καθώς όλοι δυνητικά «εκτίθενται» και μπορεί να γίνουν στιγμιαίοι performers, ακόμα και με ασήμαντες ή ναρκισσιστικές αφορμές και κοινό ταυτόχρονα. Τα Flash Mobs δρουν ενάντια σε αυτή τη διαμεσολαβημένη (από τα social media) διάχυση του κοινού και υπενθυμίζουν ότι όλοι μπορεί να γίνουν «παράσταση». Οι συμμετέχοντες γίνονται θεατές καθώς παρακολουθούν (πχ. σε video wall) τον εαυτό τους να «παίζει» και το ίδιο το γεγονός στο οποίο συμμετείχαν, ξαφνικά δημιουργεί νέο online ακροατήριο το οποίο με τη σειρά του κάποια στιγμή στο μέλλον θα μετατραπεί σε performer. Με αυτόν τον τρόπο πραγματοποιούν ένα «καυστικό» σχόλιο στην έλλειψη οργανωμένης κοινωνικής δραστηριότητας, καθώς όλοι βρίσκονται κρυμμένοι πίσω από τις οθόνες των κινητών τους να κρυφοκοιτούν τις ναρκισσιστικές performances των άλλων.

Οι ανυποψίαστοι επιβάτες
ενός τρένου στο Σιάτλ
συμμετέχουν στο Neil
Diamond Flash Mob το 2014



¹⁹⁷ Τα Flash Mobs πεθαίνουν αμέσως (είναι παροδικά) αλλά ελπίζουν ότι θα ζουν για πάντα

3.3 Η δράση *Nobody's Rhapsody* ως υπόδειγμα σύζευξης παιχνιδιού – επιτέλεσης

Ως υπόδειγμα μιας συμμετοχικής και εμπυθιστικής επιτέλεσης, με θέμα τη ζωή ως περιπέτεια, έχουμε θεωρήσει την δράση *Nobody's Rhapsody*, την οποία σχεδιάσαμε ειδικά για την εξυπηρέτηση των σκοπών της παρούσας διατριβής. Το *Nobody's Rhapsody* αντλεί ερεθίσματα από την ομηρική *Οδύσσεια* και πραγματοποιεί εκτενείς διακειμενικές αναφορές στις *Οδύσσειες* της σύγχρονης τέχνης. Έχει σχεδιαστεί για να μπορεί να υλοποιηθεί στην πόλη της Αθήνας μέσα σε ένα κατά James Joyce εικοσιτετράωρο¹⁹⁸.

Η δράση υπηρετεί όλους τους στόχους και τις βασικές αρχές που έχουμε θέσει προηγουμένως και μπορεί να θεωρηθεί ως μια δράση «μοντέλο» βάσει της οποίας θα μπορούσαν να αναπαραχθούν αντίστοιχα εγχειρήματα σύζευξης παιχνιδιού – επιτέλεσης σε άλλες πόλεις με διαφορετικό κάθε φορά αφηγηματικό πλαίσιο.

Η *Οδύσσεια* αποτελεί μια αρχετυπική αφήγηση της περιπέτειας του ανθρώπου που αγωνίζεται να φτάσει στον προορισμό του. Η περιπέτεια του Οδυσσέα είναι η περιπέτεια της ζωής, μιας ζωής ως διαρκούς προσπάθειας επίλυσης προβλημάτων. Η δράση μας δίνει την δυνατότητα στον καθένα από εμάς να είναι ο Κανένας (και Όλοι¹⁹⁹), να υπερβεί τα εμπόδια του παιχνιδιού - εμπόδια που δεν είναι καθοριστικά για την επιβίωση στην περίπτωσή μας - και να βιώσει με αυτόν τον τρόπο την ψυχαγωγική διάσταση της περιπέτειας. Η ευφυής και αρχετυπική πλοκή του Ομήρου θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελεί πρότυπο για μια «οργανωμένη» περιπέτεια. Ο Οδυσσέας ξέρει εξ' αρχής πού θέλει να πάει, δεν είναι περιπλανώμενος ταξιδιώτης, επιχειρεί μια οργανωμένη μετάβαση, όμως η ίδια η ζωή έχει άλλα σχέδια. Οι απρόοπτες εκβάσεις, τα «τέρατα», οι πειρασμοί, η αναμέτρηση με τους θεούς και τις δυνάμεις της φύσης, αποτελούν πλούσιο και κατάλληλο υλικό για να ξεδιπλωθεί μια παιγνιώδης περιπέτεια σε 24 σταθμούς, αντίστοιχους με τις ραψωδίες του Ομηρικού έπους.

Στο *Nobody's Rhapsody* το παιχνίδι συναντάει την τέχνη, και η τέχνη συναντάει την ζωή και η ζωή το παιχνίδι, σε έναν αέναο κύκλο που το ηρωικό και το καθημερινό, το τραγικό και το κωμικό, το μικρό και το μεγαλειώδες, η αποτυχία και η επιτυχία εναλλάσσονται και συμπληρώνουν το ένα το άλλο. Η *Οδύσσεια* του Ομήρου, περιγράφει την καθημερινότητα βασιλέων και θεών, η *Οδύσσεια* του Μπλουμ του Joyce περιγράφει την καθημερινότητα ενός απλού ανθρώπου (Μαραγκόπουλος, 2022), η *Οδύσσεια* του Κιούμπρικ περιγράφει την καθημερινότητα του τεχνολογικού πολιτισμού – και σε όλες τις περιπτώσεις έχουμε μια αναμέτρηση των ηρώων με τα όριά τους. Η ζωή, η ίδια εξέλιξη της ζωής μπορεί να ιδωθεί ως μια διαδικασία

¹⁹⁸ Ο *Οδυσσέας* του James Joyce θεωρείται το σημαντικότερο μυθιστόρημα του 20ου αιώνα. Αφηγείται ένα 24ωρο του κεντρικού του ήρωα, Λεοπόλδου Μπλουμ, στο Δουβλίνο του 1904. Ενώ ξεκινάει για τη δουλειά του η ημέρα του εξελίσσεται μέσα από μια αντιστοιχία περιπετειών ανάλογων με εκείνες του *Οδύσσεια* (όπως το νησί του Αιόλου, της Κίρκης κ.α.).

¹⁹⁹ Αντίστοιχα με τον Λεοπόλδο Μπλουμ, τον ήρωα του *Οδυσσέα* του Joyce, ο ήρωας στην περιπέτεια της ζωής είναι ο «μέσος» άνθρωπος, ο ούτις, ο κανένας, αυτός που περνάει απαρατήρητος, ο άνθρωπος όλου του κόσμου, χωρίς θρησκεία, χωρίς χρώμα, χωρίς φυλή, χωρίς εθνική ταυτότητα. Ο άνθρωπος που μπορεί να είναι οποιοσδήποτε από εμάς, άρα όλοι (Μαραγκόπουλος, 2022, παραφρασμένο από συνέντευξη).

υπέρβασης εμποδίων, συνάντησης και επίλυσης προβλημάτων²⁰⁰, αντιμετώπισης οριακών καταστάσεων αλλά και σαν παιχνίδι.

Ο παίκτης- «υβριδικός εξερευνητής» στο *Nobody's Rhapsody*, βιώνει την περιπέτεια και νοηματοδοτεί ανοιχτά το περιεχόμενο της δικής του ζωής και της δικής του εμπειρίας. Αντιμετωπίζει προκλήσεις, γρίφους, εμπόδια, τολμάει ή διστάζει, διαπερνά ένα σύμπαν κλιμακούμενων δυσκολιών (όπως οι ήρωες των παραμυθιών και των επικών αφηγήσεων) (Κουτσονικολή, 2020: 184) αλλά τελικά παραμένει αλώβητος – αθάνατος γιατί εδώ -στη δική μας εκδοχή - η περιπέτεια είναι ένα παιχνίδι που προσεγγίζει με αισιόδοξη ματιά τις αναπόφευκτες δυσκολίες της ζωής, οι οποίες είναι εκεί ούτως ή άλλως και παραμένουν -περιμένοντας να αναμετρηθείς -αργά ή γρήγορα- μαζί τους.

Ο παίκτης- «υβριδικός εξερευνητής», στο *Nobody's Rhapsody* ακόμα κι αν αποτύχει στο παιχνίδι, παραμένει αθάνατος και προσπαθεί να υπερβεί τα εμπόδια ξανά και ξανά, όπως οι ήρωες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που έχουν αναρίθμητες ζωές, ή οι ήρωες των λαϊκών θεαμάτων, των κόμικς και των παραμυθιών (Πούχνερ, 2009: 617). Αυτή η σύνδεση μυθιστορίας και λαϊκού ήρωα -κυρίαρχη και στα ψηφιακά παιχνίδια των τελευταίων δεκαετιών (αλλά και στις κινηματογραφικές ταινίες του είδους) που έχουν εξοικειώσει μεγάλο μέρος του δυνητικού μας κοινού με αυτού του είδους τις δράσεις (Mieder, 2008: 164-167), θα μπορούσαμε να πούμε ότι αντανακλά την παιγνιώδη προδιάθεση του ανθρώπου να αναμετρηθεί ακόμα και με το ανυπέρβλητο. Αυτή η αναμέτρηση γίνεται στόχος και αποτυπώνεται με ένα είδος σύμβασης στα παιχνίδια, καθώς οι παίκτες αναλαμβάνουν να φέρουν εις πέρας αποστολές ακόμα κι αν γνωρίζουν ότι οι πιθανότητες να χάσουν είναι μεγάλες.

Η «δέσμευση» σε μια αποστολή και η ίδια η αποστολή αποτελούν τον συνδετικό κρίκο της αφηγηματικής δομής με την δράση (Κοκκινιά, 2016: 13), και την αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων με τους συντελεστές του εγχειρήματος. Οι αποστολές συμβάλλουν στην ενεργή συμμετοχή και η ενεργή συμμετοχή, όπως έχουμε πει και παραπάνω, είναι καθοριστική για την εμπύθιση των συμμετεχόντων, καθώς προοδευτικά κατανοούν και νοηματοδοτούν το περιεχόμενο της ίδιας της δράσης (Gelfand 2010).

Το *Nobody's Rhapsody* αποτελεί μια «δράση υπόδειγμα» ενός εγχειρήματος σύζευξης παιχνιδιού και τέχνης που έχει σαν σκοπό μέσω μιας ψυχαγωγικής και περιπετειώδους συμμετοχής να «ξυπνήσει» τον *Homo Ludens* που όλοι έχουμε μέσα μας. Μια δράση που απαιτεί την συγκροτημένη και αδιαχώριστη λειτουργία πέντε παραγόντων: Καλλιτεχνών, Κατοίκων, Επισκεπτών, Ψηφιακού Περιβάλλοντος και Πόλης.

Οι καλλιτέχνες αποτελούν το κίνητρο για δράση και το κύριο έμπυχο δυναμικό των σταθμών. Δίνουν το ερέθισμα και κρατούν την συνοχή του αφηγηματικού καμβά. Οι κάτοικοι, δίνουν το ξεχωριστό τοπικό χρώμα, την ζωντάνια της συμμετοχής και την καθημερινή όψη της περιπέτειας. Οι επισκέπτες – παίκτες είναι οι «υβριδικοί εξερευνητές» που καθιστούν την δράση δυνατή, το ψηφιακό περιβάλλον και η πόλη είναι το πεδίο και το σκηνικό του παιχνιδιού. Είναι μια πόλη γνωστή αλλά ταυτόχρονα άγνωστη. Μια πόλη που ενώ θεωρείς ότι μπορείς να ορίσεις, πάντα

²⁰⁰ Η αναφορά στην επίλυση προβλημάτων γίνεται εδώ με τον τρόπο που την εννοεί ο Mead, δηλαδή ως μια προδιάθεση του ανθρώπου η οποία αποτυπώνεται στην κοινωνική συμπεριφορά του, στον τρόπο που κάνει επιστήμη κ.α. (Aboulafla, 2016)

μπορεί να σε εκπλήξει και να σου αποδείξει ότι πιθανότατα κάνεις λάθος²⁰¹. Και οι πέντε αυτοί παράγοντες, μαζί ως σύνολο και ενεργό σύστημα, είναι οι συντελεστές και οι πρωταγωνιστές της περιπέτειας. Και αυτή είναι η ραψωδία τους.

3.4 Προκλήσεις και κίνδυνοι

Λόγω της συνθετότητας, των τεχνικών απαιτήσεων και των αναγκών για το ανθρώπινο δυναμικό και τους οικονομικούς πόρους αλλά και λόγω της διάρκειάς του, το συγκεκριμένο εγχείρημα έχει να αντιμετωπίσει μια σειρά από προκλήσεις και κινδύνους, οι οποίοι είναι ούτως ή άλλως υπαρκτοί σε κάθε ανάλογη δράση. Εδώ, καθώς το εγχείρημα συνδυάζει καινοτόμα στοιχεία και επιδιώκει μια σύζευξη παιχνιδιού και καλλιτεχνικών δράσεων σε περιοχές της πόλης με την ενεργή συμμετοχή κατοίκων και μεγάλη επισκεψιμότητα, ο βαθμός δυσκολίας αυξάνεται και η άριστη προετοιμασία και πρόβλεψη όλων των επί μέρους παραμέτρων είναι επιτακτική.

Κατ' αρχάς πρέπει να υπάρξει ένα ολοκληρωμένο σχέδιο δράσης για την επιτυχή αντιμετώπιση των παρακάτω προκλήσεων:

Α) Προϋπολογισμός - Πόροι - Δαπάνες: Ο αναλυτικός προϋπολογισμός του έργου και η ακρίβεια του κόστους παραγωγής είναι θεμελιώδους σημασίας για την υλοποίηση του εγχειρήματος. Προϋπόθεση για την κοστολόγηση με μεγάλη ακρίβεια είναι ο σχεδιασμός της δράσης με κάθε λεπτομέρεια. Θα πρέπει να υπολογιστούν δηλαδή με ακρίβεια, οι ανθρωποώρες, το κόστος εγκατάστασης, τα κόστη μίσθωσης εξοπλισμού, το κόστος προώθησης κτλ. Όσο πιο λεπτομερές είναι ο προϋπολογισμός του έργου τόσο περισσότερες πιθανότητες υπάρχουν να βρεθούν οι πόροι για την υλοποίησή του. Η εξεύρεση πόρων προϋποθέτει την δημιουργία εμπιστοσύνης ανάμεσα στον φορέα υλοποίησης και τον φορέα χρηματοδότησης. Η ακριβής περιγραφή του έργου φανερώνει ότι ο φορέας υλοποίησης γνωρίζει καλά την δουλειά του και «ελέγχει» το κόστος. Η εξασφάλιση φορέα χρηματοδότησης, διευκολύνει την εξεύρεση πρόσθετων χορηγιών και την δυνατότητα υλοποίησης στις βέλτιστες συνθήκες. Επιπροσθέτως, είναι εξαιρετικά σημαντικό κατά την φάση υλοποίησης να τηρηθεί ο προϋπολογισμός με ακρίβεια και να συγκρατηθούν τυχόν απρόβλεπτες δαπάνες και έξοδα.

Β) Ανθρώπινο δυναμικό: Ένα τέτοιο εγχείρημα είναι οι άνθρωποί του. Η επιλογή εμπιστών, εμπειρών και κατάλληλων συνεργατών σε όλα τα επίπεδα και τις φάσεις της παραγωγής είναι εξαιρετικά κρίσιμη, τόσο για την άρτια υλοποίηση όσο και για την εξασφάλιση των ποιοτικών, καλλιτεχνικών ζητούμενων. Οι performers, οι μουσικοί, οι τεχνικοί υπολογιστών, οι τεχνικοί ήχου και εικόνας, οι εξωτερικοί συνεργάτες, τα συνεργία εγκατάστασης, το εργατικό δυναμικό, όλοι θα πρέπει να επιλεγούν με αυστηρά επαγγελματικά κριτήρια.

Γ) Γραφειοκρατία: Λόγω της πολλαπλότητας των απαιτούμενων χώρων, των υπαίθριων εκδηλώσεων κτλ. υπάρχει ένα σύνολο γραφειοκρατικών εργασιών που θα πρέπει να υλοποιηθεί με επιτυχία. Άδειες εγκατάστασης, μισθωτήρια ή παραχωρητήρια των χώρων, ασφάλειες αστικής ευθύνης και άλλες διατυπώσεις

²⁰¹ Όπως χαρακτηριστικά λέει ο Περέκ (1974: 84) «Μη βιάζεσαι να βρεις έναν ορισμό για την πόλη· η πόλη είναι τεράστια, κι είναι σφόδρα πιθανό να πέσεις έξω.»

αποτελούν ένα σύνθετο και απαιτητικό έργο που θα πρέπει να υλοποιηθεί εγκαίρως.

Δ) Η Εφαρμογή Πλοήγησης: Ο καλλιτεχνικός σχεδιασμός, η ψηφιακή αρχιτεκτονική και η κατασκευή του app πλοήγησης στην πόλη, οι οδηγίες μετάβασης, το σταδιακό ξεκλείδωμα των σταθμών και κυρίως η ένθεση ψηφιακών στοιχείων στην πραγματικότητα μέσω τεχνικών Augmented Reality αποτελεί μια ξεχωριστή πρόκληση. Η ειδική τεχνογνωσία σε όλα τα στάδια υλοποίησης της εφαρμογής, ο υπολογισμός του απαιτούμενου χρόνου και κόστους, οι επανειλημμένες δοκιμές πριν την χρήση της, είναι προαπαιτούμενα που θα πρέπει να καλυφθούν από την αρχή του εγχειρήματος.

Ε) Οργανωτική πολυπλοκότητα: Η ίδια η διαχείριση του έργου από την φάση σχεδιασμού μέχρι την ημέρα της δράσης απαιτεί εξειδίκευση, συγκρότηση και προσήλωση στους επιμέρους στόχους και στο πλάνο δράσης. Η διαχείριση των οικονομικών και ανθρώπινων πόρων η παρακολούθηση του χρονοδιαγράμματος και η έμφαση στις οργανωτικές λεπτομέρειες θα κρίνουν την τελική έκβαση του έργου.

ΣΤ) Η κινητοποίηση των κατοίκων: Όπως είπαμε παραπάνω (ενότητα 3.2.3), η συμμετοχή των κατοίκων της κάθε γειτονιάς στο εγχείρημα αποτελεί ένα «διαφοροποιό» πλεονέκτημα τόσο για την καλλιτεχνική όσο και για την κοινωνική αξία της δράσης. Η ίδια η κινητοποίηση όμως των κατοίκων αποτελεί μια πρόκληση που απαιτεί ακριβή σχεδιασμό και ειδική στρατηγική. Η έρευνα και η αξιολόγηση των δυνατοτήτων, καθώς και η δημιουργία κατάλληλων σχέσεων με έναν ελάχιστο αριθμό φορέων και προσώπων της περιοχής υλοποίησης της δράσης αποτελεί συνθήκη «εκ των ων ουκ άνευ», καθώς η συναίνεση και η συμμετοχή της γειτονιάς είναι προαπαιτούμενο για κάθε επόμενο οργανωτικό βήμα.

Ζ) Μετάδοση οράματος: Το όραμα της δράσης θα πρέπει να περιγραφεί με σαφή και κατανοητό τρόπο και να μεταδοθεί σε όλα τα επίπεδα οργάνωσης, α) ομάδα έργου, β) υπεύθυνοι σταθμών, γ) συντελεστές και εξωτερικοί συνεργάτες, δ) κάτοικοι, ε) διαμορφωτές κοινής γνώμης, στ) ακαδημαϊκή κοινότητα ζ) χρηματοδότες και χορηγοί η) τοπικές αρχές θ) μέσα μαζικής επικοινωνίας ι) ευρύ κοινό.

Η) Διαχείριση πλήθους: Μια ξεχωριστή πρόκληση που η αντιμετώπισή της σημαίνει ότι όλες οι προηγούμενες προκλήσεις έχουν αντιμετωπιστεί με επιτυχία και η δράση έχει πολυπληθή ανταπόκριση επισκεπτών. Η διαχείριση πλήθους (crowd management) απαιτεί σημαντική τεχνογνωσία και κατάλληλη προετοιμασία, καθώς η ομαδική συμπεριφορά πλήθους ανθρώπων είναι συχνά απρόβλεπτη και διαφορετική από την συμπεριφορά των μεμονωμένων ατόμων. Τα κατάλληλα μέτρα πρόληψης ανεπιθύμητων συμπεριφορών θα πρέπει να αποτελούν μέρος του σχεδιασμού και της στελέχωσης του έργου.

Ενώ η υπέρβαση των ανωτέρω προκλήσεων έχει να κάνει κυρίως με την εκ των προτέρων κατάλληλη οργάνωση και διοίκηση της δράσης, υπάρχουν και ενδεχόμενοι κίνδυνοι που σχετίζονται με την εκ των υστέρων (ή κατά την διάρκεια) «υποδοχή» της δράσης από τους συμμετέχοντες και τους κριτικούς:

Μελετώντας πιθανούς κινδύνους αντίστοιχων δράσεων στη διεθνή βιβλιογραφία σημειώνουμε ορισμένα σημεία ενδεχόμενης διολίσθησης που χρίζουν προσοχής, κυρίως από σκηνοθετικής σκοπιάς:

A) Όπως έχουμε σημειώσει και παραπάνω (ενότητα 3.2.4) η επιλογή της κατάλληλης γεωγραφικής περιοχής και των επί μέρους χώρων είναι κρίσιμης σημασίας για την «πρόσληψη» της δράσης από κοινό και κριτικούς (Bennett, 1990 και Sakellariδου, 2014). Ωστόσο είναι εξαιρετικά δύσκολο να προβλέψει κανείς με ακρίβεια πώς θα «λειτουργήσει» αισθητικά και δραματουργικά ο χώρος (Ferdman, 2015). Η σύμπλεξη χώρου, συντελεστών και συμμετεχόντων σε ένα σύστημα νοημοδοτήσης είναι κάτι που αποδεικνύεται εκ των υστέρων και συνεπώς εδώ χρειάζεται προσοχή και ακολουθία παραδειγμάτων προς αποφυγή ή μίμηση από την πρότερη διεθνή εμπειρία.

B) Η δημιουργία υψηλών προσδοκιών και απογοήτευσης του κοινού από το αποτέλεσμα αποτελεί έναν ακόμα σταθμισμένο κίνδυνο που δύναται να προϋπολογιστεί. Παραδείγματα από την διεθνή σκηνή, αποδεικνύουν ότι είτε πρότερες σκηνοθετικές δουλειές (όπως στην περίπτωση *What happens to the hope at the end of the evening* (2013) by Tim Crouch), είτε υψηλών προδιαγραφών χώροι (όπως έγινε με τους Rimini Protokoll και το Ηρώδειο), είτε υπέρμετρη και παραπλανητική διαφήμιση κ.α. μπορούν να δημιουργήσουν διαφορετικές προσδοκίες στο κοινό. Σε αυτήν την περίπτωση θα πρέπει να στοχευθεί η έκπληξη ή η ευθυγράμμιση των υποσχέσεων με αυτά που θα «παραδοθούν».

Γ) Η μεγάλη διάρκεια μιας τέτοιας δράσης (24 σταθμοί και 6 περίπου ώρες μετάβασης) ενέχει τον κίνδυνο να χάσει το κοινό το ενδιαφέρον του. Στενευμένα διαλείμματα, παράλληλες δράσεις, οι οδηγίες μετάβασης κτλ. είναι ορισμένοι τρόποι που μπορούν να κρατήσουν το κοινό «δεσμευμένο» στη δράση. Πρόκειται για ένα σημείο που χρήζει ιδιαίτερης προσοχής.

Δ) Σύμφωνα με μελέτες περίπτωσης από την σύγχρονη βιβλιογραφία (Alston, 2016: 61-73) η Παρεκκλίνουσα Εμβύθιση (Errant Immersion), η παρέκκλιση από την σχεδιασμένη πορεία και δράση, αποτελούν συνήθη κίνδυνο τόσο για αυστηρά οριοθετημένους χώρους, όπως οι σταθμοί, αλλά περισσότερο για «ανοιχτούς» χώρους, όπως η πόλη κατά τη διάρκεια των μεταβάσεων. Σε αυτές τις περιπτώσεις ο συμμετέχοντας δεν ακολουθεί το διάγραμμα ή τη ροή της σχεδιασμένης πορείας και ξεφεύγει από τις επιτελεστικές προθέσεις ή το επιθυμητό σενάριο δράσης (Alston, 2016: 67). Στην δική μας περίπτωση ο κίνδυνος αυτός μειώνεται στους εξωτερικούς χώρους λόγω της ψηφιακής εφαρμογής πλοήγησης και των AR ενθέσεων, ενώ εντός των σταθμών η εμβύθιση επιτυγχάνεται χάρη στην επιτελεστική δράση με την κατάλληλη προετοιμασία και οργάνωση. Επίσης, συνήθης κίνδυνος είναι και η αποτυχία εμβύθισης λόγω περισπασμών της προσοχής, μεγάλου αριθμού συμμετεχόντων, απρόβλεπτων συνθηκών στην πόλη, κ.α. Καλή οργάνωση και πολλές δοκιμές μετριάζουν τον συγκεκριμένο κίνδυνο.

Ε) Η κατάλληλη δόση «παρακίνησης» - εμψύχωσης ανάλογα με το κοινό αποτελεί έναν δύσκολο στόχο στις εμβυθιστικές και συμμετοχικές δράσεις. Ο εμψυχωτής θα πρέπει να μπορεί να «διαβάζει» τους συμμετέχοντες και να έχει μια ισχυρή, ευέλικτη και ενεργή «λουππα ανάδρασης» ανάλογα με την ηλικία, το φύλο, την δυνατότητα πρόσληψης των συμμετεχόντων κ.α. Ο κίνδυνος όμως δεν εξαντλείται εκεί, καθώς πρέπει να έχει την ικανότητα και την εμπειρία να «δραπετεύει» από τις κοινότητες, αφελείς και παρωχημένες πρακτικές «χειραγώγησης» που συναντάμε σε πολλές αποτυχημένες προσπάθειες εμψύχωσης (Sakellariδου, 2014). Η λύση εδώ είναι η πολλή δουλειά, η καλή προετοιμασία (η μεγάλη παλέτα πρωτότυπων και ευφυών αποκρίσεων) και η κατάλληλη εκπαίδευση των εμψυχωτών.

ΣΤ) Λόγω της ετερογένειας του κοινού, του μεγάλου αριθμού συμμετεχόντων και του παιγνιώδους χαρακτήρα και της απαιτούμενης οικειότητας υπάρχει ο κίνδυνος για ενδεχόμενη παραβίαση ορίων πολιτικής «ορθότητας» ή προσωπικού χώρου. Το προσεκτικά σχεδιασμένο σενάριο δράσης, οι οδηγίες μετάβασης και προτροπές θα πρέπει να έχουν σκοπό τη συμπερίληψη ανθρώπων με διαφορετικές κουλτούρες και ιδεολογίες, διότι το παιχνίδι θα πρέπει να αποσκοπεί μόνο στο να ενώσει ποικίλους ανθρώπους/ χαρακτήρες σε αυτήν την αέναη περιπέτεια της ζωής. Το εγχείρημα δεν θα αντανακλά θέσεις που μπορεί να ερμηνευτούν ως πολιτικά στρατευμένες ή ακτιβιστικές και οι νοηματοδοτήσεις από τις δράσεις θα παραμένουν ανοιχτές και θα προκύπτουν από το βίωμα της υποκειμενικής εμπειρίας του κάθε συμμετέχοντα εντός του συστήματος δράσης. Ο προσωπικός χώρος επίσης ως απαραβίαστο όριο προϋποθέτει εγγύτητα χωρίς σωματική επαφή και οικειότητα χωρίς παραβίαση των ορίων της ευγένειας και του ήθους.

3.5 Προοπτικές και επεκτασιμότητα

Το εγχείρημα φιλοδοξεί να αποτελέσει ένα μοντέλο σύζευξης παιχνιδιού και επιτελεστικών δράσεων σε μεγάλες πόλεις με τη συμμετοχή κατοίκων και του ευρέως κοινού. Η υλοποίηση του σε πλήρη ή μικρότερη έκταση θα αποτελέσει ένα ερευνητικό πόνημα σε εξέλιξη για το πώς τέτοιες δράσεις μπορεί να είναι περισσότερο αποτελεσματικές, λειτουργικές και συμμετοχικές. Η διαρκής εποπτεία θα επιτρέπει την βελτίωση τεχνικών και εργαλείων και θα οδηγήσει σε ανοιχτό διάλογο τόσο με την ακαδημαϊκή κοινότητα όσο και με καλλιτεχνικούς φορείς αλλά και με την αγορά εργασίας.

Παράλληλα, η δράση μπορεί να αποτελέσει μια ψυχαγωγική και πολιτιστική παρακαταθήκη για την πόλη και τις συγκεκριμένες περιοχές δράσης. Η εφαρμογή θα συνεχίσει να λειτουργεί ως «ξεναγός» και μετά το τέλος της δράσης και θα προβάλλει τις μυστικές πτυχές της πόλης.

Η επιτυχής της έκβαση μπορεί να την καθιερώσει θεσμικά σε ένα επαναλαμβανόμενο- με διαφορετικό μυθοπλαστικό περιεχόμενο- γεγονός. Ένα γεγονός που χάρη στις τεχνολογικές δυνατότητες θα μπορούσε να οδηγήσει στην δημιουργία υβριδικών πόλεων²⁰², οι οποίες θα έχουν ενσωματωμένες στην υποδομή τους ψηφιακές παιχνιδιές και επιτελεστικές εφαρμογές. Πόλεις στις οποίες κάθε περιοχή, κόμβος, διαδρομή ή τοπόσημο θα είναι αφορμή για παιχνίδι και επιτελεστική δράση ή θέαση.

Η δυναμική σχέση που θα δημιουργηθεί με τους κατοίκους της πόλης μπορεί να καθιερώσει εκπαιδευτικές δράσεις για την μεταλαμπάδευση τεχνογνωσίας σε τοπικούς φορείς, ώστε να δημιουργηθεί ένα διαρκές καλλιτεχνικό φυτώριο ενεργών πολιτών.

²⁰² Ο Wilson στο βιβλίο του *Metropolis* (2022: 506) αναφέρει το μοντέλο των πόλεων IoT ως «πόλεις IoT» (Internet of Things, Διαδίκτυο των Πραγμάτων). Οι «πόλεις IoT» αντιπροσωπεύουν την «πανταχού παρούσα πόλη», την «αισθητήρια πόλη» και την «έξυπνη πόλη». Με τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης γίνεται συλλογή πληροφορίας που έχει ως στόχο την «προγνωστική μοντελοποίηση και την ανταπόκριση σε πραγματικό χρόνο». Για παράδειγμα μέσω συσκευών, όπως τα smart phones, καταγράφονται οι μετακινήσεις των πολιτών με τα μέσα μεταφοράς και προτείνονται οι βέλτιστες διαδρομές, ειδικοί αισθητήρες ελέγχουν τις περιβαλλοντικές συνθήκες, τον θόρυβο ή την ατμοσφαιρική ρύπανση κ.α.

Η δράση θα μπορούσε να αποτελεί γέφυρα πολιτιστικής συνεργασίας με άλλες πόλεις του κόσμου, τόσο κατά την διάρκεια του συγκεκριμένου event (μέσω ανοιχτής διόδου streaming με άλλες πόλεις (βλέπε σταθμό 21 από το Παράρτημα) αλλά και για την αναπαραγωγή του συγκεκριμένου μοντέλου με άλλο μυθοπλαστικό περιεχόμενο προσαρμοσμένο στις ιδιαιτερότητες και τις παραδόσεις κάθε χώρας (βλέπε κεφάλαιο 3).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Όπως είδαμε από τη μελέτη του θεωρητικού πλαισίου στο πρώτο και δεύτερο κεφάλαιο της διατριβής, παιχνίδι και πολιτισμός αποτελούν μια «δίδυμη ένωση» που διέπεται από μια εσωτερική σχέση, καθώς το ένα δεν μπορεί να εννοηθεί χωρίς το άλλο. Ο Homo Ludens, ο παίζων άνθρωπος του Χουιζίνγκα, μια κοινωνική, δημιουργική και εξελισσόμενη οντότητα, μια οντότητα που αγωνίζεται και υπερβαίνει τον εαυτό της, αναπαριστά, σχετίζεται με τους άλλους και διαβιεί μαζί τους εντός του οργανωμένου χώρου της πόλης, υπερβαίνει τις δυσκολίες της καθημερινότητας και του ανθρώπινου βίου, νοηματοδοτεί τον κόσμο του και «ενθέτει» το φανταστικό, την τέχνη και την αφήγηση εντός του πραγματικού.

Ο παίζων άνθρωπος και ο άνθρωπος καλλιτέχνης κυνηγοί και οι δύο του «περιττού», της υπέρβασης και της αναγκαιότητας, συναντώνται σε τελετουργικές, αναπαραστασιακές, μυθοπλαστικές, ψυχαγωγικές, αισθητηριακές δράσεις και δράσεις παραγωγής νοήματος και αλληλεπίδρασης με άλλους ανθρώπους. Η έκταση του Homo Ludens στο χώρο (πραγματικό και ψηφιακό) και στον χρόνο (στο παρελθόν, στο παρόν και στο μέλλον) του παρέχει δυνατότητες δημιουργικής υπέρβασης του καθημερινού, όπως συμβαίνει στις τελετές και στις καλλιτεχνικές επιτελεστικές δράσεις. Αντίστοιχη δυνατότητα δημιουργικής υπέρβασης του καθημερινού και του συνηθισμένου έχει και ο σύγχρονος θεατής συμμετοχικών και εμπυθιστικών θεατρικών επιτελέσεων. Είδαμε ειδικότερα στο δεύτερο κεφάλαιο το πώς η διεύθυνση του σκηνικού χώρου, η συμμετοχή των θεατών και η λειτουργία της «λούπας ανάδρασης» δημιουργούν ως μεταβλητά σημεία νοήματος υπερβαίνοντας το αναμενόμενο και δημιουργώντας ένα θέατρο ως «παιχνιδιού για όλους», όπως σημειώνει η Fischer- Lichte.

Μέσα από πολλά πρακτικά παραδείγματα δείξαμε ότι η εξατομίκευση της εμπειρίας, η ολόπλευρη κινητοποίηση των αισθήσεων, η οργανωμένη συμμετοχή, η ένθεση του ψηφιακού, ο κοινωνικός συγχρωτισμός και η ανάληψη μικροαποστολών με ή χωρίς αποτέλεσμα στην αφηγηματική πλοκή, δημιουργούν νέες προοπτικές στο θέατρο του 21ου αιώνα με τον θεατή να μεταμορφώνεται σε ένα είδος παίκτη και ταυτόχρονα συν-τελεστή, συν-δημιουργού της παράστασης. Πρόκειται ουσιαστικά για έναν επανακαθορισμό της ίδιας της θεατρικής και επιτελεστικής πράξης και ταυτόχρονα μια επιστροφή σε αρχέγονες δράσεις, αυτό που ο Turner (1984) ονομάζει «making not faking» και που οι Schechner (2006) και Carlson (2014) συνδέουν με την εν τω γίνεσθαι τελετουργία, το παιχνίδι, το θέαμα, και την ψυχαγωγία.

Ο νέος θεατής – παίκτης (που εδώ τον ονομάσαμε «υβριδικό εξερευνητή») γίνεται αναπόσπαστο μέρος ενός συστήματος παραγωγής νοημάτων. Θεατής, καλλιτέχνης, χώρος, η πόλη, εν προκειμένω, ως τόπος και θεατρική

σκηνή, αποτελούν ένα σύστημα που μπορεί να εννοηθεί και να βιωθεί κάθε στιγμή με διαφορετικό τρόπο.

Το ερώτημα, εν προκειμένω, που προκύπτει είναι το πώς αυτή η θεωρητική σύζευξη παιχνιδιού και επιτελεστικής δράσης θα μπορούσε πρακτικά να υλοποιηθεί επιτυχώς και υπό ποιες προϋποθέσεις. Στο τρίτο κεφάλαιο και αντλώντας παραδείγματα από την διεθνή εμπειρία δείξαμε ότι υπάρχουν ορισμένες αναγκαίες παράμετροι που θα πρέπει να ικανοποιηθούν τόσο στο καλλιτεχνικό, συμμετοχικό αλλά και οργανωτικό σκέλος. Πρόκειται για ένα σύνθετο και απαιτητικό εγχείρημα με πολλές μεταβλητές που θα πρέπει να σχεδιαστούν και να προγραμματιστούν λεπτομερώς. Παράλληλα πρόκειται για μια φιλόδοξη πρόκληση. Ένα εγχείρημα που μπορεί να μοντελοποιηθεί και να μελετηθεί εμπειρικά στο άμεσο μέλλον μέσω της μέτρησης συγκεκριμένων παραμέτρων από την μερική ή ολική υλοποίησή του.

A. Περιγραφή λειτουργίας ψηφιακού χάρτη και οδηγίες Μετάβασης μεταξύ των Σταθμών

Λειτουργία ψηφιακού Οδηγού App

Ο Ψηφιακός Οδηγός/ εφαρμογή – App θα έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά για τη συγκεκριμένη περιοχή που θα υλοποιηθεί το Πρότζεκτ. Σκοπός της εφαρμογής είναι η διαδραστική/ συμμετοχική ξενάγηση του «υβριδικού εξερευνητή» στην πόλη υπό τη μορφή μιας περιπέτειας.

Μέσα από την εφαρμογή οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα έχουν πρόσβαση σε έναν ειδικά διαμορφωμένο χάρτη app όπου θα μπορούν να εντοπίζουν τους σταθμούς και να ενημερώνονται για τον τρόπο με τον οποίο χρειάζεται να φτάσουν. Ο κάθε «υβριδικός εξερευνητής» θα μπορεί να ακολουθήσει/ δημιουργήσει όποια διαδρομή επιθυμεί έτσι ώστε να επισκεφτεί όλους τους σταθμούς. Οι σταθμοί στο App θα εμφανίζονται με πινέζα, όταν την πατάνε μια φορά θα εμφανίζεται ο τίτλος του σταθμού, όταν την πατάνε 2^η φορά θα τους ανοίγει τις λεπτομέρειες μετάβασης του σταθμού. Όταν οι «υβριδικοί εξερευνητές» περάσουν από τον σταθμό τότε η πινέζα θα αλλάζει χρώμα.

Πιο συγκεκριμένα, οι 1^{ος}, 2^{ος} και 24^{ος} σταθμοί θα είναι οι μόνοι σταθεροί κατά σειρά επίσκεψης σε σχέση με τους υπόλοιπους σταθμούς. Κατά την έναρξη του App και αφού οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα έχουν προμηθευτεί το App από τον 1^ο σταθμό, ο ψηφιακός χάρτης θα τους «ξεκλειδώσει» τον 2^ο, μόλις μεταβούν σε αυτόν και ολοκληρώσουν τη δράση, το App θα τους «ξεκλειδώσει» ορισμένους επόμενους σταθμούς –χωρίς κάποια ορισμένη σειρά - από τους οποίους μπορεί και να συνεχίσει τη διαδρομή του. Από τον κάθε σταθμό που θα περνάνε θα ξεκλειδώνει και κάποιος άλλος. Οι σταθμοί κάθε φορά θα ξεκλειδώνουν ανάλογα με τις εκάστοτε συνθήκες. Για παράδειγμα, αν σε κάποιον σταθμό έχουν συγκεντρωθεί αρκετοί «υβριδικοί εξερευνητές», ο αλγόριθμός θα ξεκλειδώνει για τους νεοφερμένους κάποιους άλλους σταθμούς.

Όταν οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα πατάνε στην εφαρμογή σε ποιον σταθμό επιλέγουν να πάνε τότε η εφαρμογή θα τους εμφανίζει ένα score / οδηγίες/ γρίφο (ScOG) για το πως πρέπει να μεταβούν ως εκεί.

Θα υπάρχει μια γενική ώρα έναρξης/ περιθώριο για να μπορέσουν οι «υβριδικοί εξερευνητές» να ξεκινήσουν το ταξίδι τους αλλά η ώρα λήξης του Πρότζεκτ θα είναι συγκεκριμένη και θα σχετίζεται με τον 24^ο σταθμό. Λίγο πριν την ώρα λήξης θα κλειδώνουν οι υπόλοιποι σταθμοί και οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα «μεταβαίνουν» στον 24^ο σταθμό. Σκοπός του 24^{ου} σταθμού είναι να συγκεντρωθούν όλοι οι «υβριδικοί εξερευνητές» και να ενταχθούν στην τελική δράση του Πρότζεκτ.

Η δράση θα παραμείνει ζωντανή και μετά το πέρας του live event, είτε με την υποστήριξη των κατοίκων της περιοχής είτε ανεξάρτητα, καθώς μέσω του App και της Augmented Reality οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα μπορούν να ολοκληρώνουν αποστολές με τη μορφή gamification και να παρακολουθούν ενημερωτικά και καλλιτεχνικά βίντεο (όποια δράση δε μπορεί να αναπαραχθεί ξανά θα βιντεοσκοπείται και θα προβάλλεται μέσω του app).

Μεταβάσεις Σταθμών

Οι μεταβάσεις / περάσματα από τον έναν σταθμό στον άλλον θα γίνονται με βάση τα ScOG που θα λαμβάνουν οι «υβριδικοί εξερευνητές» από την εφαρμογή –app. Το ποια μετάβαση θα έχει ο κάθε σταθμός θα εξαρτηθεί από την περιοχή που θα υλοποιηθεί το Project. Στις μεταβάσεις μπορούν να εμπλακούν και τα μέσα μαζικής μεταφοράς, αυτοκίνητα, ποδήλατα κ.α., εξαρτάται από την περιοχή στην οποία θα υλοποιηθεί το project.

Ενδεικτικοί τρόποι περάσματος σταθμών:

Καθώς περπατάνε οι «υβριδικοί εξερευνητές» από τον Α σταθμό προς τον Β θα πρέπει

1. κατά τη διαδρομή τους θα οδηγούνται /παίζουν με ένα παιχνίδι από την εφαρμογή. Με αυτό το παιχνίδι θα μαζεύουν δυνάμεις / ενέργεια / στοιχεία / εφόδια (ανάλογα με το τι θα χρειαστούν στον σταθμό που κατευθύνονται) από τη διαδρομή τους. Όπως γίνεται με το Super Mario Bros AR Game²⁰³ χρησιμοποιώντας τα ειδικά γυαλιά, αν υπάρχουν, ή μέσω της εφαρμογής του κινητού.



Το Super Mario Bros AR Game ενθέτει το φανταστικό μέσα στο πραγματικό.

2. κατά της διαδρομής τους να σημειώνουν όλες τις ταμπέλες-πινακίδες-ανακοινώσεις που συναντούν και να δημιουργήσουν μια μικρή ποιητική αφήγηση. Η αφήγηση είναι το εισιτήριο για να μπουν στον επόμενο σταθμό.

²⁰³ <https://www.youtube.com/watch?v=QN95nNDtxjo>

- Score/ Οδηγία/ Γρίφος (ScOG): Μετακινήσου αργά / κοίταξε γύρω σου / παρατήρησε τις ταμπέλες- ανακινώσεις που σε περιτριγυρίζουν / σημείωσε τες / δημιούργησε μια ποιητική αφήγηση /έφτασες στον σταθμό / παρέδωσε την
3. να αναζητήσουν σε έναν αρχαιολογικό χώρο/ μουσείο / έκθεση / βιβλιοπωλείο / κατάστημα κ.α. που υπάρχει στην γύρω περιοχή ένα στοιχείο από την Ομήρου *Οδύσσεια*, όπως να βγάλουν φωτογραφία ένα αγγείο/ άγαλμα / τοιχογραφία / εξώφυλλο βιβλίου / παιχνίδι κ.α. και να τη δείξουν στον σταθμάρχη υπό τη μορφή εισιτηρίου για να μπορέσουν να μπουν στον επόμενο σταθμό.
ScOG: Ψάξε / Βιβλιοπωλείο / Βρες / *Οδύσσεια* / Εικόνα / Τύφλωση
4. κατά την διαδρομή τους να βρουν ένα χαρακτηριστικό σημείο της περιοχής, όπως γλυπτό, κτίριο, επιγραφή κ.α., να το φωτογραφίσουν και να το δείξουν στον σταθμάρχη.
ScOG: ψάξε / μάρμαρο / κοίτα ψηλά / κίονας / δόρυ / Χάνσεν / βγάλε φωτογραφία²⁰⁴ / έφτασες στον σταθμό
5. κατά τη διαδρομή τους να τραγουδούν δυνατά το αγαπημένο τους τραγούδι. Λένε το ρεφρέν στον σταθμάρχη.
ScOG: Αναζήτησε ένα τραγούδι / μετακινήσου ακούγοντάς το σε όλη τη διαδρομή σου / τραγούδησέ το
6. κατά τη διαδρομή τους θα πάρουν τηλέφωνο έναν άνθρωπο που έχουν πολύ καιρό να μιλήσουν και θα το κλείσουν μόλις φτάσουν στον σταθμό και αφού χαιρετήσει τον σταθμάρχη από το τηλέφωνο.
ScOG: μετακινήσου μιλώντας στο τηλέφωνο με κάποιον που έχεις να μιλήσεις πολύ καιρό / κλείσε το τηλέφωνο μόλις του μιλήσει και ο σταθμάρχης
7. κατά τη διαδρομή τους βγάζουν φωτογραφίες σημεία που δεν έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Επιλέγουν 3 και τα δείχνουν στον σταθμάρχη για να προχωρήσουν
ScOG: Μετακινήσου / βγάλε φωτογραφίες σημεία που δεν έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον / έφτασες στον σταθμό, οι φωτογραφίες είναι το εισιτήριό σου / δείξε τις φωτογραφίες σε έναν άλλο/ άγνωστο «υβριδικό εξερευνητή» / δες και συ τις δικές του
8. κατά τη διαδρομή τους να μην σκέφτονται τίποτα. Ο σταθμάρχης τους ρωτάει τι σκέφτηκαν αν απαντήσουν τίποτα μπαίνουν στον σταθμό, διαφορετικά θα πρέπει να επαναλάβουν τη διαδρομή.
ScOG: Μη σκέφτεσαι τίποτα / το μόνο που θα σκέφτεσαι είναι να μην σκέφτεσαι τίποτα / έφτασες στον σταθμό σου
9. κατά τη διαδρομή τους να σκεφτούν κάτι για το οποίο είναι υπερήφανοι για τον εαυτό τους, για ένα κατόρθωμα, μια επιτυχία. Είναι το εισιτήριο για τον σταθμό
ScOG: Μετακινήσου / Σκέψου κάτι για το οποίο είσαι υπερήφανος/η, κάτι για το οποίο κατάφερες να κάνεις, κάτι για το οποίο πέτυχες / έφτασες στον σταθμό σου, το εισιτήριό σου είναι το κατόρθωμά σου / πες το για να μπεις
10. κατά τη διαδρομή τους να κοιτάζονται σε κάθε αντανάκλαση και καθρέφτη που συναντούν, όπως από μαγαζιά, αυτοκίνητα, παράθυρα, νερό, οθόνες κ.α..
ScOG: Μετακινήσου / ψάξε τη μορφή σου μέσα στην πόλη / έφτασες στον σταθμό σου
11. κατά τη διαδρομή τους θα μετακινηθούν υπο τη συνθήκη του κρυφτού. Θα πρέπει να φτάσουν στον σταθμό στα κρυφά σαν να τους παρακολουθεί κάποιος και να θέλουν να του ξεφύγουν, όπως να κρύβονται πίσω από δέντρα/ αυτοκίνητα, να

²⁰⁴ άγαλμα της Αθηνάς στην Ακαδημία Αθηνών

μπαίνουν σε μαγαζιά να δουν αν τους παρακολουθεί κάποιος κτλ. Πρέπει να μπουν στον σταθμό χωρίς να τους αντιληφθεί ο σταθμάρχης

ScOG: Κάποιος σε παρακολουθεί / κοίτα γύρω σου προσεκτικά / μετακινήσου με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να μη μπορεί να σε ακολουθήσει / κρύψου / τρέξε / αποπροσανατόλισε / φτάσε στον σταθμό σου στα κρυφά

12. κατά τη διαδρομή τους θα κάνουν λεπτομερής περιγραφή²⁰⁵ όσων αντικρίζουν μπροστά και γύρω τους. Θα διαβάσουν ένα μικρό κομμάτι στον σταθμάρχη

ScOG: μετακινήσου / παρατήρησε / κάθε λεπτομέρεια / κατέγραψε / έφτασες στον σταθμό σου

Κατά την τελευταία μετάβαση, για τον 24^ο σταθμό, οι «υβριδικόι εξερευνητές» θα λάβουν αναμνηστικά μετάλλια. Θα τους εμφανιστεί στην οθόνη του κινητού τους, μέσω του app, μια ειδοποίηση ότι θα χρειαστεί να ψάξουν και να βρουν κάποιο από τα «κρυμμένα» σημεία που έχουν οριστεί ειδικά για τον συγκεκριμένο σκοπό (ουσιαστικά θα είναι ένας παιχνιδιάρικος τρόπος να μαζευτούν μέσα σε μια συγκεκριμένη περιοχή). Θα έχουν τοποθετηθεί σημεία με πινακίδες και μέσω της εφαρμογής θα κατευθύνονται, δίνοντάς τους γενικές οδηγίες (όπως βορειοδυτικά, κοντά, λίγο πιο κοντά, κτλ. - Θα έχει τη μορφή παιχνιδιού / κρυμμένου θησαυρού). Μόλις φτάσουν θα λάβουν το μετάλλιό τους και θα μπορούν να κάνουν Instagram φωτογραφίες και booths για streaming συνεντεύξεις, όπου γνωστοί ρεπόρτερς θα προσκαλούν τους συμμετέχοντες να καταθέσουν την εμπειρία τους.. Σε εκείνο ακριβώς το σημείο θα είναι και ο 24^{ος} σταθμός.

²⁰⁵ Όπως έκανε και ο Τζόυς για να γράψει το βιβλίο του

B. Αναλυτική Περιγραφή των Σταθμών

Οι επισκέπτες για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι θα πρέπει να επισκεφτούν έναν ορισμένο αριθμό σταθμών. Οι αριθμοί που αναγράφονται δίπλα στους σταθμούς είναι μόνο για διευκόλυνση, η σειρά τους επιλέγεται με βάση ορισμένα κριτήρια από τον αλγόριθμο της εφαρμογής και τις προτιμήσεις των παικτών, εκτός από τον 1^ο, 2^ο (σταθμοί μύησης) και 24^ο σταθμό. Η περιγραφή των σταθμών παρακάτω είναι ενδεικτική.

1. *Βαθιά στα ερεβώδη σκοτάδια της γης. Παραχωμένο μέταλλευμα.* (Τζόυς, 1990: 305)
2. *Εσύ πήρες; Ρώτησε ο Χάινς* (Τζόυς, 1990: 155)
3. *Ήταν νεαρός επαναστάτης* (Τζόυς, 1990: 340)
4. *Οι συγχορδίες συμφώνησαν* (Τζόυς, 1990: 339)
5. *Πρώτα το αίνιγμά μου, τον διέκοψε ο Λένεχαν. Είσαστε έτοιμοι;* (Τζόυς, 1990: 167)
6. *Πόσο δρόμο πρέπει να κάνει κάθε μέρα.* (Τζόυς, 1990: 332)
7. *Γεύμα με τριάντα διαφορετικά πιάτα. Κάθε φαγητό μπορεί να είναι αθώο, όμως όλα θα ανακατευτούν μέσα σου* (Τζόυς, 1990: 214)
8. *Αν όλοι, ξαφνικά, γινόμαστε κάποιος άλλος* (Τζόυς, 1990: 144)
9. *Ποιοι αντίλαλοι αυτού του ήχου ακούστηκαν από τους δυο και καθέναν χωριστά;* (Τζόυς, 1990: 728)
10. *Αστραφερά γέμια των ανέμων* (Τζόυς, 1990: 63)
11. *Τι είναι αυτό που μαλακώνει την καρδιά ενός ανθρώπου ναυαγισμένου στις χειρότερες θύελλες...* (Τζόυς, 1990: 237)
12. *Φαλακρό κεφάλι πίσω από την κουρτίνα* (Τζόυς, 1990: 84)
13. *Ο πατήρ Ο' Φλύν θα τους έβαζε σε τάξη* (Τζόυς, 1990: 209)
14. *Στάθηκε μπροστά στη βιτρίνα του Ντλούγκατζ* (Τζόυς, 1990: 85)
15. *Τι να σκέφτονται, τάχα, όταν ακούνε μουσική; Τρόπος για να πιάνεις κροταλίες* (Τζόυς, 1990: 337)
16. *Ο ωραίος ατελέσφορος οραματιστής που συνθλίβεται από τη σκληρή πραγματικότητα* (Τζόυς, 1990: 225)
17. *Γιατί μόνο αυτήν περίμενε. Που; Εδώ, εκεί, δοκίμασε, εκεί, εδώ, παντού, δοκίμασε, που. Κάπου.* (Τζόυς, 1990: 327)
18. *Μια νυχτερινή επίκληση στο σεληνόφως, απόμακρα, απόμακρα* (Τζόυς, 1990: 305)
19. *Ολόκληρος ο πληθυσμός μιας πόλης εξαφανίζεται, άλλοι τους αντικαθιστούν, μα κι αυτοί είναι περαστικοί* (Τζόυς, 1990: 202)
20. *Ο Μπλουμ μέσα από την πόρτα του μπαρ είδε μίαν αχιβάδα να κρατιέται κοντά στα αυτιά τους* (Τζόυς, 1990: 333)
21. *Χαμογέλασε ισομερώς προς όλες τις πλευρές* (Τζόυς, 1990)
22. *Πως χαιρετίστηκαν, ο ένας με τον άλλον, εις αποχωρισμόν;* (Τζόυς, 1990: 728)
23. *Μπήκαμε όλοι; Ρώτησε ο Μάρτιν Κάννινγχαμ. Πέρασε, Μπλουμ.* (Τζόυς, 1990: 118)
24. *Επιστρέφω αμέσως, είπε ο Μπλουμ* (Τζόυς, 1990: 165)
25. *Τα λόγια; Η μουσική; Όχι αυτό που βρίσκεται από πίσω* (Τζόυς, 1990: 326)

1^{ος} Σταθμός

Βαθιά στα ερεβώδη σκοτάδια της γης. Παραχωμένο μετάλλευμα

Υλικά: App, κουμπάρας σε μορφή βάρκας, περικάρπιο- εισιτήριο

Χώρος: Λίγο πριν την είσοδο (θα σηματοδοτηθεί ως σημείο έναρξης- κόμβος)

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και μισή ώρα πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού

Performers: 1 σταθμάρχης,

Δράση:

Για να ξεκινήσουν οι «υβριδικοί εξερευνητές» το ταξίδι τους θα πρέπει να πληρώσουν οι ψυχές τους ένα αντίτιμο με ελεύθερη συνεισφορά. Παράλληλα θα αποκτούν πρόσβαση στον ψηφιακό οδηγό / app του *Project Nobody's Rhapsody*, ο οποίος ουσιαστικά είναι και υποχρεωτικός για να μπορέσουν περιπλανηθούν στους σταθμούς. Επίσης θα φοράνε στο χέρι τους περικάρπιο εισιτήριο, για να μπορούν να περιπλανηθούν ελεύθερα στους σταθμούς.

Οι «υβριδικοί εξερευνητές» προχωρούν προς τον 2^ο Σταθμό.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): εμφανίζεται με AR η βάρκα κουμπάρας

Αναφορά: Άδης. Πρέπει να πληρώσουν οι ψυχές για να περάσουν από την Πύλη του Άδη



2^{ος} Σταθμός

Εσύ πήρες; (Ρώτησε ο Χάινς)

Υλικά: χαρτί του μέτρου και χαρτοταινία για δημιουργία Tear-Offs

Χώρος: (είναι ο 2^{ος} υποχρεωτικός σταθμός με σειρά) λίγο μετά τον 1^ο σταθμό

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και μισή ώρα πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας

Performers: 1 σταθμάρχης -ανεφοδιασμός

Δράση: Μόλις φτάσουν οι «υβριδικοί εξερευνητές» στο σημείο θα αντικρίσουν ένα μήνυμα/ φράση: «Τι είναι αυτό που χρειάζεσαι ως εφόδιο όταν έχεις μπροστά σου μεγάλο δρόμο; Πάρε μόνο ένα και φυλάξέ το καλά.» και από κάτω θα υπάρχουν κάποιες λέξεις από τις οποίες πρέπει να επιλέξουν μια.

Τα tear –offs μπορεί να είναι τοποθετημένα σε κολώνες, δέντρα ή κατά μήκος ενός τοίχου/ ή αν δεν υπάρχει κάτι ως σημείο στήριξης ένα μεγάλο διαχωριστικό –τύπου stand. Ο performer θα τους παρακινήσει να κόψουν ένα κομμάτι από το χαρτί ως εφόδιο και να το φυλάξουν. Πάνω σε κάθε χαρτί θα υπάρχει μια από τις παρακάτω λέξεις.

Λέξεις: θάρρος, εμπιστοσύνη, φιλία, ασφάλεια, υπομονή, επιμονή, γνώση, εφευρετικότητα, φρόνηση, εγκράτεια, πειθαρχία, κατανόηση

Οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα επιλέγουν την λέξη που τους εκφράζει και θα «εισέρχονται» στον χώρο/ προχωρούν προς όποιον σταθμό επιθυμούν.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): θα τους εμφανίζονται τα tear- offs μέσω AR. Σε κάθε σταθμό που δυσκολεύονται θα τους εμφανίζεται η λέξη ως έμμεση εμπύχωση.

Αναφορά: Οδυσσέας. Πριν από κάθε μεγάλο ταξίδι όλοι χρειαζόμαστε και από ένα εφόδιο. Πολλές φορές κάποια εφόδια τα έχουμε ήδη αλλά δεν τα έχουμε συνειδητοποιήσει. Ο πρωταγωνιστής του Τζαίημς Τζόυς είναι το δικό του εφόδιο στην δική του Οδύσσεια



3^{ος} Σταθμός

Πρώτα το αίνιγμά μου (τον διέκοψε ο Λένεχαν). Είσαστε έτοιμοι;

Υλικά: 10 υπολογιστές, αρχείο-παιχνίδι κουίζ, κονκάρδες, καραμούζα

Χώρος: Κλειστός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού

Performers: 1-2 σταθμάρχες (ανάλογα την ποσότητα των υπολογιστών)

Δράση: Οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα απαντάνε σε απλές ερωτήσεις και θα μαθαίνουν μερικά στοιχεία από την *Οδύσσεια*.

Ο Performer θα διαλαλεί τη δοκιμασία στους «υβριδικούς εξερευνητές» και θα τους προκαλεί να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους και να απαντήσουν στις ερωτήσεις τάζοντάς τους ένα βραβείο. Στον χώρο θα μπαίνει ένας «υβριδικός εξερευνητής» για κάθε υπολογιστή (απαγορεύεται η οποιαδήποτε βοήθεια). Δεν μπορεί να αποχωρήσει από τον σταθμό κανένας εάν δεν βγάλει αποτέλεσμα πάνω από 18.

Όταν ολοκληρώσουν το ΚΟΥΙΖ:

- αν έχουν πετύχει 18 στις 20 σωστές απαντήσεις θα βγαίνουν γραφικά επιδοκίμασις πχ πυροτεχνήματα, χειροκροτήματα κλπ, και ανάλογος δυνατός ήχος. Επίσης, θα τον πλησιάζει ο performer θα του φυσάει την καραμούζα και θα του το δίνει ένα βραβείο. Το βραβείο θα είναι μια κονκάρδα με το λογότυπο “Nobody’s Rhapsody” και κορδελάκι σε σιλ βραβείου.
- αν έχουν 10 με 17 σωστές απαντήσεις θα δείχνει τον Οδυσσέα – κωπηλάτη να κάνει κουπί και θα βγαίνει το μήνυμα «Είσαι κοντά πρέπει να προσπαθήσεις κι άλλο».
- αν έχουν κάτω από 10 σωστές απαντήσεις θα τους τρώει η Σκύλλα ή θα τους ρουφάει η Χάρυβδη,

Οι «υβριδικοί εξερευνητές» μπορούν να παίξουν ξανά το κουίζ όσες φορές χρειαστεί για να τερματίσουν. Όταν ολοκληρώσουν θα υπάρχει επιλογή για κοινοποίηση των αποτελεσμάτων μέσω των social media (Facebook, Instagram κα)

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): όλα τα παραπάνω λαμβάνουν χώρα στο περιβάλλον του App

Αναφορά: *Οδύσσεια*. Με παιγνιώδη τρόπο, προσπαθώντας να φτάσουν στη στεριά, οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα μάθουν πληροφορίες για το ομηρικό έπος της *Οδύσσειας*.

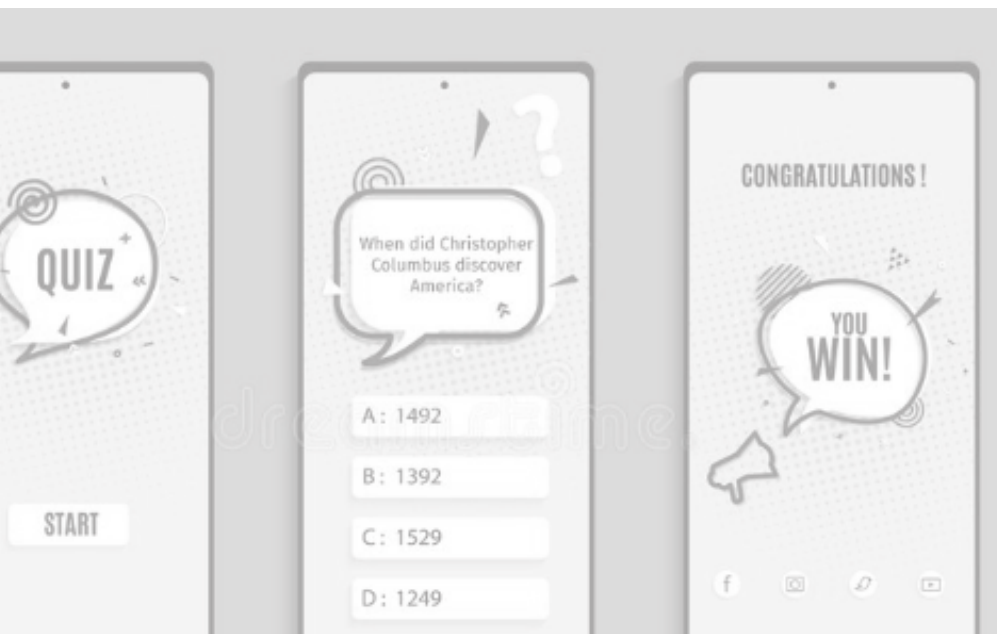
ΚΟΥΙΖ: Θυμάσαι τίποτα από την Οδύσσεια;

Το Quiz θα προβάλλεται υπό τη μορφή θαλάσσιου χάρτη με έξοδο να φτάσουν στη στεριά - την έξοδο του επόμενου Σταθμού. Ενδεικτικές ερωτήσεις:

1. Από πόσες ραψωδίες αποτελείται η *Οδύσσεια*;
8, **24**, 20
2. Τα γεγονότα στην *Οδύσσεια* πότε λαμβάνουν χώρα σε σχέση με τον Τρωικό πόλεμο;
Πριν, **μετά**, κατά την διάρκεια
3. Πότε συνέθεσε ο Όμηρος την *Οδύσσεια*;
Τον 5^ο αιώνα π.Χ. , τον 5^ο αιώνα μ.Χ. , **τον 8^ο αιώνα π.Χ.**
4. Ποιος συγγραφέας επηρεάστηκε από την *Οδύσσεια*;
Ο Βασίλης Βασιλικός, η Χρύσα Δημουλίδου, **ο Τζαίμς Τζόυς**
5. Για πόσα χρόνια υφαίνει η Πηνελόπη την ημέρα το πανί και το βράδυ το ξηλώνει;
Ένα χρόνο, **τρία χρόνια**, δέκα χρόνια
6. Πώς μαθαίνει ο Οδυσσεύς ότι πέθανε η μητέρα του;
Από την Αθηνά, από την Κίρκη, **από την ίδια**
7. Ποιος Έλληνας σκηνοθέτης επηρεάστηκε από την *Οδύσσεια*;
Όμηρος Ευστρατιάδης, **Θεόδωρος Αγγελόπουλος**, Νίκος Νικολαΐδης
8. Ποιοι γίγαντες εμφανίζονται στο ομηρικό έπος;
Κίκονες, Κύκλωπες, Λαιστρυγόνες
Κύκλωπες, Λωτοφάγοι, Λαιστρυγόνες
Σειρήνες, Κύκλωπες, Λωτοφάγοι
9. Η *Οδύσσεια* έχει μεταφερθεί κινηματογραφικά
Στο νοσοκομείο από το Doctor House, **στο διάστημα από τον Στάνλεϊ Κιούμπρικ**, στην τηλεόραση από τον Νίκο Φώσκολο
10. Η *Οδύσσεια* αποτελείται από...
15.150 στίχους , **12.110 στίχους** , 4.500 στίχους
11. Ποιος θεός έδωσε στον Οδυσσεύα ένα ασκή με όλους τους ανέμους, εκτός από το Ζέφυρο;
Ήφαιστος, **Αίολος**, Άρης
12. Ποιο φρούτο έφαγαν οι σύντροφοι του Οδυσσεύα και ξέχασαν πατρίδα και συντρόφους;
Κίκονα, **Λωτός**, Μήλο
13. Πώς λεγόταν ο γερασμένος σκύλος του Οδυσσεύα, ο οποίος ήταν και ο μόνος που τον αναγνώρισε;
Εύμαιος, Αντίνοος, **Άργος**



14. Ποιος θεός ορκίστηκε να μην αφήσει ποτέ τον Οδυσσέα να επιστρέψει στην Ιθάκη;
Ο Άρης, **ο Ποσειδώνας**, ο Απόλλωνας
15. Πώς ονομάζεται ο γιος του Οδυσσέα;
Αλκίνοος, Πολύφημος, **Τηλέμαχος**
16. Μυθικό τέρας που 3 φορές τη μέρα ρουφά τη θάλασσα και 3 φορές την ξερνά
Σκύλα, Σειρήνα, **Χάρυβδη**
17. Ποια θεά μεταμόρφωσε τους συντρόφους του Οδυσσέα σε γουρούνια;
Αθηνά, **Κίρκη**, Καλυψώ
18. Ποιος Έλληνας ποιητής μιλάει για την επιστροφή στην Ιθάκη;
Καβάφης, Εμπειρικός, Εγγονόπουλος
19. Ο Οδυσσέας γυρνάει στην Ιθάκη ως
Γελωτοποιός, **ζητιάνος**, θεός
20. Ο Οδυσσέας με ποιον τρόπο αντιμετωπίζει τις Σειρήνες;
Τραγουδάει ο ίδιος και οι σύντροφοί του, **έβαλε κερι στα αυτιά των συντρόφων του και δέθηκε στο κατάρτι**, τις σκοτώνει με το τόξο του
21. Πως είπε ότι ονομάζεται ο Οδυσσέας όταν τον ρώτησε ο Κύκλωπας Πολύφημος;
Ποσειδώνας, Οδυσσέας, **Κανένας**
22. Τι έκαναν οι μνηστήρες μέχρι να επιστρέψει ο Οδυσσέας;
Έπαιζαν σκάκι και γλένταγαν, τεκνοθέτησαν τον Τηλέμαχο και πάλευαν μεταξύ τους, **γλένταγαν και σπαταλούσαν την περιουσία του Οδυσσέα**
23. Μυθικό τέρας με δώδεκα πόδια και έξι κεφάλια που άρπαξε τους συντρόφους του Οδυσσέα
Χάρυβδη, **Σκύλλα**, Σειρήνα
24. Όταν αποκαλύπτει ο Οδυσσέας την ταυτότητά του στην Πηνελόπη
Πέφτει στην αγκαλιά του, **δεν τον πιστεύει και ζητάει αποδείξεις**, τον ρωτάει που ήταν τόσα χρόνια



4^{ος} Σταθμός

Γεύμα με τριάντα διαφορετικά πιάτα. Κάθε φαγητό μπορεί να είναι αθώο, όμως όλα θα ανακατευτούν μέσα σου

Υλικά: προτζέκτορας, αρχείο με τις ταινίες, 20 -30 καρέκλες, ηχείο, ηχογράφηση, υπολογιστής, παλαντζά

Χώρος: Κλειστός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας

Performers: 1 σταθμάρχης

Δράση: Περιμετρικά σε όλον τον χώρο γίνεται παράλληλη προβολή ταινιών που έχουν ως θέμα ή επιρροές από την Ομήρου Οδύσσεια και ταυτόχρονα θα ακούγονται αποσπάσματα της Οδύσσειας σε διάφορες γλώσσες.

Ενδεικτικά: Οδύσσεια²⁰⁶ του Αντρέι Κονσαλόφσκι, 2001: Η Οδύσσεια του Διασπήματος²⁰⁷ του Στάνλεϊ Κιούμπρικ και Ο Brother, Where Art Thou?²⁰⁸ των Joel and Ethan Coen, Ομήρου Οδύσσεια²⁰⁹ του Mario Camerini (1954), Οδυσσέας²¹⁰ του Joseph Strick, Οδύσσεια²¹¹ του Jérôme Salle, Homer's Odyssey -The Simpsons²¹² του Wes Archer, Το Βλέμμα του Οδυσσέα²¹³ του Θόδωρου Αγγελόπουλου, A Chinese Odyssey²¹⁴ - Jeffrey Lau κ.α. με τη μορφή μωσαϊκού, καθώς η κάθε ταινία «εμπλέκεται» μέσα στην άλλη.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Προβολή video- δράσης μέσω του App

Αναφορά: Οδύσσεια

Παραλλαγή: Η κάθε προβολή θα γίνεται μέσα από διάφορες οθόνες (τηλεόρασης, tablet, υπολογιστή κ.α.) με ποικιλία μεγέθους και θα είναι τοποθετημένες συσσωρευμένα.

²⁰⁶ <https://www.imdb.com/title/tt0118414/>

²⁰⁷ <https://www.imdb.com/title/tt0062622/>

²⁰⁸ <https://www.imdb.com/title/tt0190590/>

²⁰⁹ <https://www.imdb.com/title/tt0047630/>

²¹⁰ <https://www.imdb.com/title/tt0062414/>

²¹¹ <https://www.imdb.com/title/tt1659619/>

²¹² <https://www.imdb.com/title/tt0701124/>

²¹³ <https://www.imdb.com/title/tt0114863/>

²¹⁴ <https://mubi.com/notebook/posts/the-wacky-existentialism-of-jeffrey-lau-s-a-chinese-odyssey>

Αν όλοι, ξαφνικά, γινόμαστε κάποιος άλλος

Υλικά: Σημεία όψης, υφάσματα κ.α., οι εικόνες -πίνακες εκτυπωμένες σε μεγάλα ταμπλό, μουσικό χαλί, ηχείο, υπολογιστής

Χώρος: Κλειστός και ανοικτός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24ου σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα υπάρχει η δυνατότητα και εναλλαγής ομάδων (σκυτάλης).

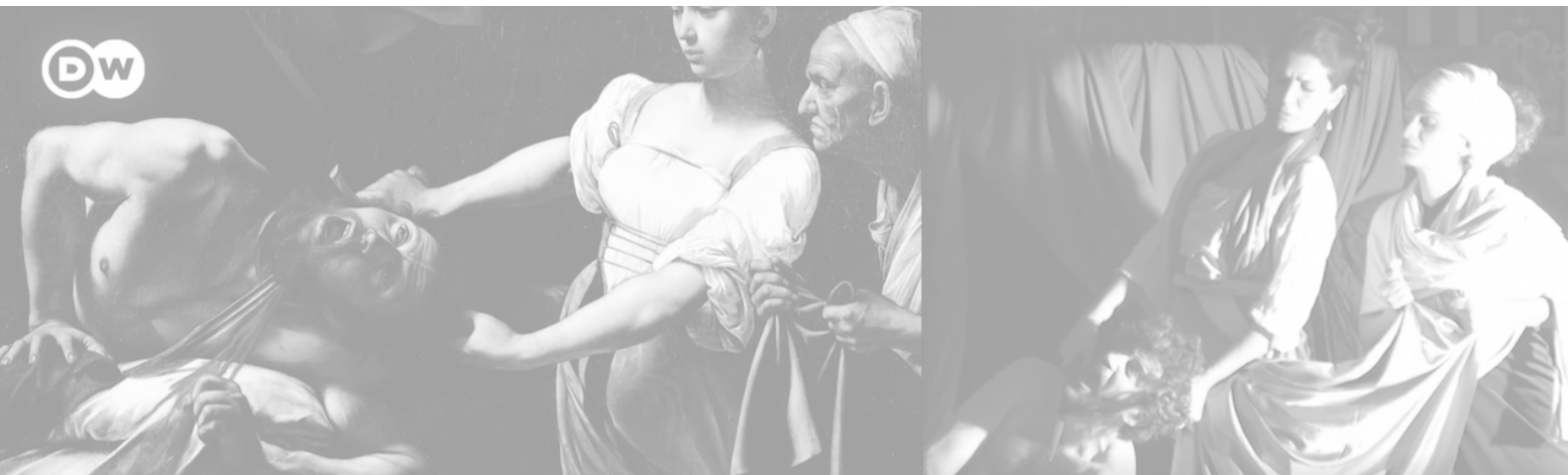
Performers: 1 σταθμάρχης, και ανάλογοι με τους πίνακες που θα επιλεγτούν

Δράση: Ζωντανεύουν έργα τέχνης²¹⁵ με θέμα την *Οδύσσεια*. Όταν εμφανίζεται ένας πίνακας οι Performers χρησιμοποιούν τα σημεία όψης και τον αναπαριστούν (Tableaux Vivants²¹⁶).

Ενδεικτικοί πίνακες: *Odysseus and Eurycleia*²¹⁷ - Christian Gottlob Heyne, *Odysseus wants to embrace the ghost of his Mother*²¹⁸ (1901)-Jan Styka, *Penelope Awakened by Eurycleia*²¹⁹ -Angelica Kauffmann, *Telemachus killing the Suitors*²²⁰ (1812) -Leon Louis Vincent Paliere

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Προβολή video- δράσης μέσω του App

Αναφορά: *Οδύσσεια*



²¹⁵ <https://www.dw.com/en/caravaggio-paintings-live-on-stage/av-46296951>

²¹⁶ <https://www.facebook.com/dw.euromaxx/videos/405671537639818/>

²¹⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Eurycleia_of_Ithaca

²¹⁸ <http://www.hellenicaworld.com/Greece/Mythology/Paintings/en/OdysseusMotherJanStyka.html>

²¹⁹ <https://pixels.com/featured/penelope-awakened-by-eurycleia-angelica-kauffmann.html>

²²⁰ <https://fineartamerica.com/featured/telemachus-killing-the-suitors-leon-louis-vincent-paliere.html>

6^{ος} Σταθμός

Επιστρέφω αμέσως (είπε ο Μπλουμ)

Υλικά: μαρκαδόρος, σφουγγάρι, απόσπασμα *Οδύσσειας*

Χώρος: οπουδήποτε που να έχει τζαμαρία ή παράθυρο και να υπάρχει οπτική επαφή και από τις δυο πλευρές (μαγαζιά/ καταστήματα/ καφετέριες, στάσεις λεωφορείων, μέσα σε λεωφορεία, κ.α.). Είναι σε διάσπαρτα σημεία στην περιοχή (ένας συγκεκριμένος δρόμος, γειτονιά).

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα υπάρχει δυνατότητα εναλλαγής performer (σκυτάλη).

Performers: 1 σταθμάρχης, όσοι επιθυμούν (θα συμμετέχουν ως επί το πλείστον κάτοικοι της περιοχής)

Δράση: Οι «υβριδικοί εξερευνητές» έχουν τη δυνατότητα να κοιτάζουν έξω αλλά και μέσα από τον χώρο –πίσω και μπρος από το τζάμι. Ο performer που βρίσκεται μέσα γράφει συνεχώς στην γυάλινη επιφάνεια, κάπου – κάπου κοιτάζει προς τους «υβριδικοί εξερευνητές» και λέει «Μόλις τελειώσω έρχομαι...» ύστερα, «όταν δεν τον βλέπει κανείς», σβήνει ότι έχει γράψει και ξεκινάει από την αρχή ξανά.

Απόσπασμα: επιλογή του/της performer

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Προβολή μέσω του App

Αναφορά: Στην αναμονή της Πηνελόπης. Ράβε –ξήλωνε του υφαντού (*Οδύσσεια*, ραψωδία Β, στ.111-115)



7^{ος} Σταθμός

Ποιοι αντίλαλοι αυτού του ήχου ακούστηκαν από τους δυο και καθέναν χωριστά;



Υλικά: πολλές Α4 με τα αποσπάσματα, (ψηφιακά: μερικά τόξα σαν το Geekplay ARcher The Hunter και κλεψύδρα)

Χώρος: Κλειστός και ανοικτός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή ομάδων.

Performers: 1 σταθμάρχης, 2 έπος (ραψωδία Χ: 399), 2 Τζαίμς Τζούς (1990: 767, (κεφ. 18)), «υβριδικοί εξερευνητές»

Δράση: Όλο το έδαφος καλυμμένο με Α4 τυπωμένες με τα αποσπάσματα.

Οι performers διαβάζουν αποσπάσματα ταυτόχρονα με διάφορους διαλογικούς τρόπους. Γίνεται μια αφηγηματική μάχη μεταξύ μνηστήρων και Μπλουμ. Καθώς διαβάζουν όταν τελειώνουν ρίχνουν τη σελίδα κάτω. Γίνεται παρότρυνση να συμμετάσχουν και οι «υβριδικοί εμπυχωτές» παίρνοντας τις θέσεις των performers.

Ψηφιακή παραλλαγή: AR αγώνας τοξοβολίας (ιδανικά μεταξύ performer - παικτών από διαφορετικές χώρες/ περιοχές με τη χρήση 5G). Ο ένας είναι με την Ομήρου Οδύσσεια και ο άλλος με του Τζούς. Ενώ εμφανίζονται οι στίχοι- απόσπασμα στην οθόνη του κινητού ο «υβριδικός εξερευνητής» τους διαβάζει και παράλληλα χρησιμοποιεί το Geekplay ARcher The Hunter²²¹ με το Geekplay™ ARcher²²² για να περάσει με το τόξο του το βέλος μέσα από τους κύκλους²²³. Για όλα τα παραπάνω υπάρχει χρονικό περιθώριο με βάση μια κλεψύδρα.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Ένας AR αγώνας τοξοβολίας. Οι «υβριδικοί εξερευνητές» με τα κινητά τους τηλέφωνα, μέσω της εφαρμογής, όπως η AR Archery²²⁴, θα αγωνίζονται να περάσουν με το τόξο τους το βέλος μέσα από τους κύκλους και παράλληλα θα διαβάζουν αποσπάσματα.

Αναφορά: Μνηστήρες (ραψωδία Χ: 399) και Μπλουμ

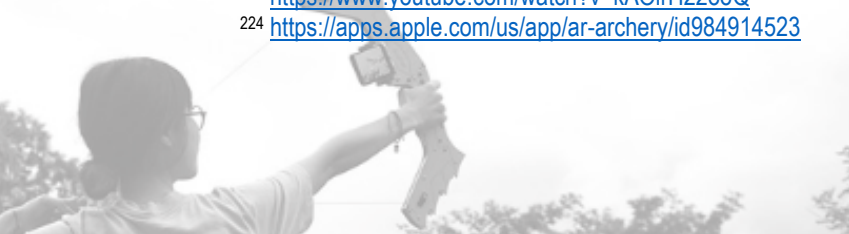


²²¹ <https://www.ozsale.com.au/product/Geek-Play-Geekplay-ARcher-The-Hunter/s/YGEbURr2PkWy4M83nWEE4w>

²²² <https://apps.apple.com/us/app/geekplay-archer/id1254051505>

²²³ <https://www.youtube.com/watch?v=kAOlrH22ooQ>

²²⁴ <https://apps.apple.com/us/app/ar-archery/id984914523>



8^{ος} Σταθμός

Αστραφτερά γκέμια των ανέμων

Υλικά: 10 δυνατοί ανεμιστήρες, (ηχοτοπίο, ηχείο, υπολογιστής – υπό σκέψη)

Χώρος: Κλειστός (ή και ανοιχτός αλλά με περισσότερους ανεμιστήρες)

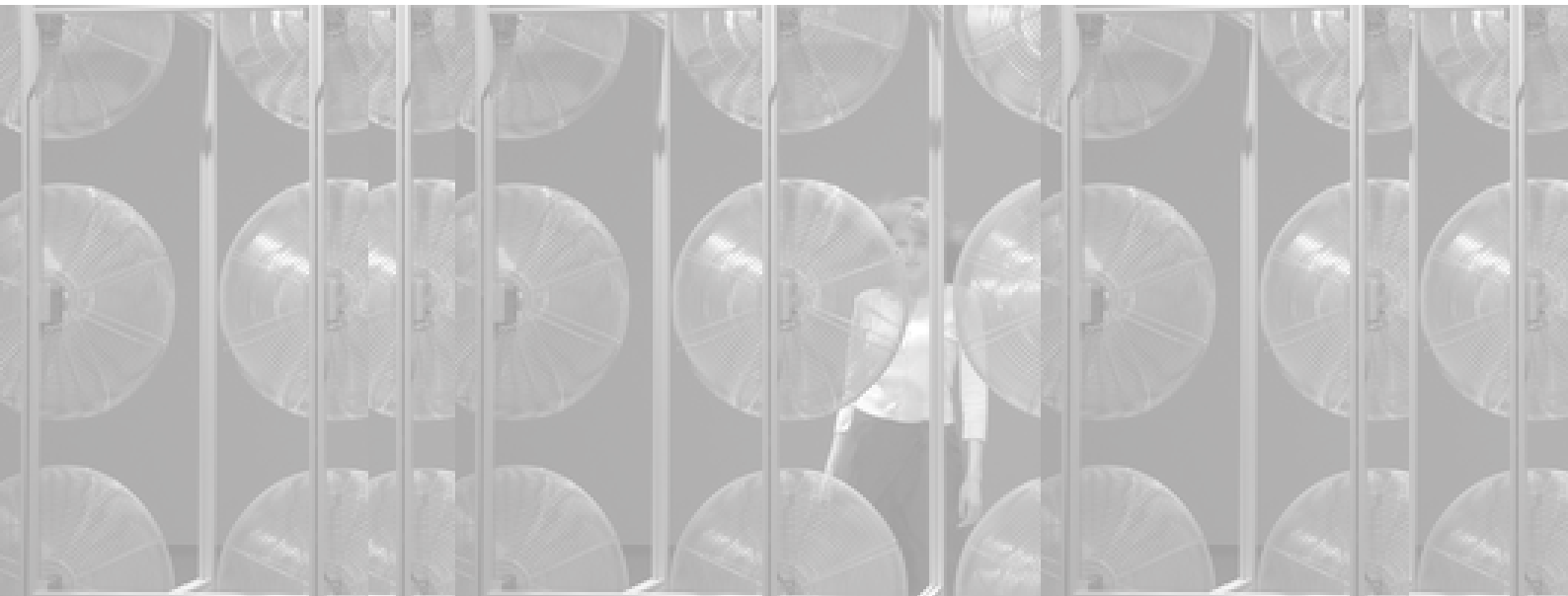
Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας.

Performers: 1 σταθμάρχης, «υβριδικοί εξερευνητές»

Δράση: Στον χώρο είναι τοποθετημένοι κυκλικά οι ανεμιστήρες²²⁵. Μπαίνουν οι «υβριδικοί εξερευνητές» στο κέντρο του κύκλου, κλείνουν τα μάτια και αισθάνονται τους δυνατούς ανέμους (είναι πολύ δυνατοί).

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Προβολή video- δράσης μέσω του App

Αναφορά: Αίολος



²²⁵ Όπως έγινε με το *BLOW UP* (2005) του Scott Snibbe αλλά σε κυκλική διάταξη
<https://www.snibbe.com/projects/interactive/blowup>

9ος Σταθμός

Ο πατήρ Ο' Φλύν θα τους έβαζε σε τάξη



Υλικά: 8 γιγαντοοθόνες (αναλογα το μέγεθός τους), τέσσερις κάμερες, υπολογιστής, ηχογράφηση, ηχεία

Χώρος: Κλειστός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24ου σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή ομάδων.

Performers: 1 σταθμάρχης, «υβριδικοί εξερευνητές»

Δράση: Ο Performer θα ενημερώνει τους «υβριδικούς εξερευνητές» ότι θα πρέπει να ακολουθήσουν τις οδηγίες κατά γράμμα.

Οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα μπαίνουν (η ποσότητα θα εξαρτάται από το μέγεθος του χώρου, τις γιγαντοοθόνες και τις κάμερες) και θα βλέπουν τους εαυτούς τους στις οθόνες. Θα πρέπει να ακολουθούν τις εντολές που ακούνε από τα ηχεία. Οι κάμερες παράλληλα θα τραβούν από τις τέσσερις πλευρές (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά) και θα πιάνουν όλους τους «υβριδικούς εξερευνητές».

Ηχογράφηση (2 φωνές): «Τρέχα επιτόπου, είπα τρέχα!, για πάμε πηδηματάκια, σήκωσε το δεξί σου χέρι, τώρα το αριστερό, χαμογέλα, άνοιξε το στόμα, πιάσε την κοιλιά σου, δείξε τα δόντια σου. Περπάτα επιτόπου, τρέχα επιτόπου. Σταμάτα. Τώρα ξεκουράσου. Σταμάτα. Πάρε ανάσα. Ξανά τρέχα! κ.ο.κ.»

Ο performer λίγο πριν το τέλος θα λέει: Πως είναι όταν κάποιος άλλος σε παρακολουθεί και σε καθορίζει;

Παραλλαγή: Αντί για οθόνες να είναι ένας χώρος με καθρέπτες. Ιδανικά ένα κουτί από καθρέφτες, όπως του Lucas Samaras το *Mirrored Room* (1966)²²⁶.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Τοποθετεί το κινητό σε θέση selfie και ακολουθεί η ίδια διαδικασία εντολών.

Αναφορά: Θεοί



²²⁶ <https://twistedifter.com/2015/08/lucas-samaras-mirrored-room-installation/>

Στάθηκε μπροστά στη βιτρίνα του Ντλούγκατζ

Υλικά: ρούχα, ήχος μαγικού ραβδιού, γιγαντοοθόνη, αρχείο διαφήμισης, ηχογραφημένο αρχείο, ηχείο, υπολογιστής, 4 γουρουνοκεφαλές, κατασκευές

Χώρος: Κλειστός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή ομάδων.

Performers: 1 σταθμάρχης, 4 performers

Δράση: 2 performers θα βρίσκονται πνιγμένοι μέσα σε ένα βουνό από ρούχα. Το «βουνό» είναι κατασκευή με 3 τρύπες (χέρια, κεφάλι). Μόλις ξεκινήσει η κινητική δράση βγαίνουν- εμφανίζονται τα χέρια από τις 2 τρύπες, με το ηχογραφημένο αρχείο ακολουθεί το κεφάλι και κινούνται εκστασιασμένοι. Όταν θα ακουστεί το μαγικό ραβδί θα παγώσουν και μόλις γίνει η προβολή της διαφήμισης (για αγορά προϊόντων στην γιγαντοοθόνη) αργά –αργά θα εισχωρούν μέσα στο «βουνό» τους.

Ταυτόχρονα οι άλλοι 2 performers θα είναι κοντά στα «βουνά» ρούχων, όρθιοι και θα βάζουν και θα βγάζουν συνεχώς ρούχα. Στην αρχή η όλη δράση (πρόσθεση και αφαίρεση των ρούχων) γίνεται με αργό ρυθμό, αργότερα, όταν θα ακούγεται το ηχογραφημένο αρχείο, το οποίο θα λέει: «Κι άλλα, κι άλλα, κι άλλα, κι άλλα» σε χαλί και από πάνω θα ακούγεται σαν ποιηματάκι: «τι ωραίο χρώμα, τι ωραία υφή, τι ωραία εφαρμογή! Μα πόσο μου πάει!» (το οποίο στην πορεία θα επιταχύνεται), ο ρυθμός της δράσης θα αυξάνεται. Θα βρίσκουν τη μάσκα τους μέσα στα ρούχα, θα τη βάζουν και θα αρχίζουν να χορεύουν εκστασιασμένα. Όταν θα ακουστεί το μαγικό ραβδί η δράση παγώνει για μερικά δεύτερα σαν οι Performers να υπνωτίζονται και αργά- αργά γυρίζουν το κεφάλι τους προς την οθόνη για να δουν τη διαφήμιση ρούχων. Παρακολουθούν καθηλωμένοι. Μόλις τελειώσει η διαφήμιση, η δράση- εκστασιασμός και για τους τέσσερις performers συνεχίζεται ακόμη πιο πολύ. Γίνεται απότομη Παύση. Σε αργό ρυθμό οι Performers παίρνουν τις αρχικές τους θέσεις και επαναλαμβάνουν τη δράση ξανά (σαν κάτι να ξεχαρβαλώθηκε και επαναφέρεται στην αρχική του θέση).

Διαφημιστικό Σποτ²²⁷: Το διαφημιστικό θα έχει τη μορφή telemarketing και θα δημιουργηθεί μέσα από εργαστήρια που θα λάβουν χώρα κατά τη διάρκεια κινητοποίησης και εμπύχωσης των κατοίκων μερικούς μήνες πριν από το event. Θα προβάλει τους καλύτερους τρόπους για να φορέσεις

²²⁷ Ενδεικτικό ύφος διαφήμισης: <https://www.youtube.com/watch?v=5LYAEz777AU>

κάποιο ρούχο, τάσεις της μόδας που πρέπει να ακολουθούμε, τι ντύσιμο πρέπει να έχουμε για την κάθε περίπτωση κ.α. Σημαντικά χαρακτηριστικά είναι να είναι έξυπνο, γρήγορο και να ξαφνιάζει. Σκοπός του είναι να είναι όσο γίνεται πιο δελεαστικό για τους «καταναλωτές». Να έχει έντονα εικαστικά και μουσικά στοιχεία και ακούγοντάς το επαναλαμβανόμενα (θα παίζεται συνέχεια σε λούπα στην εγκατάσταση) να δημιουργεί εθισμό. Η διάρκεια του Σποτ δε θα ξεπερνάει τα 60 sec.

Ψηφιακή έκδοση (ασύγχρονη): Προβολή video- δράσης μέσω του App

Αναφορά: Κίρκη (ραψωδία Κ: 184). Η πλανεύτρα Κίρκη κερδίζει την εμπιστοσύνη των συντρόφων του Οδυσσέα με τις προσφορές της και ύστερα τους μεταμορφώνει σε χοίρους.



11^{ος} Σταθμός

Τι να σκέφτονται, τάχα, όταν ακούνε μουσική; Τρόπος για να πιάνεις κροταλίες

Υλικά: Κοστούμι Σειρήνας, ηχεία, μικρόφωνο

Χώρος: Σε κίνηση και σταθερός σε έναν ανοικτό χώρο

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας.

Performers: 1 σταθμάρχης, 5 performers, 2 performers- Σειρήνες, «υβριδικοί εξερευνητές»

Δράση:

Στο σταθερό σημείο (κόμβο): Οι δυο (ή και παραπάνω) performers- Σειρήνες τραγουδάνε σε ένα κεντρικό σημείο μια άρια προσπαθώντας να μαγνητίσουν τους «υβριδικούς εξερευνητές» και να τους παραπλανήσουν νομίζοντας ότι μόνο εκείνες είναι ο σταθμός, ενώ υπάρχουν διάσπαρτες/οι στον χώρο και άλλες σειρήνες με πολιτικά ρούχα που προσπαθούν να τους παραπλανήσουν και να χάσουν τον στόχο τους.

Σε κίνηση: Οι performers (με πολιτικά ρούχα) προσπαθούν να αποπροσανατολίσουν τους «υβριδικούς εξερευνητές». Τους παροτρύνουν/ παρασύρουν να τους ακολουθήσουν. Οι Performers ουσιαστικά δεν πάνε πουθενά, κάνουν κύκλους και κινούνται όσο πιο μακριά από τους σταθμούς γίνεται (σε στενά, σταυροδρόμια κ.α και γενικότερα ακολουθούν μια λαβυρινθώδες διαδρομή) μέχρι οι «υβριδικοί εξερευνητές» να καταλάβουν ότι δεν πηγαίνουν πουθενά.

Τους λένε: «Ακολουθήσέ με», «Ξέρω τον δρόμο», «Έλα γρήγορα θα το χάσεις!»

Και όταν οι «υβριδικοί εξερευνητές» πάνε να φύγουν οι Performers τους λένε κολακίες, γλυκόλογα κτλ (ουσιαστικά αποκαλύπτονται ως Σειρήνες): «Σε περίμενα, σε περίμενα. Μην φεύγεις. Σ ευχαριστώ που υπάρχεις, δε μπορώ χωρίς εσένα. Μα τι απαλό δέρμα, τα μαλλιά σου, το κορμί σου, τα χείλη σου, τι όμορφα μάτια, τι όμορφα δάχτυλα. Επιτέλους ήρθες. Ακολούθησέ με, έλα, έλα, έλα, έλα σε μένα, σε μένα, μη με κάνεις να σε περιμένω. Ακολούθησε την φωνή μου.... Ακολούθησέ με.... Έλα κοντά μου, μη φεύγεις...»

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Μέσω AR²²⁸ βλέπουν τα avatars των Σειρήνων, ακούν το τραγούδι τους και τις ακολουθούν (με βάση το παραπάνω σκεπτικό).

Αναφορά: Σειρήνες (ραψωδία M: 230)



²²⁸ Ένθεση το φανταστικό στο πραγματικό, όπως στο *Dune Avatar WebXR Experience* <https://www.youtube.com/watch?v=urR8DMzAR7M&list=TLGG1-zt70RTFnEwMTA1MjAyMg>

12^{ος} Σταθμός

Ο ωραίος ατελέσφορος οραματιστής που συνθλίβεται από τη σκληρή πραγματικότητα



Υλικά: προτζέκτορας, αρχείο, υπολογιστής κοστούμια – κατασκευές, ηχοτοπίο, ηχείο, υπολογιστής

Χώρος: Κλειστός (μεγάλος) και ανοιχτός (ιδανικά κοντά σε πέρασμα: σκαλοπάτια, στενό, διάδρομος κ.α.)

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή ομάδων.

Performers: 4 Σκύλλα, 2 σταθμάρχες, 1 Χάρυβδη, «υβριδικοί εξερευνητές»

Δράση: Ένας σταθμάρχης από τη μια πλευρά- είσοδο και ο άλλος από την άλλη- έξοδο.

Σε ανοιχτό χώρο. Στην μια πλευρά του περάσματος, μονοπατιού κ.α. είναι η Σκύλλα: οι performers είναι τοποθετημένοι ως ένα σώμα με πολλά κεφάλια²²⁹ και στην άλλη πλευρά είναι η Χάρυβδη με μακριά χέρια και έντονους κύκλους²³⁰.

Σε κλειστό χώρο. Υλοποιείται η ίδια δράση αλλά ο χώρος θα διαχωριστεί στη μέση με προβολές. Η μια, η Σκύλλα, θα έχει ένα περιβάλλον το οποίο θα προβάλλει αμέτρητα μάτια που κοιτούν παντού και στόματα που κινούνται και δαγκώνουν και ο άλλος μισός, η Χάρυβδη, έχει μια εντυπωσιακή ρουφήχτρα²³¹ που επίσης κινείται. Όλα όσα προβάλλονται θα αλληλοεπιδρούν²³² με τους «υβριδικούς εξερευνητές». Ιδανικά το έδαφος θα είναι μαλακό και ασταθές, σαν τραμπολίνο²³³ ή με καμπύλες²³⁴. Οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα πρέπει να αποφύγουν τόσο τα ψηφιακά εφέ όσο και τους performers.

Κατά την είσοδο ο σταθμάρχης θα ενημερώνει τους «υβριδικούς εξερευνητές» ότι όποιον πιάσει ή ακουμπήσει (ψηφιακά) η Χάρυβδη θα στριφογουρίζει μαζί της, αντίστοιχα όποιον πιάσει ή ακουμπήσει την Σκύλλα θα ενσωματώνεται στο σώμα της και θα κινείται όπως εκείνη. Οι προβολές

²²⁹ Με επιρροές από τα κοστούμια του Schlemmer με τα μπαλόνια και μπάλες, *The Triadic Ballet Costumes*, <https://curate.la/event.php?id=18772> τα οποία φωτίζουν το βράδυ, όπως εδώ <https://www.facebook.com/karen.rohlf/videos/10221535507193050>

²³⁰ Με επιρροές από τα κοστούμια του Schlemmer όπως https://www.ibzstore.com/?product_id=216589749_58

²³¹ Όπως περίπου το *Onde Pixel* του Miguel Chevalier https://video.virgilio.it/guarda-video/onde-pixel-miguel-chevalier-unicredit-pavilion-milano_ms636025

²³² Όπως της ομάδας TeamLab το *Hopscotch for Geniuses* <https://www.youtube.com/watch?v=IAjf4CIW7Ow&list=TLGG-9LYt5f5hcQwMTA1MjAyMg>

²³³ Όπως της ομάδας TeamLab το *Multi Jumping Universe* <https://borderless.teamlab.art/>

²³⁴ Όπως της ομάδας TeamLab το *Graffiti Nature* <https://www.youtube.com/watch?v=fjtUthf9wrs&list=TLGG1DuJ5WoiSS0wMTA1MjAyMg&t=18s>

θα είναι αρκετά γεμάτες, θα είναι ακατόρθωτο να μην ακουμπήσει κάποιος τη Σκύλλα ή την Χάρυβδη, οπότε θα πρέπει να επιλέξουν να εμπλακούν σε ένα από τα δυο.

Ο σταθμάρχης θα τους ενημερώσει πως για να μπορέσουν να γλυτώσουν και να τους αφήσει θα πρέπει να θυσιάσουν κάτι, το εφόδιο- χαρτάκι που πήραν στην αρχή (στην περίπτωση που κάποιος δεν επιθυμεί να εμπλακεί στη δράση θα υπάρχει η επιλογή να παραδώσει το χαρτάκι του και να προχωρήσει κατευθείαν στον επόμενο σταθμό).

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Μάχη μέσω AR²³⁵ με τα avatars την Σκύλλα και την Χάρυβδη. Θα προσπαθούν να τις αποφύγουν χωρίς αποτέλεσμα, μόνο όταν δώσουν το εφόδιο θα τα καταφέρουν.

Αναφορά: Σκύλλα και Χάρυβδη (ραψωδία Μ: 230). Κάτι πρέπει να θυσιάσεις για να προχωρήσεις



²³⁵ Όπως γίνεται στο *Jurassic World Alive* https://www.youtube.com/watch?v=JWk1RE-m_Kg

13^{ος} Σταθμός

Γιατί μόνο αυτήν περίμενε. Που; Εδώ, εκεί, δοκίμασε, εκεί, εδώ, παντού, δοκίμασε, που. Κάπου



Υλικά: προτζέκτορας, αρχείο θάλασσας, ηχεία, ήχος θάλασσας, μπαλαντέζα, υπολογιστής, καρέκλες, σακουλάκια με αριθμούς, κουτί/ραφιέρα

Χώρος: Κλειστός (σχετικά μεγάλος)

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή performer.

Performers: 1 σταθμάρχης, «υβριδικοί εξερευνητές»

Δράση: Πριν μπουν οι «υβριδικοί εξερευνητές» ο performer θα τους ζητήσει τα κινητά τηλέφωνα, θα τα βάζει στα σακουλάκια και θα τους ενημερώνει ότι χρειάζεται να κάνουν απόλυτη ησυχία και ότι δεν επιτρέπεται καμία αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Γίνεται προβολή στον έναν τοίχο ένα βίντεο με θέμα τη θάλασσα, η οποία από ήρεμη και γαλήνια²³⁶ αγριεύει²³⁷ και επανέρχεται.

Καμία διάσπαση, εσύ και η θάλασσα. Οι «υβριδικοί εξερευνητές» μπορούν να καθίσουν όση ώρα επιθυμούν είτε στις καρέκλες είτε στο έδαφος.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Προβολή video- δράσης μέσω του App

Αναφορά: Πηνελόπη. Αναμονή, ανάπαυση, χαλάρωση, ηρεμία, αναπόληση.



²³⁶ Όπως εδώ <https://defolupgitseler.tumblr.com/post/190426920897>

²³⁷ Όπως εδώ <http://galeriedesartistes.centerblog.net/rub-gifs-fantastique-.html>

14^{ος} Σταθμός

Ολόκληρος ο πληθυσμός μιας πόλης εξαφανίζεται, άλλοι τους αντικαθιστούν, μα κι αυτοί είναι περαστικοί

Υλικά: προτζέκτορας, μπαλαντέζα, αρχείο, υπολογιστής, ηχείο

Χώρος: Κλειστός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή performer.

Performers: 1 σταθμάρχης

Δράση: Θα γίνεται προβολή ενός video²³⁸ από ταξιδιώτες, πεζούς, πολίτες, ζώα, αγρότες, κλπ το οποίο έχει δημιουργηθεί από τους κάτοικους της περιοχής ύστερα από εργαστήρια που θα έχουν παρακολουθήσει. Οι ήχοι που θα ακούγονται είναι οι ήχοι που καταγράφηκαν κατά την διάρκεια των λήψεων.

Ο καθένας διαβαίνει την δική του *Οδύσσεια*.

Παραλλαγή: Θα έχουν τοποθετηθεί σε διάφορα παρόμοια σημεία και γωνίες της περιοχής αλλά και άλλων χωρών κάμερες οι οποίες θα προβάλλουν και θα μεταφέρουν τον ήχο της περιοχής σε live streaming με 5G ανθρώπους που πηγαινοέρχονται. (ενδεικτικά σημεία: μέτρο/ ηλεκτρικός, σκάλες από δημόσιους χώρους, διαδρόμους –πεζόδρομους, πλατείες κ.α.)

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Προβολή video- δράσης μέσω του App

Αναφορά: Οι διαδρομές του Οδυσσέα.



²³⁸ Όπως το *The Passageways* του Yasujiro Ozu <https://www.youtube.com/watch?v=OFNGIXuk-9Q>
Και το *Paralalel Cities* (2010,2011) των Lola Arias και Stefan Kaegi <https://lolaarias.com/paralalel-cities/>

15^{ος} Σταθμός

Φαλακρό κεφάλι πίσω από την κουρτίνα



Υλικά: κατασκευές με εφημερίδες, πετονιά, χαρτοταινία, ηχείο, ηχοτοπίο, ηχογράφηση, υπολογιστής

Χώρος: Κλειστός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή ομάδων.

Performers: 6 κυνηγοί, 1 σταθμάρχης, «υβριδικοί εξερευνητές»

Δράση: Όλος ο χώρος θα είναι καλυμμένος από εφημερίδες. Οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα μπαίνουν μέσα σε σιωπή. Με ύφος ο σταθμάρχης θα τους λέει: «Οι γίγαντες σε κυνηγούν για να σε καταβροχθίσουν... τρέχα!», εκείνη τη στιγμή θα ακούγεται το ηχοτοπίο και θα «ξεκολλάνε» οι performers – κυνηγοί από τους τοίχους.

Θα υπάρχουν «σεντόνια» εφημερίδων με τα οποία οι performers θα έχουν γίνει ένα και θα «κυνηγούν» τους θεατές. Οι performers θα έχουν πάνω τους κολλημένες εφημερίδες, θα κινούνται 2-2 σαν να κρατάνε ένα σεντόνι από δυο άκρες – για να δίνουν την εντύπωση του γίγαντα. Οι performers θα είναι ένα με το installation, δεν θα διακρίνονται από το υπόλοιπο περιβάλλον και όταν ακουστεί το ηχοτοπίο θα «ξεκολλάνε» από τον «τοίχο».

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Μάχη μέσω AR²³⁹ με τα avatars γίγαντες τους οποίους προσπαθούν να πετύχουν με τα κοντάρια ή γίνεται μόνο ηχητική καταδίωξη²⁴⁰ από τους γίγαντες (σε εξωτερικό χώρο).

Αναφορά: Κίκονες, Κύκλωπες, Λαιστρυγόνες.



²³⁹ Όπως γίνεται στο *The Walking Dead: Our World* <https://www.youtube.com/watch?v=-FLJu9vxj1Q>

²⁴⁰ Όπως γίνεται στο *Zombies, Rum!* <https://www.youtube.com/watch?v=xIRqBvYFXT0>

16^{ος} Σταθμός

Ο Μπλουμ μέσα από την πόρτα του μπαρ είδε μίαν αχιβάδα να κρατιέται κοντά στα αυτιά τους

Υλικά: Πόρτα

Χώρος: Ανοιχτός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή performer.

Performers: 1 σταθμάρχης

Δράση: Οι «υβριδικοί εξερευνητές» για να περάσουν από αυτόν τον σταθμό θα πρέπει να μπουν όλοι σε μια σειρά, ο ένας πίσω από τον άλλον, να περάσουν από μια πόρτα²⁴¹ και να δώσουν μια απάντηση στον performer-σταθμάρχη.

Ο performer- πορτιέρης θα τους ρωτάει: «Ποιος είσαι;»
Απαντούν όλοι μαζί και δυνατά «ο ΚΑΝΕΝΑΣ».

Ο Performer -σταθμάρχης είτε θα αφήνει μερικούς να περάσουν είτε δεν θα τον ικανοποιεί η απάντηση (ένταση φωνής, διάθεση κ.α) και θα τους ζητά να το επαναλάβουν. Θα ακολουθεί η ίδια διαδικασία και με τους επόμενους.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Θα εμφανίζεται μια πόρτα, θα ακούγεται η ερώτηση «ποιος είσαι;» και ο «υβριδικός εξερευνητής» θα απαντήσει φωνάζοντας «ο ΚΑΝΕΝΑΣ» με όλη του τη δύναμη. Η πόρτα θα ανοίξει με την ένταση (ντεσιμπέλ) της φωνής²⁴².

Αναφορά: Πολύφημος (Ραψωδία Ι: 160). Η πόρτα – έξοδος συμβολίζει την έξοδο από τη σπηλιά



²⁴¹ Όπως έκανε το ΣΜουθ με το Εκτός <https://www.youtube.com/watch?v=IVbPOL2J1xc>

²⁴² Όπως γίνεται με το *Scream Go Hero*

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ketchapp.screamhero&hl=en_US&gl=US και

<https://www.youtube.com/watch?v=u7Mk75m8-lc>

17^{ος} Σταθμός

Χαμογέλασε ισομερώς προς όλες τις πλευρές

Υλικά: ρολό καθρέπτης κομμένος σε πολλά κομματάκια μεγέθους παλάμης, Πινακίδα, καλάθι

Χώρος: στο πιο απόμακρο και κρυφό σημείο

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας.

Performers: 1 σταθμάρχης

Δράση: Θα υπάρχει μια πινακίδα πλακάτ που θα ρωτάει: «ο δικός σου προορισμός; Πάρε έναν». Κάτω από την πινακίδα θα έχει μέσα σε ένα καλάθι/ κουτί κομμάτια από καθρέπτες. Οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα καλούνται να πάρουν από έναν και να κοιταχτούν.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Παιχνίδι ruzzle²⁴³ καθρέπτη, μόλις ολοκληρωθεί θα εμφανίζεται το ερώτημα, θα ανοίγει η κάμερα και θα προβάλλει τον «υβριδικό εξερευνητή».



²⁴³ Όπως γίνεται με τα Παιχνίδια παζλ *Jigsaw Puzzles*
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rottzgames.realjigsaw&hl=el&gl=US>

Ήταν νεαρός επαναστάτης



Υλικά: στρογγυλά γυαλιά, καπέλο, μουστάκι, κοστούμι, γραβάτα, μπαστούνι κλπ, γαλάζιο τετράδιο, μολύβι, στυλό

Χώρος: Σε κίνηση

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή performer.

Performers: 1 performer- επαγγελματίας συγγραφέας (ή και περισσότεροι- ανάλογα το εύρος της περιοχής δράσης)

Δράση: Κατά την διάρκεια του όλου εγχειρήματος ο performer θα κυκλοφορεί ανάμεσα στους «υβριδικούς εξερευνητές» σιωπηλός ως James Joyce. Θα έχει ένα γαλάζιο τετράδιο και θα σημειώνει λέξεις – συλλαβές.

Στην εφαρμογή θα εμφανίζεται το Task: «Βρες τον συγγραφέα και ζήτα του αυτόγραφο». Μόλις θα τον βρίσκουν (θα εντοπίζεται μέσω του χάρτη app διότι ο Performer θα είναι συνδεδεμένος) θα τον «κλικάρουν» μέσα από την εφαρμογή τους και θα τους υπογράψει σε μια ψηφιακή σελίδα με ένα απόσπασμα του James Joyce που θα εμφανίζεται στην οθόνη του κινητού τους.

Στο τέλος θα τους λέει ο Performer: Δουλεύω ξανά και ξανά τις συλλαβές μέχρι να μοιάσουν με «αναρίθμητα πολύχρωμα πρίσματα»

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Θα ψάχνουν τον James Joyce μέσω AR²⁴⁴

Αναφορά: James Joyce

²⁴⁴ Όπως γίνεται με το *Pokémon GO!* <https://www.youtube.com/watch?v=2sj2iQyBTQs>

Οι συγχωρδίες συμφώνησαν

Υλικά: οι δουλειές των μαθητών/τριών της περιοχής, καρφάκια, σφυρί, κ.α. παραπλήσια

Χώρος: Σε διάφορους δημόσιους τοίχους

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας.

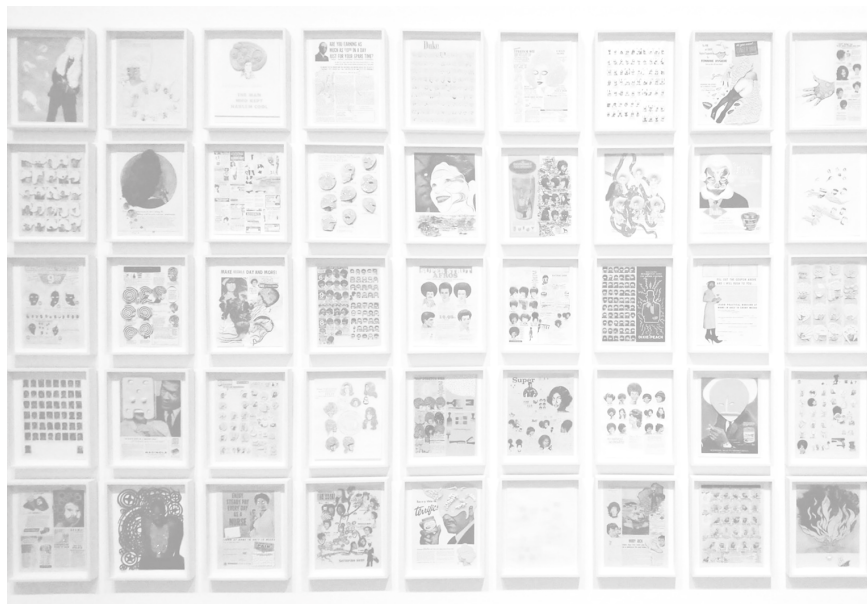
Performers: 1 Σταθμάρχης

Δράση: Θα γίνει σε συνεργασία με τους κατοίκους (κυρίως τα σχολεία όλων των βαθμίδων της περιοχής) για να υλοποιηθεί μια έκθεση με τις απόψεις-οπτικές τους γραπτώς, φωτογραφικά και εικαστικά. Θα έχουν προηγηθεί αντίστοιχα εργαστήρια για την ευαισθητοποίηση τους. Η επιλογή των «τοιχων» που θα εκτεθούν τα έργα θα γίνει σε συνεργασία του Δήμου με τους κατοίκους.

Έκθεση για το τι είναι: *Οδύσσεια*, περιπέτεια, νόστος, υπομονή, μοίρα, επιμονή, φιλοξενία, ήττα, εκδίκηση, εμπιστοσύνη, θάλασσα, σύντροφος κ.α.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Προβολή video- δράσης μέσω του App

Αναφορά: *Οδύσσεια*



20^{ος} Σταθμός

Τι είναι αυτό που μαλακώνει την καρδιά ενός ανθρώπου ναυαγισμένου στις χειρότερες θύελλες...

Υλικά: μπλε φωτισμός, πετονιά, καρφάκια ή σύρμα, ξύλα, διάφορα αντικείμενα από τους κατοίκους της περιοχής, ηχοτοπίο, ηχείο

Χώρος: Κλειστός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας.

Performers: 1 σταθμάρχης

Δράση: Θα γίνει ένα ανοιχτό κάλεσμα στους κατοίκους της περιοχής για να εκθέσουν κάποια αντικείμενα «που μας δίνουν δύναμη/ ελπίδα να ξεπεράσουμε τις φουρτούνες / την ήττα της ζωής» (όπως: νέος στόχος, σοκολάτα, παγωτό, φωτογραφία, μουσική, θέατρο, φίλος, ταξίδι, κατοικίδιο, έρωτας, δουλειά κ.α.). Τα αντικείμενα θα συλλεχθούν και θα εκτεθούν με τη μορφή Installation²⁴⁵. Το Installation θα έχει ως θεματική το «ναυάγιο» το οποίο θα στηθεί από διάφορα κρεμάμενα παλιά ξύλα -που υποδηλώνουν ένα ναυάγιο- και από τα αντικείμενα των πολιτών, τα οποία επίσης κρέμονται ανάμεσα στα ξύλα δημιουργώντας ένα περιβάλλον με εντυπωσιακές σκιές και συμβολισμούς.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Puzzle με ξύλα ναυαγίου. Μόλις ολοκληρωθεί εμφανίζεται το καράβι του Οδυσσέα και προχωράνε στον επόμενο σταθμό.

Αναφορά: Στο Ναυάγιο του Οδυσσέα (Ραψωδία Μ: «243») που πάλεψε με τα κύματα και στο «ξύλο- ελπίδα» από το οποίο κατάφερε να κρατηθεί στην επιφάνεια της θάλασσας.



²⁴⁵ Όπως έκανε η Cornelia Parker με το έργο της *Cold Dark Matter*
<https://www.youtube.com/watch?v=NrTvMxPI3xA> και <https://www.tate.org.uk/art/artworks/parker-cold-dark-matter-an-exploded-view-t06949/story-cold-dark-matter>

21^{ος} Σταθμός

Μπήκαμε όλοι; Ρώτησε ο Μάρτιν Κάννινγκχαμ. Πέρασε, Μπλουμ.

Υλικά: οθόνη, υπολογιστής, κάμερα

Χώρος: Κλειστός

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας.

Performers: 1 σταθμάρχης, «υβριδικοί εξερευνητές»

Δράση: Με το που μπαίνουν οι «υβριδικοί εξερευνητές» στο χώρο «μεταφέρονται» (μέσω live streaming -5G) σε άλλες περιοχές (ή και χώρες). Ο χώρος δείχνει περιμετρικά –και στους 4 τοίχους και στις 6 επιφάνειες- την προβολή της άλλης κάθε φορά περιοχής²⁴⁶, η οποία θα εναλλάσσεται κάθε 30". Επίσης, όποιος βρίσκεται στη συγκεκριμένη τοποθεσία από τις άλλες περιοχές μπορεί να δει τον «υβριδικό εξερευνητή».

Συγκριμένα, στην εφαρμογή θα εμφανίζεται ένα μήνυμα στους «υβριδικούς εξερευνητές» το οποίο θα τους ενημερώνει ότι όταν θα μπουν στον σταθμό θα πρέπει να αναζητήσουν τον Τειρεσία για να τον «συμβουλευτούν»- να τους βοηθήσει να επιστρέψουν στην Ιθάκη τους.

Μόλις περάσουν στον χώρο οι «υβριδικοί εξερευνητές» «μεταφέρονται» ψηφιακά σε άλλες περιοχές. Στο κέντρο υπάρχει ένα buzzer αναγράφοντας επάνω του «Όταν βρεις την Ιθάκη σου πάγωσε τον χρόνο», όταν οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα το πατάνε δε θα γίνεται τίποτα. Οι περιοχές θα συνεχίζουν να «μεταφέρουν» τους «υβριδικούς εξερευνητές» σε άλλες περιοχές και καθώς περνάει ο χρόνος οι περιοχές θα εναλλάσσονται πιο γρήγορα.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Εάν υπάρχει η δυνατότητα γίνεται απευθείας σύνδεση και προβολή με άλλες περιοχές, διαφορετικά προβολή video –δράσης.

Αναφορά: η Νέκυια – η μεταφορά/ κάθοδος του Οδυσσέα στον Άδη/ Κάτω Κόσμο (ραψωδία Λ: 201). Η συνεχής μεταφορά των «υβριδικών εξερευνητών» από περιοχή σε περιοχή ψάχνοντας την Ιθάκη τους, το σπίτι τους.

Παραλλαγή: Θα μπορούσε να υπάρχουν διαδοχικά δωμάτια απ όπου καθώς περνούν οι «υβριδικοί εξερευνητές» από την μια πόρτα στην άλλη να αλλάζουν και περιοχές.

²⁴⁶ Όπως το PORTAL του Benediktas Gyls <https://portalcities.org/> και <https://www.youtube.com/watch?v=xi4Y7APLq4o>

Πόσο δρόμο πρέπει να κάνει κάθε μέρα



Υλικά: ράβδος, μια λωρίδα μαύρο τούλι, μοντέρνα ρούχα ράπτερ με κουκούλα

Χώρος: Σε κίνηση – σε υπερυψωμένα σημεία

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή performer.

Performers: 1 performer -επαγγελματίας ράπτερ (ή και περισσότεροι- ανάλογα το εύρος της περιοχής δράσης)

Δράση: Κατά την διάρκεια του όλου εγχειρήματος θα μετακινείται στην περιοχή ως Ραψωδός – Ράπτερ. Θα υπάρχουν διάσπαρτα υπερυψωμένα σημεία στα οποία θα κατευθύνεται, θα ανεβαίνει, θα χτυπάει την ράβδο του και θα ραπάρει μόνο με ήχους Beatbox²⁴⁷. Οι «υβριδικοί εξερευνητές» θα φάχνουν να τον βρουν για να τον «κλικάρουν» μέσα από την εφαρμογή τους πάνω σε ένα ψηφιακό βάθρο.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Θα φάχνουν μέσω AR τον Ραψωδός – Ράπτερ. Είναι όμως σε αφωνία, θα χρειαστεί ο «υβριδικός εξερευνητής» να πάρει τη θέση του και να κάνει ένα απλό beatbox με βάση τις οδηγίες²⁴⁸ της εφαρμογής και να το ανεβάσει στην εφαρμογή.

Αναφορά: Όμηρος (σελ7)

²⁴⁷ Όπως το Human Beatbox του Neil Amazes <https://www.youtube.com/watch?v=CPKq9sDis2M>

²⁴⁸ Beatboxing https://www.youtube.com/watch?v=Efk_z9kg2MU

23^{ος} Σταθμός

Μια νυχτερινή επίκληση στο σεληνόφως, απόμακρα, απόμακρα

Υλικά: στολή αστροναύτη

Χώρος: Σε κίνηση

Διάρκεια: Καθόλη τη διάρκεια του Πρότζεκτ έως και λίγα λεπτά πριν το ξεκλείδωμα του 24^{ου} σταθμού της κάθε ημέρας. Θα αναπαρίσταται σε ρυθμό λούπας, θα γίνεται και εναλλαγή performer.

Performers: 1 performer (ή και περισσότεροι- ανάλογα το εύρος της περιοχής δράσης)

Δράση: Κατά την διάρκεια του όλου εγχειρήματος ένας performer θα κυκλοφορεί ως αστροναύτης²⁴⁹, ο οποίος θα κινείται σαν να βρίσκεται στο φεγγάρι²⁵⁰, καθώς θα ψάχνει να βρει το τελευταίο κομμάτι του διαστημόπλοιό του για να απογειωθεί. Οι «υβριδικοί εξερευνητές» ψάχνουν να βρουν το κομμάτι μέσω του app, μόλις το βρουν ψάχνουν τον αστροναύτη να του το δώσουν και να απογειωθεί για τη σελήνη.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Όπως η παραπάνω δράση αλλά θα είναι avatar ο αστροναύτης.

Αναφορά: 2001 Οδύσσεια του Διαστήματος



²⁴⁹ Όπως έκανε η Alicia Framis με το Lost Astronaut <https://www.li-ma.nl/lima/catalogue/art/alicia-framis/lost-astronaut/17814>

²⁵⁰ <https://tenor.com/view/space-moon-landing-astronaut-gif-15027968>

Τα λόγια; Η μουσική; Όχι αυτό που βρίσκεται από πίσω



Υλικά: ηχοσύστημα, ηχεία, υπολογιστής, μουσική, φώτα, Ηχογραφημένο κάλεσμα, 5G, μετάλλια, πινακίδες

Χώρος: Κεντρικά, μέσα στην περιοχή που θα γίνει η συναυλία και χορός

Διάρκεια: μέχρι το τέλος της συναυλίας

Performers: όλοι

Δράση: Μόλις παραλάβουν τα μετάλλια και ολοκληρωθεί η διαδικασία μετάβασης - συγκεντρωθεί το «κρίσιμο» πλήθος-, ακούγεται από τα μεγάφωνα «Χορεύουμε;» - το οποίο και θα σηματοδοτήσει το Flash Mob²⁵¹ -. Βγαίνουν όλοι στους δρόμους, σταματάει η κυκλοφορία των αυτοκινήτων, κλείνουν τα μαγαζιά κ.α., ακούγεται το τραγούδι του Leonard Cohen – *Thanks for the dance*²⁵² από όλα τα ηχεία που έχουν τοποθετηθεί στην περιοχή και όλοι μαζί, περφόρμερς, κάτοικοι, περαστικοί, συμμετέχοντες ακολουθούν τον ρυθμό του Flash Mob και χορεύουν μαζί.

Παράλληλα σε μεγάλες οθόνες ή σε προβολές πάνω σε κτίρια θα εμφανίζονται φωτογραφίες των κατοίκων που συμμετείχαν και βοήθησαν στο εγχείρημα, και θα προβάλλονται επίσης στιγμιότυπα από τους σταθμούς, την προετοιμασία και τις δράσεις που προηγήθηκαν.

Οι performers με τους «υβριδικούς εξερευνητές» (οι οποίοι θα λάβουν ένα μήνυμα μέσω της εφαρμογής «χόρεψε με κάποιον») παίρνουν/ παρακινούν τους περαστικούς να χορέψουν τον τελευταίο χορό του ταξιδιού τους.

Ψηφιακή εκδοχή (ασύγχρονη): Προβολή video- δράσης μέσω του App

Αναφορά: Ιθάκη.

Επιπλέον: Ένα stage θα «υπόσχεται» ότι θα ακολουθήσει κάποιο μουσικό happening Η σκηνική παρουσία επώνυμων καλλιτεχνών θα πλαισιώνεται μέσω streaming συμμετοχών από διάφορες πόλεις του κόσμου. Το Flash Mob θα αποτελεί την «έναρξη» της συναυλίας κλεισίματος. Η συναυλία, επίσης, θα ακούγεται από τα ηχεία σε όλη τη γειτονιά.

Το τραγούδι με το οποίο θα ξεκινήσει η συναυλία θα είναι το παρακάτω:

²⁵¹ <https://www.youtube.com/watch?v=ftt9wCYH4o0>

²⁵² <https://www.youtube.com/watch?v=bVsYz5rB8Bw>



Nick Cave & The Bad Seeds - More News From Nowhere

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ξένη Βιβλιογραφία

Aarseth, E. (2009). *Define Real, Moron! –Some Remarks on Game Ontologies*. In *DIGAREC keynote- Lectures 2009/10*. DIGAREC Series. Universitat Potsdam, n,d, (space) Activision, Call of Duty: Modern Warfare II, 2009

Aboulafia, M. (2016). *George Herbert Mead*, The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), Ανακτήμένο από: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2020/entries/mead/>

Alston, A. (2016). *Making Mistakes in Immersive Theatre: Spectatorship and Errant Immersion*, De Gruyter, JCDE 2016; 4(1): 61–73, University of Surrey George Edwards Library, DOI 10.1515/jcde-2016-0006

Antrim and Newtownabbey Borough Council. Health & Safety Pack for Outdoor Community Events. Ανακτήθηκε από <https://antrimandnewtownabbey.gov.uk/getmedia/de3a81fd-32f3-45e2-9ebc-a90710540c31/Health-and-Safety-for-Outdoor-Community-Events.pdf.aspx>

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

Ascott, R. (1988). *Art and Education in the Telematic Culture*, Leonardo Supplemental Issue, Vol. 1, Electronic Art, MIT Press

Azuma, R. T. (1997). *A survey of augmented reality. Presence: Teleoperat. Virtual Environ.* 6, 4

Bakhtin, M. (1941). *Rabelais and his world*, Bloomington: Indiana University Press

Baudelaire, C. (1964) [1863]. *The painter of modern life*, NY: Da Capo Press

Barbour, J. B. (2001). *The Discovery of Dynamics: A Study from a Machian Point of View of the Discovery and the Structure of Dynamical Theories*. New York: Oxford University Press Inc.

Bedford Borough Council (2015). *A Guide to Organising Safe Events*. [https://bbcdevwebfiles.blob.core.windows.net/webfiles/Leisure%20Parks%20and%20Sport/Parks%20and%20open%20spaces/Guide to organising safe events.pdf](https://bbcdevwebfiles.blob.core.windows.net/webfiles/Leisure%20Parks%20and%20Sport/Parks%20and%20open%20spaces/Guide%20to%20organising%20safe%20events.pdf)

Beloff, L. (2008). *Carnival/Wearable-Art/Presence*

Ben Chaim, D. (1984). *Distance in the Theatre: The Aesthetics of Audience Response*, Ann Arbor: UMI Research Press

- Benedikt, M.** (1991). *Cyberspace: First Steps*, Cambridge & London: The MIT Press
- Bennett, S.** (2006). *Theatre Audience*, Oxon: Routledge
- Bennett, S.** (1990). *Theatre Audiences: A Theory of Production and Reception*, London and New York: Routledge
- Biddle, B. J.** (1986). *Recent Developments in Role Theory. Annual Review of Sociology*. 12:1 <https://doi.org/10.1146/annurev.so.12.080186.000435>
- Bishop, C.** (2005). *Installation Art: A Critical History*, Routledge, Νέα Υόρκη
- Bolter, J. D. & Grusin, R. A.** (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press
- Brown, G.** (1993). *Introduction. In Real Time*. London: Institute of Contemporary Arts
- Carolyn. L.** (1994). *The Big Public Art Combo*, in *Art Journal*/53.3
- Casey, E.** (1997). *The Fate of Place: A Philosophical History*. Berkeley: University of California Press
- Chappell, A. & Hansen, L. E.** (2018). *How is carnival art used to create participation in Cities and Capitals of Culture in the UK?*, *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 15, Issue 2
- Coledridge, S. T.** (1817). *Biographia Literaria: Or, Biographical Sketches of my Literary Life and Opinions*. Vol 1. London. Rest Fenner 23. Paternoster Row. Ανακτημένο από <https://archive.org/details/biographialitera00colerich/page/n8/mode/2up>
- Complicite.** (1999). *Mnemonic*, London: Methuen, Revised edition 2001
- Constant, N.** (2015). *New Babylon*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia
- Cross, L.** (1999). *Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess*, in *Leonardo Music Journal*, Vol.9, pp. 35-42
- Cunningham, S.** (2001). *Wicca: A Guide for the Solitary Practitioner*, 29th edition, Llewellyn Publications. ISBN 0-87542-118-0.
- Debord, G.** (1955). *Introduction to a Critique of Urban Geography*. Ανακτημένο από <https://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/geography.html>
- Dehaene, M. & De Cauter, L.** (2008). *Heterotopia and the City. Public Space in a Postcivil society*. London & NY: Routledge
- Dewey, J.** (1934). *Art As Experience* New York. Capricorn Books
- Dezeuze, A.** (2010). *The «Do-it-Yourself» Artwork Participation from Fluxus to New Media*, Manchester & New York: Manchester University Press
- Duran, A.** (2006). *Teaching Note. Flash mobs: Social influence in the 21st century*, Psychology Press, DOI: 10.1080/15534510601046569

- Eisenstein, S. M.** (1974). *Montage der Attraktionen*, in Eisenstein, S., M. (1974) Schriften, vol 1, Munich
- Eskelinen, M.** (2001). *The Gaming Situation*, The International Journal of Computer Game Research, Volume 1, Issue 1, July 2001
- Evans G. & Mc Dowell J.H.** (1982). *The Varieties of Reference*. Oxford, Clarendon Press
- Ferdman, B.** (2015). *Off the Grid*, in Journal of Performance and Art, 2015, Vol. 37, No. 2 (2015), pp. 13-29, The MIT Press on behalf of Performing Arts Journal, Inc
- Feuerstein, M. & Read, G.** (2013). *Architecture as a Performing Art*, Surrey: Ashgate Publishing Limited
- Gadamer, H. G.** (1975). *Truth and Method*. London: Continuum
- Gadamer, H. G.** (1986). *The Relevance of the Beautiful and Other Essays*. Cambridge: Cambridge University Press
- Gelfand, L.** (2010). *Playing with Stories: Morphology and Meaning in Digital Games Based on Fairy Tales*, The University of Advancing Technology, Associate Professor Conference. American Folklore Society Conference
- Gibson, J. J.** (1977). *The theory of affordances*. In Shaw, R. and Bransford, J. (eds.). *Perceiving, acting, and knowing: Toward an ecological psychology*. NJ: Erlbaum, pp.67-82
- Gibson, J. J.** (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston, MA: Houghton Mifflin
- Gibson, W.** (1984). *Neuromancer*, New York: Ace Books
- Goffman, E.** (1959). *The Presentation of self in everyday life*, New York: Anchor Books
- Gounaris, A.** (2012). *A Naturalistic Explanation of Meaning within Embodied Cognition*. 2nd National Conference on the Philosophy of Science, DOI: 10.13140/RG.2.2.12610.22723/1
- Gounaris, A.** (2013). *Why Embodied Artificial Intelligence is not so Embodied?*, World Congress Proceedings, Vol. 45, Philosophy of Cognitive Science
- Gounaris, A.** (2020). *Why do we need a Unified Theory of Embodied Cognition?*, Presentation for the 94th Joint Session of the Mind Association and the Aristotelian Society, DOI: [10.13140/RG.2.2.11933.74729](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11933.74729)
- Grotowski, J., Schechner, R., Chwat, J.** (1968). *An Interview with Grotowski*, in *The Drama Review: TDR*, 13-1: 29-45
- Health and Safety Executive.** (1999). *The event safety guide* (Second edition). ISBN 9780717624539 https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/107111/hse-event-safety-guide-2nd-edition.pdf
- Heidegger, M.** (1962). *Being and Time*, trans. John Macquarrie and Edward Robinson. Oxford: Basil Blackwell

- Herrmann, M.** (1920). *Über die Aufgaben eines theaterwissenschaftlichen Instituts*, in Klier, H. (1981) *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*, Darmstadt (15-24)
- Hurka, T. & Tasioulas, J.** (2006). *Games and the Good*, in Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes, 2006, Vol. 80 (2006), pp. 217-235+237-264, Oxford University Press on behalf of The Aristotelian Society
- Ioannidis, Y., El Raheb K., Toli, E., Katifori, A., Boile, M., Mazura, M.** (2013). *One object many stories: Introducing ICT in museums and collections through digital storytelling*. Digital Heritage International Congress (Digital Heritage), volume:1 421 – 424 IEEE
- James, W.** (1925). *The Philosophy of William James*, New York: Random House
- Jannarone, K.** (2009). *Audience, Mass, Crowd: Theatre of Cruelty in Interwar Europe*, in Theatre Journal, 61-2: 191-211
- Jones, P.** (1996). *Drama as Therapy: Theatre as Living*, London & New York: Routledge
- Kaprow, A.** (1993). *Essays on the Blurring of Art and Life*, University of California Press
- Katifori, A., Perry, S., Vayanou, M., Pujol, L., Chrysanthi, A., Kourtis, V., & Ioannidis, Y.** (2016). *Cultivating mobile-mediated social interaction in the museum: Towards group-based digital storytelling experiences*. MW2016: Museums and the Web.
- Kim, J. H.** (2004). *Immersive Story A View of Role Played Drama*. In *Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*, Montola, M. & Stenros, J., Helsinki: Ropecon ry
- Kobialka, M.** (1986). *Let the Artist Die?: An Interview with Tadeusz Kantor*, TDR: The Drama Review, 30.3
- Kotz, L.** (2001). *Post-Cagean Aesthetics and the 'Event' Score*. October, Vol. 95, Winter 2001: 54-89, The MIT Press
- Koo, G. & Seider, S.** (2010). *Video Games for Prosocial Learning*. In *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play* (pp. 16-33), USA: Information Science Reference (an imprint of IGI Global)
- Kravagna, C.** (1998). *Working on the Community: Models of Participatory Practice*
- Lacy, S.** (1995). *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Seattle: Bay Press
- Landy, R. J.** (1996). *Persona and Performance*, New York: Guilford Press
- Lefèbvre, H.** (1991). *The production of space*, Oxford, OX, UK: Blackwell
- Leitner, M., Leitner S. & associates.** (2009). *Leisure Enhancement: Instructor's Manual*. New York: Routledge

- Lefebvre, H.** (1994). *Everyday Life in the Modern World*, αγγλ. μτφρ. Sacha Rabinovich, Transaction Publishers, New Brunswick– London (3η έκδοση)
- Linton, R.** (1936). *The study of man: an introduction*, New York & London: D. Appleton-Century Company
- Lorimer, H.** (2011). *Walking: New Forms and Spaces for Studies of Pedestrianism*, in *Geographies of Mobilities: Practices, Spaces, Subjects*, edited by Tim Cresswell and Paul Merriman. 19-35. Farnham: Ashgate Publishing Limited
- Lu, E. Y. H.** (2013). *Instruction Paintings: Yoko Ono and 1960s Conceptual Art*”, SHIFT Graduate Journal of Visual and Material Culture Issue 6
- Lynch, K.** (1960, 1990). *The image of the city*. USA: Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College
- Mariani, M. & Barron, P.** (2014). *Terrain Vague: Interstices at the Edge of the Pale*, London & New York: Routledge
- Martin, D. G.** *Notes on Willing Suspension of Disbelief*, Ανακτήθηκε από <https://ibtheatre201416.weebly.com/uploads/2/3/2/4/23244662/nowsod.pdf>
- Mead, G.** (1934). *Mind, Self, and Society*. United States of America: The University of Chicago Press
- Mieder, W.** (2008). *Cartoon and Comics*, in D. Haase (ed.), *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, Westport Conn. Greenwood Press, 164-167
- Milgram, P. & Kishino, F.** (1994). *A taxonomy of mixed reality visual displays*. *IEICE Trans. Inf. Syst.* 77, 12
- Milgram, P, Takemura, H., Utsumi, A. & Kishino, F.** (1995). *Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*. In *Photonics for Industrial Applications*. International Society for Optics and Photonics.
- Mumford, L.** (2011). *“What is a City?” Architectural Record (1937)*, Routledge
- Munroe, A.** (2012). *Why War? Yoko by Yoko Ono: To the Light*, Serpentine Gallery, Walther König, Köln;
- Muse, J.H.** (2010). *Flash Mobs and the Diffusion of Audience*, *Theater* 40:3, doi 10.1215/01610775- 2010- 005
- Nash, J. B.** (1932). *Spectatoritis*. New York: Sears Publishing Company
- Nash, J. B.** (1932b). *Philosophy of Recreation and Leisure*. St Louis, MO: C. V. Mosby. pp. 178–179
- Nieuwdorp, E.** (2007). *The pervasive discourse*. *Computers in Entertainment*. 5 (2), 13. doi:10.1145/1279540.1279553. S2CID 17759896
- Norman, E.H. & Norman, J. M.** (2000). *Community Operational Research Issues and Public Art Practice: the art director system*, *Journal of the Operational Research Society*

- Omnimuseum.** (2020). *Museology Tactic Cards & Neighborhood Activation Guide*, The Omnimuseum Project
- Paalen, W.** (1945). *Form and Sense. Problems of Contemporary Art*, New York: Wittenborn and Company
- Paavolainen, T.** (2010). *From Props to Affordances: An Ecological Approach to Theatrical Objects*, Volume 18, pp. 116-134, [10.1353/tsy.2010.0006](https://doi.org/10.1353/tsy.2010.0006)
- Park, R. E.** (1950). *Race and Culture*, Glencoe, Illinois: The Free Press
- Patricios, N. N.** (1973). *Concepts of Space in Urban Design, Architecture and Art*. Leonardo, Vol. 6, No. 4, The MIT Press. <https://doi.org/10.2307/1572847>
- Pearson, M.** (2010). *Site-specific performance*. New York: Palgrave Macmillan
- Pellegrini** (1985) *The Relations between Symbolic Play and Literate Behavior: A Review and Critique of the Empirical Literature*. Review of Educational Research , τομ. 55, αρ. 1
- Plant, S.** (1992). *The most radical gesture. The Situationist International in the postmodern age*. London-New York: Routledge
- Poslad, S.** (2011). *Ubiquitous computing: smart devices, environments and interactions*, John Wiley & Sons
- Propp, V.** (1968). *Morphology of the Folktale*, USA: American Folklore Society & Indiana University
- Puchner, M.** (2004). *Society of the Counter-Spectacle: Debord and the Theatre of the Situationists*, Theatre Research International, vol. 29, no.1, 4-15.
- Pujol, L., Roussou, M., Poulou, S., Balet, O., Vayanou, M., Ioannidis, Y.** (2012). *Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHES project*. In Proceedings of 40th Annual Conference of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA), to appear. Amsterdam Press, Southampton, UK
- Pujol, L., Katifori, A., Vayanou, M., Roussou, M., Karvounis, M., Kyriakidi, M., Eleftheratou, S., Ioannidis, Y.** (2013). *From personalization to adaptivity. Creating immersive visits through interactive digital storytelling at the Acropolis Museum*. In International Workshop in Museums as Intelligent Environments. Workshop Proceedings of the 9th International Conference on Intelligent Environments, Amsterdam: IOS Press (in press) p.541-554
- Rollino, A. C.** (2019). *Place and Space: A Philosophical History*. <https://rethinkingspaceandplace.com/2019/09/12/place-and-space-a-philosophical-history/>
- Rosendo-Rios, V., Trott, S. & Shukla, P.** (2022). *Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda*. In *Addictive Behaviors*, Volume 129

- Roussou, M., & Slater, M.** (2017). *Comparison of the Effect of Interactive versus Passive Virtual Reality Learning Activities in Evoking and Sustaining Conceptual Change*. IEEE Transactions on Emerging Topics in Computing, Volume: PP, Issue: 99
- Sadler, S.** (1998). *The situationist city*, Cambridge, MA: MIT Press
- Sakellariidou, E.** (2014). "Oh My God, Audience Participation!": Some 21st-Century Reflections, στο Comparative Drama Vol. 48: 1&2 (Spring & Summer 2014), pp. 13-38
- Salen, K. & Zimmerman, E.** (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge MA & London: MIT Press
- Salter, C.** (2010). *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, Cambridge MA: MIT Press
- Schechner, R.** (1983). *Richard Schechner on Environmental Theatre*, in India International Centre: 10-2: 237-248
- Schechner, R.** (1971). *Audience Participation*, in Drama Review: TDR, Summer, 1971, Vol. 15, No. 3 (Summer, 1971), pp. 72-89, The MIT Press
- Schneider, J. & Kortuem, G.** (2001). *How to Host a Pervasive Game. Supporting Face-to-Face Interactions in Live-Action Roleplaying*. Position Paper for UbiComp 2001 Workshop on "Designing Ubiquitous Computing Games"
- Smith, P.** (2010). *Mythogeography: A Guide to Walking Sideways*, Triarchy Press
- Smith, P.** (2012). *Mythogeographic Performance and Performative Interventions in Spaces of Heritage-Tourism*, Research Thesis, University of Plymouth
- Soby, J. T.** (1947). *Matta Echaurren*, Magazine of Art, 40, No. 2
- Solnit, R.** (2001). *Wanderlust: A History of Walking*, Penguin Books
- Sowada, K. J.** (2012). *P.A.I.N.T.: a case study in engaging the community through public art*, Electronic Theses and Dissertations, University of Louisville, Paper 1361. <https://doi.org/10.18297/etd/1361>
- Stoffregen, T. A.** (2003). *Affordances as Properties of the Animal-Environment System*. *Ecological Psychology*, 15(2), 115–134
- Stratton-Kent, J.** (2010). *Geosophia: The Argo of Magic*. Vol. 1. Scarlet Imprint
- Suits, B.** (1978). *The Grasshopper.: Games, Life and Utopia*, Toronto: University of Toronto Press, 1978; repr. Peterborough, ON: Broadview Press, 2005, p. 41/55 (page references are first to the University of Toronto Press edition, then to the Broadview Press edition).
- The James Irvine Foundation.** (2016). *Experiments in Arts Engagement: Case Studies*, The James Irvine Foundation and Harder+Company
- Τσακίρη, Ε.** (2016). *Sense and Sensibility: City ambiances in architectural (urban), cartographic and fine art visual representations of cities*. 3rd International Congress

on 'Ambiances, ambiances international network', Τμήμα Πολεοδομίας και Χωροταξίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Δήμος Λάρισας, Λάρισα, Ελλάδα, 21-24 Σεπτεμβρίου

Tuan, Y. (1990). *Topophilia. A Study of Environmental Perceptions, Attitudes, and Values*, Columbia University Press

Turner, V. (1984). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, New York: PAJ Publications

Ubersfeld, A. (1981). *L' école du spectateur*. Paris: Editions sociales

Wilshire, B. (1991). *Role Playing and Identity. The Limits of Theatre as Metaphor*, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press

Wilson, B. (2022). *Metropolis. Η ιστορία των πόλεων, της μεγαλύτερης ανακάλυψης του ανθρώπου*, Αθήνα: Διόπτρα

Wittgenstein, L. (1977). *Φιλοσοφικές έρευνες*, Αθήνα: Παπαζήση

Wittgenstein, L. & Anscombe G. E. M. (1962). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell

Wunderlich, F. M. (2008). *Walking and Rhythmicity: Sensing Urban Space*, Journal of Urban Design 13(1): 125–139, 2008

Wood, D. & Fels, G. (1992). *The power of Maps*. New York: Guilford Press

Yiannoutsou, N., Avouris N. (2012). *From information consuming to participating: game-design supporting learning experiences in museums.*, in C. Karagiannidis, P. Politis & I. Karasavidis (eds.), Proceedings of the 8th Pan-Hellenic Conference with International Participation «ICT in Education» University of Thessaly, Volos, Greece, 28-30 September 2012

Yoshimoto, M. (2005). *The Message Is the Medium: The Communication Art of Yoko Ono*. Chap. 3 in *Into Performance: Japanese Women Artists in New York*, 79-114. New Brunswick: Rutgers University Press

Ελληνική Βιβλιογραφία

Ανδρεάδη, Ι. (2020). *Performance. Από την θεωρία στην πράξη. Σκηνοθεσία – Φιλοσοφία – Πολιτισμός*. Αθήνα: ΚΑΠΑ Εκδοτική

Αρβανίτης, Κ. (2014). *Από την Τεχνολογία του Μουσείου στη Μουσειολογία της Τεχνολογίας*, (Ανακτήθηκε 14/04/22)

<https://www.archaiologia.gr/blog/2014/12/08/%CF%84%CE%B1-%CE%BC%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B7-%CE%BC%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%B9%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%B7-%CF%83%CF%8D%CE%B3-12/>

- Αριστοτέλης.** (2008). *Ποιητική*, Αθήνα: Ζήτρος
- Αριστοτέλης.** Τα σωζόμενα. <https://books.google.gr/books?id=W2ljAAAAcAAJ>
- Αυγητίδου, Α.** (2013). *Πρακτικές των καλλιτεχνών της performance art στο τοπίο της πόλης*, στο Αυγητίδου, Α., Βαμβακίδου, Ι. (επιμ.) *Performance Now V.1: Επιτελεστικές πρακτικές στην τέχνη και δράσεις in situ*. Αθήνα: ΙΩΝ
- Βάρσος, Γ.** (2008). *Ιστορία της Ευρωπαϊκής Λογοτεχνίας*, τ. Α', Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
- Βουτσινά, Λ.** (2009). *In-lusio*. Αθήνα: Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
- Γιαννούτσου, Ν.** (2015). *Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική*, στο Νικονάνου (επιμ.). *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*, Αθήνα: Σύνδεσμος Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 225-252
- Γκούνης, Κ.** (2010). *Πόλη και Νεωτερικότητα: Η παράδοση κοινωνικής έρευνας της Σχολής του Σικάγο*, στο Κονιόρδος, Σ.Μ. (επιμ.), *Κοινωνική Σκέψη και νεωτερικότητα*, Αθήνα: Gutenberg
- Γραμματάς, Θ.** (1998). *Θέατρο και Παιδεία*. Αθήνα: Νηρηίδες
- Διαμαντοπούλου, Ε.** (2010). *Η τέχνη του μπιλιάρδου. Ένα παιχνίδι με εικόνες*. Αθήνα: Ταξιδευτής
- Καλαφάτη, Χ.** (2013). *Εκφάνσεις της τέχνης στο δημόσιο χώρο. Ακολουθώντας το νήμα των Καταστασιακών*. Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Πολυτεχνική Σχολή Ξάνθης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
- Κατσαβουνίδου, Γ.** (2012). *Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι. Μια πολυφωνική βιογραφία*, Διδακτορική Διατριβή: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Πολυτεχνική Σχολή, Τμήμα Αρχιτεκτόνων
- Κοκκινιά, Μ.** (2016). *Έρευνα για τη λειτουργία των μοτίβων αφήγησης στα ψηφιακά παιχνίδια μαθηματικών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση μέσω της χρήσης του εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού "Villainy Inc"*, Διπλωματική εργασία. Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Τεχνολογίες της επικοινωνίας και της πληροφορίας για την εκπαίδευση
- Κουρετζής, Λ.** (1989). «Το Θεατρικό Παιχνίδι», στο Το Παιδικό Θέμα Α' Πανελλήνιο συνέδριο, 1988 υπό την αιγίδα του Υπουργείου Πολιτισμού, Αθήνα: Καστανιώτης
- Κουρετζής, Λ.** (2010). *Το θεατρικό Παιχνίδι. Παιδαγωγική θεωρία, πρακτική και θεατρολογική προσέγγιση*. Αθήνα: Καστανιώτη
- Κουτσονικολή, Δ. Κ.** (2020). *Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων*, Διπλωματική Εργασία. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Λάλλας, Δ. (2019- 2020). *Εισαγωγή στην Κοινωνιολογία του χώρου: Ανισότητες και χωρικοί διαχωρισμοί*, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Οικονομικής Επιστήμης, μάθημα: Αρχές Κοινωνιολογίας

Λεοπούλου, Α. (2014). *Όψεις της καθημερινής ζωής στην ελληνική μεταπολεμική τέχνη*. Διδακτορική Διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

Μαραγκόπουλος, Ν. (2022). «Οδυσσέας»: Πολλοί γνωρίζουν το βιβλίο αλλά λίγοι το έχουν πραγματικά διαβάσει, Podcast στη Lifo, Ανακτήθηκε από: <https://www.lifo.gr/podcasts/vivlia-kai-suggrafeis/odysseas-polloi-gnorizoun-biblio-alla-ligoi-ehoyg-pragmatika>

Μάρκου, Μ. (2019). *Μικρή αναδρομή στην Καταστασιακή Ψυχογεωγραφία*, στο Τσακίρη, Ε. & Γιαννούδης, Σ. (επιμ) *Χανιά. Ψυχογεωγραφικός Χαρτογραφικός Οδηγός της Παλιάς Πόλης*, Αθήνα: ΤΕΧΝΟΓΡΑΜΜΑmed

Μαστρογεωργοπούλου, Ε. (2020). *Το κενό ως Κοινό. το αστικό κενό ως δυνητικό πεδίο μεταστροφής της πόλης και της κοινωνίας*. Διπλωματική Εργασία, Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Ε.Μ.Π.

Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, &Δ., Μειμάρης, Μ. (2011). *Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση*, στο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. 6 Νοεμβρίου 2011, Λουτράκι (σσ. 615-627). Ανακτήθηκε 2 Απριλίου 2019 από: <http://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/>

Μπαμπασάκης, Γ. Ι. (1990). *Βορειοδυτικό Πέρασμα. Cobra- Λεπριστές-Καταστασιακοί*, Αθήνα: Ελεύθερος. Τύπος

Μπαμπασάκης, Γ. Ι. (Documenta14). *Κρατώντας το σκορ: σημειογραφία, ενσωμάτωση και «ζωντανότητα»*, Ανακτήθηκε από <https://www.documenta14.de/gr/south/464>

Μπαμπινιώτης, Γ. (1998). *Λεξικό Της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*, Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας

Μποζιζίο, Π. (2006). *Ιστορία του Θεάτρου*, Αθήνα: Αιγόκερως

Νεύτων. (1687/1934). *Μαθηματικές Αρχές της Φυσικής Φιλοσοφίας* (Philosophiae Naturalis Principia Mathematica)

Νικονάνου, Ν. (2005). *Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής στα σύγχρονα μουσεία*. Τετράδια Μουσειολογίας 2, 18-27

Νταφλός, Κ. (2015). *Επιτελεστικές Πρακτικές Τέχνης. Διαδικασίες συγκρότησης κοινών τόπων – Δρώντα πρόσωπα*, Αθήνα: Ελληνικά Ακαδημαϊκά Συγγράμματα-Kallipros

Ομήρου *Οδύσσεια*, μφρ. Σιδέρη, Ζ., Α΄ Γυμνασίου, Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων

Παπαηλία, Π. & Πετρίδης, Π. (2015). *Τα παιχνίδια ως αφήγηση :Cosplay*, στο Ψηφιακή Εθνογραφία (e-book)

Περέκ, Ζ. (1974). *Χορείες χώρων*, Ύψιλον/βιβλία

Πεφάνης, Γ. (2013). *Περιπέτειες της Αναπαράστασης. Σκηνές της θεωρίας II*. Αθήνα: Παπαζήσης

Πλάτων, Νόμοι

Πούχνερ, Β. (2009). *Λαϊκά θεάματα και συλλογική πρόσληψη*, στο Πούχνερ, Β. (2009). *Θεωρητική Λαογραφία: Έννοιες – Μέθοδοι- Θεματικές*, Αθήνα: Αρμός, 607-620

Ρεπούσκου, Ε. (2012). *Χωροπλαστικές Εκφράσεις και Αρχιτεκτονημένος Χώρος μετά την Εννοιολογική Τέχνη*, Διδακτορική Διατριβή Ε.Μ.Π., Αθήνα.

Ρηγοπούλου, Π. (2008). *Το σώμα. Από την ικεσία στην απειλή*. Αθήνα: Πλέθρον

Σκαρπέλος, Γ. (2019). *Εισαγωγή*, στο Ροϊνιώτη, Ε., Πανδιά, Ε. & Σκαρπέλος, Γ. (επιμ.) *Ψηφιακά Παιχνίδια. Φιλοσοφικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αναζητήσεις*, OASIS

Σταυρίδης, Σ. (2002). *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Στουραϊτής, Η. (2019). *Η ιστορία ως ψηφιακό παιχνίδι: ένα συμμετοχικό διαδραστικό παρελθόν*, στο Ροϊνιώτη, Ε., Πανδιά, Ε. & Σκαρπέλος, Γ. (επιμ.) *Ψηφιακά Παιχνίδια. Φιλοσοφικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αναζητήσεις*, OASIS

Τζούμα, Α. (1997). *Εισαγωγή στην αφηγηματολογία. Θεωρία και εφαρμογή της αφηγηματικής τυπολογίας του G. Genette*, Αθήνα: Συμμετρία

Τζούς, Τ. (1990). *Οδυσσέας*, ΚΕΔΡΟΣ

Τιμπλαλέξη, Α. (2014). *Αναλογικά και Ψηφιακά Παιχνίδια Ρόλων: Η μαθησιακή και θεατρική διάσταση*, Διδακτορική Διατριβή: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Φιλοσοφική Σχολή, Τμήμα Θεατρικών Σπουδών

Τσακίρη, Ε. (2016) *Sense and Sensibility: City ambiances in architectural (urban), cartographic and fine art visual representations of cities*. 3rd International Congress on 'Ambiances, ambiances international network', Τμήμα Πολεοδομίας και Χωροταξίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Δήμος Λάρισας, Λάρισα, Ελλάδα, 21-24 Σεπτεμβρίου

Τσακίρη, Ε. & Γιαννούδης, Σ. (2019). *Νοητικοί & Ψυχογεωγραφικού χάρτες: Εφαρμογή στα Χανιά*, στο Τσακίρη, Ε. & Γιαννούδης, Σ.(επιμ) *Χανιά. Ψυχογεωγραφικός Χαρτογραφικός Οδηγός της Παλιάς Πόλης*, Αθήνα: ΤΕΧΝΟΓΡΑΜΜΑmed

Τσακίρη, Ε. (2021). *Η χαρτογράφηση της εικόνας της πόλης*, στο Αυγητίδου, Α. (επιμ.) *Δημόσια Τέχνη Δημόσια Σφαίρα*, Θεσσαλονίκη: University Studio Press

Τσιάρα, Σ. (2013). *Λήδα Παπακωνσταντίνου. Performance. Για πάντα*, στο Αυγητίδου, Α., Βαμβακίδου, Ι. (επιμ.) *Performance Now V.1: Επιτελεστικές πρακτικές στην τέχνη και δράσεις in situ*. Αθήνα: ΙΩΝ

Τσουκαλά, Κ. & Παντελίδου, Χ. (2012). *νεολαία.www.δημοσιος χωρος, άτακτες συναθροίσεις + λοξές διελεύσεις*, Επίκεντρο

Φαράντος, Δ., Γ. (2001). *Ο Ηράκλειτος και η διαλεκτική φιλοσοφική σκέψη*. ΤΕΛΕΘΡΙΟΝ

Χόνδρος, Θ., Κατσιάνη, Α. (2013). *Καλέ, τι κάνουν αυτοί: Εμπειρίες από Εικαστικές Δράσεις και μερικές σκέψεις*, στο Αυγητίδου, Α., Βαμβακίδου, Ι. (επιμ.) *Performance Now V.1: Επιτελεστικές πρακτικές στην τέχνη και δράσεις in situ*. Αθήνα: ΙΩΝ

Χουζίνγκα, Γ. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*, Αθήνα: Γνώση

Ψαρράς, Β. (2015). *Επαυξάνοντας τον καλλιτέχνη-flâneur: «Βοτανολογώντας», «υφαίνοντας» και «συντονίζοντας» γεωγραφίες της αστικής εμπειρίας*, στο Παγανοπούλου, Δ. (επιμ.) *Μεταμορφώσεις της Σωματικότητας: Τέχνη- Σώμα- Τεχνολογία*, Πρακτικά Δημερίδας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο- Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Ψαρράς, Β. (2021). *Η σύγχρονη πόλη ως επιφάνεια, διεπαφή και ροή: Κειμενικές εγκαταστάσεις, διαδραστικά περιβάλλοντα και performances με μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού*, στο Αυγητίδου, Α. (επιμ.) *Δημόσια Τέχνη Δημόσια Σφαίρα*, Θεσσαλονίκη: University Studio Press

Argan, G. C. & Oliva A. B. (2019). *Η μοντέρνα τέχνη 1770-1970 & Η τέχνη στην καμπή του 21ου αιώνα*, Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης

Benjamin, W. (2002). *Σάρλ Μπωντλαίρ. Ένας λυρικός στην ακμή του καπιταλισμού*, Αλεξάνδρεια

Brockett, G. O., Hildy, J. F. (2013). *Ιστορία του Θεάτρου*, Αθήνα: ΚΟΑΝ

Caillois, R. (2001). *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι*. Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου

Carlson, M. (2014). *Performance. Μια κριτική εισαγωγή*. Αθήνα: Παπαζήση

Debord, G. (2010). *Η κοινωνία του θεάματος*, Αθήνα: Διεθνής Βιβλιοθήκη

Fischer- Lichte, E. (2013). *Θέατρο και Μεταμόρφωση. Προς μια νέα αισθητική του επιτελεστικού*. Αθήνα: Πατάκη

Goffman, E. (2006). *Η παρουσία του εαυτού στην καθημερινή ζωή*. Αθήνα: Αλεξάνδρα

Harvey, D. (2005). *Ο χώρος ως λέξη κλειδί*, Γεωγραφίες, 10: 21-42

Lefèbvre, H. (1977). *Δικαίωμα στην πόλη: χώρος και πολιτική*, Αθήνα: Παπαζήσης

Maturana, R., H. & Varela, F. (1992). *Το δέντρο της γνώσης. Οι βιολογικές ρίζες της ανθρώπινης νόησης*, Αθήνα: Κάτοπτρο

Pavis, P. (2006). *Λεξικό του θεάτρου*, Αθήνα: Gutenberg

Salen, L. & Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play, Game Design Fundamentals*. Cambridge & London: The MIT Press

Sageng, J. R. (2019). *Φιλοσοφικά ζητήματα και βιντεοπαιχνίδια*, στο Ροϊνιώτη, Ε., Πανδιά, Ε. & Σκαρπέλος, Γ. (επιμ.) *Ψηφιακά Παιχνίδια. Φιλοσοφικές, κοινωνικές και πολιτισμικές αναζητήσεις*, OASIS

Schechner, R. (2006). *Η Θεωρία της Επιτέλεσης*. Αθήνα: ΤΕΛΕΘΡΙΟΝ

Sennett, R. (2004). *Οι χρήσεις της αταξίας: Προσωπική ταυτότητα και ζωή της πόλης*, Αθήνα: Τροπή

Winnicott, D.W. (2019). *Το παιχνίδι και η πραγματικότητα*. Αθήνα: ΑΡΜΟΣ

Wittgenstein, L. (1990). *Γλώσσα, μαγεία, τελεουργία*, μφρ Κ.Μ. Κωβαίος, Αθήνα, Καρδαμίτσα

Ιστοσελίδες

1000Scores <https://1000scores.com/>

2001: A Space Odyssey <https://www.imdb.com/title/tt0062622/>

Abramović <https://neon.org.gr/gr/exhibition/abramovicmethod-asone-gr/> και <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/56067/Marina-Abramovic-Ulay-Imponderabilia>

Accomplice the Show <https://www.accomplicetheshow.com/>

A Chinese Odyssey <https://mubi.com/notebook/posts/the-wacky-existentialism-of-jeffrey-lau-s-a-chinese-odyssey>

Allys <http://francisalys.com/childrens-game-18-knucklebones/> , <http://francisalys.com/category/childrens-games/> , <https://www.e-flux.com/announcements/296352/francis-alschildren-s-games/> , <http://francisalys.com/category/childrens-games/> και <https://francisalys.com/cuentos-patrioticos/>

Alienarium 5 <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/dominique-gonzalez-foerster-alienarium-5/> και <https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/apr/17/dominique-gonzalez-foerster-alienarium-5-serpentine-gallery-london-review>

A Line Made by Walking <https://www.tate.org.uk/art/artworks/long-a-line-made-by-walking-p07149>

All Kinds of Limbo XR <https://www.nationaltheatre.org.uk/shows/all-kinds-of-limbo>

Antrim and Newtownabbey Borough Council <https://antrimandnewtownabbey.gov.uk/>

Apps for Walk <https://cgeomap.eu/info/about/> , <https://sonicmaps.xyz/> , <https://placecloud.io/> , <https://www.youtube.com/watch?v=4kTukct98vA> ,

<http://www.brokencitylab.org/drift/> , <http://www.hearourhouston.com/pages/about/> ,
<https://echoes.xyz/> , <https://voicemap.me/> και <https://www.locosonic.com/>

AR Archery <https://apps.apple.com/us/app/ar-archery/id984914523>

ARCore <https://developers.google.com/ar>

ARCore Depth API - Deep Dive <https://www.youtube.com/watch?v=VOVhCTb-1io>

Art Of Walking <https://www.artpark.net/art-of-walking>

Atari <https://www.atari.com/>

A Taste of Empire

https://www.thestar.com/entertainment/stage/2010/06/30/theatre_that_feeds_a_hungry_audience.html και <https://www.broadwayworld.com/toronto/article/Cahoots-Theatre-Presents-A-TASTE-OF-EMPIRE-20180314>

Attractive Correlations <http://www.kosmasgiannoutakis.eu/attractive-correlations/>

Barker <https://vimeo.com/358019143>

Βιεννέζικος Αξιονισμός https://state2parastatescam.blogspot.com/2016/08/blog-post_25.html

Biennale της Βενετίας <https://www.labiennale.org/en/art/2022>

Beatbox <https://www.youtube.com/watch?v=CPKq9sDIs2M>

Bedford Borough Council <https://www.bedford.gov.uk/>

Beuys <https://www.youtube.com/watch?v=e7pIGGcloLk>

Bloomsday <https://www.vanityfair.com/culture/2014/06/bloomsday-james-joyce-ulysses>

Blow Up <https://www.snibbe.com/projects/interactive/blowup>

Boal <https://www.youtube.com/watch?v=S0L2KHBE2Cw>

Bruegel <https://www.youtube.com/watch?v=43k5dNVqnk0>

Chasing Andy Warhol <https://www.chasingandywarhol.com/>

Chess project <http://www.chessexperience.eu/>

City Wayfinding <https://www.citywayfinding.com/the-origins-of-legible-city-wayfinding>

Clued Upp Games https://www.cluedupp.com/pages/alice-in-wonderland-events?fbclid=IwAR3SXy0CpZxEdbB2ZijSJ4_cpM7Po5J4QU_mU8vY0_uAjrW7Unkoif_Hhuc

Cohen <https://www.youtube.com/watch?v=bVsYz5rB8Bw>

Cold Dark Matter <https://www.youtube.com/watch?v=NrTvMxPI3xA> και <https://www.tate.org.uk/art/artworks/parker-cold-dark-matter-an-exploded-view-t06949/story-cold-dark-matter>

Come Out and Play <https://www.comeoutandplay.org/> και https://vimeo.com/154934743?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=48543234

Coney <https://coneyhq.org/2016/03/22/adventure-1-2016/> και <https://contemporaryperformance.com/2015/03/19/in-performance-coneys-adventure-1-at-the-sprint-festival-london/>

COSMOTE 5G <https://www.youtube.com/watch?v=VPiUhbvj0oY>

Creatosphere <https://creatosphere.com/cgi-sys/suspendedpage.cgi>

Cyberpunk 2077 https://www.youtube.com/watch?v=mFk_ivrgPCA

Darkfield <https://www.darkfield.org/shows>

Din blinde passager <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK100196/din-blinde-passager#slideshow> και <https://www.youtube.com/watch?v=JhQqtNUIITY>

Doctor Who: Time Fracture <https://www.immersivedoctorwho.com/>

Duchamp <https://www.artic.edu/artworks/210442/pocket-chess-set> , <https://www.cnet.com/culture/3d-print-your-own-chess-set-designed-by-marcel-duchamp/> , <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-marcel-duchamp-played-chess-naked-eve-babitz> , <https://www.sartle.com/artwork/the-chess-game-marcel-duchamp> και https://www.youtube.com/watch?v=t4Khq9I4w_g

Dune Avatar WebXR Experience
<https://www.youtube.com/watch?v=urR8DMzAR7M&list=TLGG1-zt70RTFnEwMTA1MjAyMg>

Dylaby <https://stedelijkstudies.com/journal/ludic-exhibitions-at-the-stedelijk-museum-die-welt-als-labyrinth-bewogen-beweging-and-dylaby/>

Εκτός <https://www.youtube.com/watch?v=IVbPOL2J1xc>

Elastic City <https://www.youtube.com/watch?v=DpyVDMmrsWQ> , <https://www.toddshalom.com/elastic-city> και <https://sva.edu/features/walk-the-walk>

Electronic Disturbance Theater <http://digicult.it/hackivism/no-borders-struggles-the-electronic-disturbance-theatre-2-0/>

Ευαγγελιάτου <https://www.elculture.gr/blog/katerina-evangelatou-risos-tou-evripidi/>

Father.io game <https://father.io/>

Flash Mobs <https://www.youtube.com/watch?v=sU2JcUmPnMQ> , <https://www.youtube.com/watch?v=ftt9wCYH4o0> , <https://www.youtube.com/watch?v=X4GMXavfKPY> , <https://www.youtube.com/watch?v=ebcfFg2ihYw> και <https://www.youtube.com/watch?v=Ao4DkbGbxI0>

Fluxus Scores Workbook <https://www.thing.net/~grist/ld/fluxusworkbook.pdf>

Following Piece <https://www.moma.org/collection/works/146947>

Fun in Numbers <https://www.youtube.com/watch?v=9lnkE4EfluY> και https://www.cti.gr/el/?option=com_content&view=article&id=148&Itemid=6&lang=el

Foam https://www.scaithebathhouse.com/en/videos/2017_foam/ και <http://japanesedesign.pl/2014/foam-installation-by-kohei-nawa/>

Geekplay ARcher The Hunter <https://www.ozsale.com.au/product/Geek-Play-Geekplay-ARcher-The-Hunter/s/YGEbURr2PkWy4M83nWEE4w> και <https://www.youtube.com/watch?v=kAOlrH22ooQ>

Geekplay™ Archer <https://apps.apple.com/us/app/geekplay-archer/id1254051505>

Google Developers <https://www.youtube.com/watch?v=ogfYd705cRs>

Google Maps <https://www.google.com/maps>

Gran Turismo <https://www.gran-turismo.com/gr/>

Great Queen Street Psychogeographic Walk <http://spacing.ca/toronto/2007/09/28/the-great-queen-street-psychogeographic-walk/>

Grotowski <https://vimeo.com/ondemand/140722>

Gulliver <https://www.youtube.com/watch?v=6ucZ31oY6Po>

Harry Potter: Wizards Unite <https://www.youtube.com/watch?v=ngHLSmAvCMQ>

Health and Safety Executive <https://www.hse.gov.uk/>

Homer's Odyssey <https://www.imdb.com/title/tt0701124/>

INDOAR <https://www.youtube.com/watch?v=OPLnVGcgIWM>

Inside Out Project <https://www.youtube.com/watch?v=0PAy1zBtTbw> και <https://www.insideoutproject.net/en/>

James Joyce <https://www.youtube.com/watch?v=X7FobPxu27M>

Jedermann <https://www.salzburgerfestspiele.at/en/p/jedermann-2019>

Jigsaw Puzzles <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rottzgames.realjigsaw&hl=en&gl=US>

Johnstone <https://www.keithjohnstone.com/>

Jurassic World Alive https://www.youtube.com/watch?v=JWk1RE-m_Kg

Kaprow <https://www.theartstory.org/artist/kaprow-allan/>, <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/h/happening/happening>, <https://oriolfontdevila.net/sweet-wall-allan-kaprow/> και <https://www.wikiart.org/en/allan-kaprow/yard-1961>

Kate McLean <https://sensorymaps.com/> και <https://nanocrit.com/issues/issue6/smell-map-narratives-place-paris>

Kordian <https://grotowski.net/en/encyclopedia/kordian>

Lacy, S. Mapping the Terrain <https://www.vr.se/download/18.4c08ead31757c17bc54a82/1606221936435/Agency,%20Audience%20and%20Ethics->

[%20%20How%20to%20Work%20with%20Art.%20Audience%20and%20Ethics%20in%20Transdisciplinary%20Research%20Processes%20.pdf](#)

La Ruta <https://theworkingtheater.org/events/la-ruta/>

Le regard d' Ulysse <https://www.imdb.com/title/tt0114863/>

Living room <https://www.willidorner.com/project/living-room/>

Littlewood <https://www.bl.uk/20th-century-literature/articles/an-introduction-to-joan-littlewoods-theatre-practice>

L' Odysée <https://www.imdb.com/title/tt1659619/>

Lost Astronaut <https://www.li-ma.nl/lima/catalogue/art/alicia-framis/lost-astronaut/17814>

Madagascar Institute Goes Crazy Broadway Style

<http://www.madagascarinstitute.com/2003/06/madagascar-institute-goes-crazy-broadway-style/>

Made of Walking <http://www.themilena.com/made-of-walking>

Mario kart Live <https://www.youtube.com/watch?v=TRvRdluHyvc>

Midnight Moment Happening <https://www.artfixdaily.com/artwire/release/4686-celebrate-peace-in-times-square-on-122112> , <https://www.art-agenda.com/announcements/187342/yoko-ono-s-imagine-peace-presented-by-art-production-fund> και https://www.youtube.com/watch?v=u9t5zD_bxxI

Moving Forest <http://www.nlarchitects.nl/slideshow/317/> και <https://vimeo.com/1848454>

Neverwinter <https://www.youtube.com/watch?v=FUImfkadrKA>

New York Theater https://newyorktheater.me/2019/10/04/what-is-immersive-theater-the-six-elements-that-define-it-at-its-best/?fbclid=IwAR3u-qlGfHf6JMPBEsB0MIk7iElucR8CbHoyvffBrhe57_2ULcZ07sFUoW8

Nick Cave & The Bad Seeds - More News From Nowhere

https://www.youtube.com/watch?v=8MajmI5j7Bs&list=RD8MajmI5j7Bs&start_radio=1

Nintendo <https://www.nintendo.com/>

Nuit Blanche <https://www.toronto.ca/explore-enjoy/festivals-events/nuitblanche/> και <https://en.parisinfo.com/what-to-do-in-paris/info/guides/nuit-blanche-in-paris>

Oberlo <https://www.oberlo.com/blog/augmented-reality-apps>

O Brother, Where Art Thou? <https://www.imdb.com/title/tt0190590/>

Odysseus and Eurycleia https://en.wikipedia.org/wiki/Eurycleia_of_Ithaca

Odysseus wants to embrace the ghost of his Mother

<http://www.hellenicaworld.com/Greece/Mythology/Paintings/en/OdysseusMotherJanStyka.html>

Olympic Torch <https://olympics.com/en/olympic-games/olympic-torch-relay>

Omnimuseum <https://omnimuseum.org/index.html> και <https://omnimuseum.org/tools--tactics.html>

Onde Pixel Miguel Chevalier https://video.virgilio.it/quarda-video/onde-pixel-miguel-chevalier-unicredit-pavilion-milano_ms636025

One & Other https://en.wikipedia.org/wiki/One_%26_Other

Open House <https://thefoundrytheatre.org/2008/02/18/open-house/#section-header-company> και <https://openhouseremix.org/>

Paintings Live on Stage <https://www.dw.com/en/caravaggio-paintings-live-on-stage/av-46296951> και <https://www.facebook.com/dw.euromaxx/videos/405671537639818/>

Paralalel Cities <https://lolaarias.com/paralalel-cities/>

Penelope Awakened by Eurycleia <https://pixels.com/featured/penelope-awakened-by-eurycleia-angelica-kauffmann.html>

Pokemon Go <https://pokemongolive.com/> , <https://www.youtube.com/watch?v=2sj2iQyBTQs>

PORTAL <https://portalcities.org/> και <https://www.youtube.com/watch?v=xj4Y7APLg4o>

Practise Architecture <http://www.alexschweder.com/practise-architecture/>

Psy-Geo-Conflux <https://glowlab.blogs.com/psygeocon/2004/02/overview.html> και <https://www.year01.com/archive/forum/issue12/conflux.html>

Punchdrunk <https://onecartridgeplace.com/theburntcity/> , <https://www.youtube.com/watch?v=GWGPUCulGd4> , <https://www.punchdrunkenrichment.org.uk/project/the-oracles/> , <https://www.youtube.com/watch?v=mls7Op1DpKE> , <https://vimeo.com/19408848>

Questo <https://questoapp.com/> και <https://www.youtube.com/watch?v=VnW2112yE6M>

Rain Room https://www.youtube.com/watch?v=tOARXy-f_GY και <https://www.itsnicethat.com/articles/rain-room-barbican>

Relax River VR https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sfera.relaxrivercb&hl=en_GB&qI=US

Rimini Prorokoll <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms> , <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/the-walks> , <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/bubble-jam> και <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/prometheus-in-athen>

Ryoji Ikeda <https://www.ryojiikeda.com/project/testpattern//> και <https://www.youtube.com/watch?v=omDK2Cm2mwo>

Sculpt Me Point <https://www.droog.com/projects/sculpt-me-point-by-marti-guixe/>

Scream Go Hero

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ketchapp.screamhero&hl=en_US&gl=US και <https://www.youtube.com/watch?v=u7Mk75m8-lc>

Signa <https://signa.dk/about.html>

Sissel Tolaas <https://www.mediamatic.net/en/page/21095/the-smell-of-fear> και <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/objects/146210/>

SkyView Lite <https://apps.apple.com/us/app/skyview-lite/id413936865>

Space moon <https://tenor.com/view/space-moon-landing-astronaut-gif-15027968>

Spolin <https://spolin.com/>

Statista <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

Sumurun <https://www.cambridge.org/core/journals/the-drama-review-tdr/article/abs/max-reinhardts-sumurun/CE6C462C8F474F97DCF81F703A063D43>

Super Mario Bros AR Game <https://www.youtube.com/watch?v=QN95nNDtxjo>

Sydney Zombie Walk <https://sydneyzombiewalk.com.au/> και https://www.youtube.com/watch?v=30e7nKOC8kM&feature=emb_title

Tactical Music Gardens <http://www.tacticalsoundgarden.net/>

TeamLab https://www.teamlab.art/e/living_digital_space/ , <https://borderless.teamlab.art/> , <https://www.youtube.com/watch?v=IAjf4CIW7Ow&list=TLGG-9LYt5f5hcQwMTA1MjAyMg> , <https://www.youtube.com/watch?v=fjtUthf9wrs&list=TLGG1DuJ5WoiSS0wMTA1MjAyMg&t=18s>

Telemachus killing the Suitors <https://fineartamerica.com/featured/telemachus-killing-the-suitors-leon-louis-vincent-paliere.html>

Test Site <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/unilever-series/unilever-series-carsten-holler-test-site> και <https://www.youtube.com/watch?v=3xC53y2DQGc>

The art of walking <https://daily.jstor.org/the-art-of-walking/> , <https://walkingart.interartive.org/>

Theatre de Complicite <https://www.youtube.com/watch?v=argDG5p6mQY> , <http://www.complicite.org/productions/TheEncounter> και <http://www.complicite.org/productions/Mnemonic>

The Angel Project <https://www.deborahwarner.com/2003-the-angel-project-new-york>

The Gunpowder Plot <https://gunpowderimmersive.com/> και <https://www.youtube.com/watch?v=8o4y6K2TcLg>

The Lost Horizon Night Market

<https://www.nytimes.com/2011/04/24/arts/design/lost-horizon-night-market-brooklyns-theater-of-the-bizarre.html> και <https://losthorizonnightmarket.com/>

The Naked City <https://www.frac-centre.fr/en/art-and-architecture-collection/debord-guy/the-naked-city-317.html?authID=53&ensembleID=705>

The Nature of the Game <https://www.e-flux.com/announcements/457499/francis-alsthe-nature-of-the-game/>

The Odyssey <https://www.imdb.com/title/tt0118414/>

The Passageways <https://www.youtube.com/watch?v=OFNGIXuk-9Q>

The Return of Odysseus <https://symbolreader.net/2018/10/21/odysseus-return-from-the-dead-in-the-vision-of-tadeusz-kantor/>

The Sense of Smell <https://news.artnet.com/art-world/smell-a-breughel-painting-at-the-prado-2094706>

The Situationist International: <http://library.nothingness.org/articles/SI/all/> και <http://www.cddc.vt.edu/sionline/index.html>

The Walking Dead: Our World <https://www.youtube.com/watch?v=-FLJu9vxj1Q>

The War of the Worlds <https://www.youtube.com/watch?v=XHZm-hMzGIM> , <https://thewaroftheworldsimmersive.com/> και <https://www.youtube.com/watch?v=OLxS-A07ZNq>

The Witcher 3: Wild Hunt <https://www.youtube.com/watch?v=YdHc3JZixRY>

Today- NBC News <https://www.newscaststudio.com/2019/06/20/windowed-streetside-studios/>

Treasure Hunt Berlin <https://www.treasurehuntberlin.com/>

Tropicália https://www.youtube.com/watch?v=fA-Mm8_SGsc

Ulysses <https://www.imdb.com/title/tt0047630/>

Ulysses <https://www.imdb.com/title/tt0062414/>

Unhappy Readymade
https://www.toutfait.com/unmaking_the_museum/Unhappy%20Readymade.html

Van Gogh Exhibit <https://vangoghexpo.com/>

walk · listen · create <https://walklistencreate.org/about/>

Walk On: 40 Years of Art Walking <http://www.art-circuit.org.uk/index.php?/forthcoming/walking-journeys/>

Wanderlust Projects <https://www.youtube.com/watch?v=Bvv09Zrhoe>

Web_0 http://laimikis.lt/web_0-street-blog/

What happens to the hope at the end of the evening
<http://www.timcrouchtheatre.co.uk/shows-2/what-happens-to-the-hope-at-the-end-of-the-evening>

Wrights & Sites <http://www.mis-guide.com/index.html> και <http://www.mis-guide.com/ws/documents/citywalker.html>

Yoko Ono <https://www.moma.org/artists/4410> ,
https://www.moma.org/learn/moma_learning/yoko-ono-cut-piece-1964/ ,
<https://www.youtube.com/watch?v=Ktd3tz7N8IE> και
https://monoskop.org/images/archive/6/64/20190320203953%21Ono_Yoko_Grapfruit_A_Book_of_Instructions_and_Drawings_2000.pdf

Zombies, run! <https://zombiesrungame.com/> και
<https://www.youtube.com/watch?v=QXV5akCoHSQ> ,
<https://www.youtube.com/watch?v=xIRgBvYFXT0>

Βυσσινόκηπος <http://www.piramatikiskini.gr/index.php/plays/details/bissinokipos/>
και <https://www.youtube.com/watch?v=hQk8t4ejnSo>

ΕΛΙΝΥΑΕ <https://www.elinyae.gr/ethniki-nomothesia/ya-ypendesedp658266992020-fek-2998b-2072020>

Οργανισμού Λιμένος Πειραιώς <https://www.olp.gr/el/services-2/real-estate> και
<https://www.olp.gr/images/stories/uploads/oroi-ipoparahoriseon.pdf>

Πυροσβεστικό Σώμα Ελλάδος <https://www.fireservice.gr/el/pyrasphaleia>

Τεχνόπολη Δήμου Αθηναίων <https://athens-technopolis.gr/images/etairikos-gr.pdf>

Φεστιβάλ Αθηνών <http://aefestival.gr/metafora-me-leoforeio-pros-tin-epidayro-gia-tin-parakoloythisi-ton-parastaseon/>

Εικόνες Παραρτήματος

Wooden Boat <https://sketchfab.com/3d-models/wooden-boat-627ba38e06aa4536b90706a8626c74d4>

Tear- Offs <https://omnimuseum.org/spin-offs.html>

Κονκάρδα <https://www.stak.gr/el/ekpedeysi/2566-prize-ribbon-w-1750.html>

Καραμούζα <https://www.bigstore.gr/>

Quiz <https://www.dreamstime.com/illustration/mobile-quiz-ui.html> και
<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/fish-world-vertical-level-seamless-map-field-vector-29654988>

Πολλαπλή προβολή

https://www.imdb.com/title/tt8665382/mediaviewer/rm2076657408/?ft0=name&fv0=nm0919517&ft1=image_type&fv1=still_frame

Drawing on the wall <https://www.yourcareer.gov.au/careers/2613/software-and-applications-programmer>

papers on the ground <https://tylerirving.ca/?p=882>

Geekplay ARcher The Hunter <https://www.iphoneness.com/cool-finds/augmented-reality-archery-bows/>

Mirrored Room <https://twistedstifter.com/2015/08/lucas-samaras-mirrored-room-installation/>

25 Ways to Wear a Scarf in 4.5 Minutes

<https://www.youtube.com/watch?v=5LYAEz777AU>

Big Mask https://www.amazon.com/Bristol-Novelty-Pig-Latex-Mask-Size/dp/B0055Y3KHG/ref=sr_1_2?keywords=pig+mask&qid=1651413808&sr=8-2

Clothes <https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/trastornos-mentales/sindrome-de-diogenes-11724>

Σειρήνες http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/1999/Istoria_G-Dimotikou_html-empl/index1_6.html

Schlemmer <https://curate.la/event.php?id=18772> ,
https://www.ibzstore.com/?product_id=216589749_58 ,

Φωτάκια <https://www.facebook.com/karen.rohlf/videos/10221535507193050>

Θάλασσα <https://defolupgitseler.tumblr.com/post/190426920897> ,
<http://galeriedesartistes.centerblog.net/rub-gifs-fantastique-.html>

Καθρέπτης <https://incrediblethoughtsandideas.wordpress.com/2019/01/11/the-broken-piece-of-a-mirror/> και <https://www.nytimes.com/2017/10/25/style/sade-sade-sade.html>

Έκθεση <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/interactive/2021/ellen-gallagher-deluxe/>

Ραψωδός <file:///C:/Users/HP/Desktop/%CF%81%CE%B1%CF%88.pdf>

Astronaut <https://www.upstreamgallery.nl/news/861/alicia-framis-screening-by-lima-at-kriterion> και <https://tenor.com/view/space-moon-landing-astronaut-gif-15027968>

Vals painting by Charles Vernier

<https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/history-waltz-dance-vienna>

*more news from nowhere
don't it make you feel alone
don't it make you wanna get right back home
more news from nowhere
more news from nowhere
Yeah more news from nowhere
One last time
Well I gotta say
Yeah I gotta say
goodbye/goodbye/goodbye*