

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Θεατρικών Σπουδών

Μεταπτυχιακή Διατριβή



**Οι Βάκχες του Ευριπίδη:
πολυμεσική σκηνοθετική προσέγγιση βασισμένη
στα κατά ποιόν στοιχεία της τραγωδίας κατά Αριστοτέλη**

ΜΑΡΙΑ ΧΑΤΖΗΚΩΣΤΗ

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Ελένη Τιμπλαλέξη

ΜΑΡΤΙΟΣ 2017

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Θεατρικών Σπουδών

Μεταπτυχιακή Διατριβή

**Οι *Βάκχες* του Ευριπίδη:
πολυμεσική σκηνοθετική προσέγγιση βασισμένη
στα κατά ποιόν στοιχεία της τραγωδίας κατά Αριστοτέλη**

MARIA XATZHKΩΣTH

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Ελένη Τιμπλαλέξη

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.

MΑΡΤΙΟΣ 2017

Περίληψη

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή διερευνά τη διαχρονική συνέργεια τεχνολογίας και θεάτρου και ειδικότερα την τρέχουσα τάση των πολυμεσικών θεατρικών παραστάσεων αρχαίας ελληνικής τραγωδίας με γνώμονα τους αριστοτελικούς ορισμούς, τις αρχές και τα κατά ποιόν στοιχεία, όπως αυτά διατυπώνονται στο έργο του φιλοσόφου *Περί Ποιητικής*. Ως υπόθεση εργασίας προσεγγίζονται συγκεκριμένα οι *Βάκχες* του Ευριπίδη και συγκροτείται σκηνοθετική πρόταση για πολυμεσική παράσταση.

Η μεταπτυχιακή διατριβή οργανώνεται γύρω από τρεις βασικούς άξονες: α) το πολυμεσικό θέατρο, β) την αρχαία ελληνική τραγωδία, με βάση τα κατά ποιόν στοιχεία, όπως αυτά παρουσιάζονται από τον Αριστοτέλη στο έργο του *Περί Ποιητικής*, και γ) τη συνέργεια των δύο πρώτων αξόνων μέσα από την πολυμεσική σκηνοθετική πρόταση των *Βακχών* του Ευριπίδη.

Στο πρώτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται, εν συντομία, τα κατά ποσόν και κατά ποιόν στοιχεία της, με βάση το έργο του Αριστοτέλη *Περί Ποιητικής*. Στο δεύτερο κεφάλαιο, επιχειρείται μια ιστορική αναδρομή της εξέλιξης της τεχνολογίας σε σχέση με το θέατρο. Στο τρίτο κεφάλαιο, διερευνάται η συνέργεια θεάτρου και πολυμέσων, γίνεται αποσαφήνιση όρων και αναδεικνύονται σύγχρονα πεδία προβληματισμού. Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται μια δραματολογική ανάλυση των *Βακχών* του Ευριπίδη, η οποία προλειαίνει το έδαφος για την πολυμεσική σκηνοθετική πρόταση που ακολουθεί στο πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο της μεταπτυχιακής διατριβής. Η πολυμεσική σκηνοθετική πρόταση αρθρώνεται γύρω από μια σύγχρονη προσπέλαση των κατά ποιόν στοιχείων της τραγωδίας.

Summary

This MA dissertation explores the synergy of technology and theatre through time, and more specifically the current trend of the multimedia theatrical performances in the light of the Aristotelian definitions, the principles and the qualitative elements, as presented in the *'Poetics'*. Euripides' *Bacchae* is approached as a case-study and a directing proposal for a multimedia performance.

The dissertation revolves around three basic axes: i) multimedia theatre, ii) ancient Greek tragedy, based on qualitative elements, as presented in Aristotle's *Poetics* iii) the synergy of the first two axes through the multimedia directing proposal of *Bacchae* of Euripides.

The origins of ancient Greek tragedy, its structure, its quantitative and qualitative elements as addressed in Aristotle's *'Poetics'* are briefly analysed in the first chapter. In the second chapter, the synergy between technology and theatre is analyzed and a historical review of the evolution of theatre stage technology is attempted. In the third chapter, different terms, such as "multimedia theatre", are clarified as modern fields of discussion emerge. In the fourth chapter, a dramaturgical analysis of Euripides *Bacchae* is put forward, which lays the ground for the multimedia directing proposal that follows in the fifth and final chapter of the postgraduate dissertation, which is organised on a discussion of the Aristotelian qualitative elements of tragedy.

Ευχαριστίες:

Στον καθηγητή του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου Βάιο Λιαπή και την επιβλέπουσά μου, Ελένη Τιμπλαλέξη, γιατί με τη σωστή καθοδήγηση και την πολύτιμη βοήθεια τους, έγινε κατορθωτή η ολοκλήρωση αυτού του πονήματος.

Στην επίκουρη καθηγήτρια του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου Αύρα Σιδηροπούλου, για την συνεχή υποστήριξή της και τις πολύτιμες συμβουλές της.

Στην οικογένειά μου και ιδιαίτερα τον σύζυγό μου, Μάριο Χατζηκωστή, τα παιδιά μου Νάγια και Χάρη καθώς και τους γονείς μου, Χαρίτων και Τούλα Παπαδοπούλου για την κατανόηση και την αμέριστη συμπαράστασή τους.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	8
1. Αριστοτέλης και Τραγωδία.....	10-16
1.1 <i>Περί Ποιητικής</i> και Τραγωδίας.....	10
1.1.1 Ορισμός τραγωδίας κατά τον Αριστοτέλη: ανάλυση και επεξήγηση όρων.....	11
1.2 Τα κατά ποσόν και ποιόν μέρη της Αρχαίας Ελληνικής Τραγωδίας.....	13
1.2.1 Τα κατά ποσόν μέρη.....	13
1.2.2 Τα κατά ποιόν μέρη.....	14
2. Θέατρο – Σκηνοθεσία και Τεχνολογία.....	7-23
2.1 Θέατρο και Τεχνολογία: μια σχέση διαχρονική.....	17
2.1.1 Σύντομη ιστορική αναδρομή: συσχετισμοί σκηνοθεσίας και τεχνολογίας.....	18
3. Θέατρο και Πολυμέσα.....	24-33
3.1 Πολυμεσικοί σκηνοθετικοί πειραματισμοί στο τέλος του 20 ^{ου} και τις απαρχές του 21 ^{ου} αιώνα.....	25
3.2 Θέσεις και αντιπαράθεσεις για το θέατρο και τα ψηφιακά μέσα.....	27
3.3 Δυνητική πραγματικότητα.....	30
3.4 Πολυμεσικά εργαλεία για την παρούσα σκηνοθετική πρόταση.....	32
4. Οι Βάκχες του Ευριπίδη.....	34-43
4.1 Ιστορικο-κοινωνικό και ιδεολογικό πλαίσιο συγγραφής των <i>Βακχών</i>	34
4.2 Δραματολογική ανάλυση.....	35
4.2.1 Πρόσωπα του δράματος.....	35
4.2.2 Πλοκή.....	36
4.2.3 Δομή.....	37
4.3 Ο Πενθέας ενάντια στον Διόνυσο: « Η έντονη αντίθεση ενός νου με έναν άλλο νου....	38
4.4 Επισκόπηση των κυριότερων ερμηνευτικών θέσεων που έχουν διατυπωθεί για τις <i>Βάκχες</i>	40
5. Σκηνοθετική Πολυμεσική Πρόταση των <i>Βακχών</i>.....	44-73
5.1 <i>Διάνοια</i> (Σκηνοθετικό όραμα).....	45
5.1.1 Οι <i>Βάκχες</i> ως ψηφιακό παιχνίδι ρόλων.....	46
5.1.2 Τα πολυμέσα ως κομμάτι της σκηνοθετικής σύλληψης.....	49
5.2 <i>Μύθος</i> (Πλοκή).....	51
5.3 <i>Ήθος</i> (Δραματικοί χαρακτήρες).....	53
5.4 <i>Λέξη</i> (Γλωσσική έκφραση).....	57
5.5 <i>Μέλος</i> (Ηχητικό περιβάλλον και μουσικότητα).....	59

5.6	Όψη (Σκηνική παρουσία).....	60
5.6.1	Θεατρικός χώρος.....	61
5.6.2	Σκηνογραφία, σκηνικά αντικείμενα, πολυμέσα.....	62
5.6.3	Φωτισμός.....	63
5.6.4	Ενδυματολογικά στοιχεία, ηθοποιών – παικτών.....	63
5.6.5	Ύφος – κινησιολογία.....	65
5.6.6	Από την διάνοια και τον μύθο στην όψη: σκηνοθετικό προσχέδιο παράστασης - παρτιτούρα δράσεων.....	66
	Επίλογος.....	74
	Παράρτημα.....	75
	Βιβλιογραφία	77-83

Εισαγωγή

Η τραγωδία είναι δραματικό είδος ποιητικού λόγου που απασχολεί διαχρονικά τη θεατρική θεωρία και πράξη. Τον 4ο αιώνα π.Χ., ο Αριστοτέλης αφιερώνει ένα μεγάλο κομμάτι της *Ποιητικής*¹ του στο τραγικό είδος, ορίζοντας την τραγωδία και αναλύοντας τα κατά ποσόν και ποιόν μέρη της τραγωδίας.

Από την αρχαιότητα ως σήμερα, η τραγωδία ανεβαίνει με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, σε αρχαία και σύγχρονα αμφιθέατρα, σε χώρους κλειστούς ή σε site-specific εκδοχές. Τα τελευταία χρόνια, με την έλευση και την ακμή των νέων τεχνολογιών, η τραγωδία έχει τύχει πολυμεσικών προσεγγίσεων. Τρισδιάστατα σκηνικά, στερεοσκοπικές προβολές και εικονικοί χαρακτήρες συνθέτουν το νέο πολυμεσικό πλαίσιο στο σύγχρονο θέατρο. Ποιοι όμως είναι οι μετασχηματισμοί που υφίσταται η τραγωδία στο πλαίσιο αυτό; Κατά πόσο η δραματική θεωρία του Αριστοτέλη μπορεί να είναι αποτελεσματικό εργαλείο συγκρότησης σκηνοθετικής πρότασης για το ανέβασμα κάποιας τραγωδίας σήμερα; Και ειδικότερα, πώς διαμορφώνεται μια σύγχρονη πολυμεσική θεατρική προσέγγιση των *Βακχών* του Ευριπίδη που έχει πρόθεση να βασιστεί στα κατά ποιόν στοιχεία² της αριστοτελικής *Ποιητικής*;

Στην παρούσα μελέτη επιλέγονται ως case study οι *Βάκχες* του Ευριπίδη. Η εν λόγω τραγωδία συνιστά πολλαπλή πρόκληση για μια σκηνοθετική πρόταση επειδή διέπεται από μια έντονα σωματική διάσταση, αναφύονται από τη μελέτη της πολλαπλά μηνύματα και ερμηνείες έτσι ώστε οι μετασχηματισμοί της αποτελούν πρόκληση προς διερεύνηση σε μια πολυμεσική παράσταση.

Το παρόν πόνημα έχει ως στόχους α) τη συζήτηση και διερεύνηση συνέργειας τεχνολογίας και θεάτρου γενικότερα, τεχνολογίας και αρχαίας ελληνικής τραγωδίας και β) τη διατύπωση μιας σκηνοθετικής πρότασης που έχει πρόθεση να βασιστεί στα κατά ποιόν στοιχεία της τραγωδίας.

Η μεθοδολογία που ακολουθείται συνίσταται στην ανάλυση, κυρίως, πρωτογενών πηγών και οπτικοακουστικού υλικού. Σε κάποιες περιπτώσεις, όπου δεν είναι εφικτή η εξεύρεση των πρωτογενών πηγών, διερευνώνται έγκριτες δευτερογενείς πηγές. Τέλος,

¹Για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας η μελέτη έγινε μέσα από την μετάφραση του Μενάρδου και σε σχόλια του Συκουτρή εκδ. 1937.

² μῦθος, ἦθος, διάνοια, λέξις, μέλος, ὄψις.

συγκροτείται, μέσω της μεθοδολογικής οδού της αναστοχαστικής γραφής (reflective writing), η διατύπωση μιας σύγχρονης πολυμεσικής σκηνοθετικής πρότασης.

Στο πρώτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται, εν συντομία, τα κατά ποσόν και κατά ποιόν στοιχεία της, με βάση το έργο του Αριστοτέλη *Περί Ποιητικής*. Στο δεύτερο κεφάλαιο, επιχειρείται μια ιστορική αναδρομή της εξέλιξης της τεχνολογίας σε σχέση με το θέατρο. Στο τρίτο κεφάλαιο, διερευνάται η συνέργεια θεάτρου και πολυμέσων, γίνεται αποσαφήνιση όρων και αναδεικνύονται σύγχρονα πεδία προβληματισμού. Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται μια δραματολογική ανάλυση των *Βακχών* του Ευριπίδη, η οποία προλειαίνει το έδαφος για την πολυμεσική σκηνοθετική πρόταση που ακολουθεί στο πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο της μεταπτυχιακής διατριβής. Η πολυμεσική σκηνοθετική πρόταση αρθρώνεται γύρω από μια σύγχρονη προσπέλαση των κατά ποιόν τοιχείων της τραγωδίας.

Ευελπιστούμε η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή να υποκινήσει νέες οπτικές και προοπτικές για περαιτέρω διερεύνηση της αρχαίας ελληνικής τραγωδίας, σε συνάρτηση με τη χρήση πολυμέσων και με βάση την *Ποιητική* του Αριστοτέλη, και ειδικότερα των *Βακχών*.

Κεφάλαιο 1

Αριστοτέλης και Τραγωδία

Έχουν περάσει σχεδόν δύομισι χιλιετίες από τη γέννηση του κορυφαίου φιλόσοφου Αριστοτέλη (384-322 π.Χ.). Ο Διογένης ο Λαέρτιος (3^{ος} ή 5^{ος} αιώνας μ.Χ.) θεωρεί ότι ο Αριστοτέλης υπερέχει των άλλων, λόγω του πλήθους των έργων του και των θεμάτων αυτών (Χολέβας 2016: 39). Παρόμοια εγκωμιαστικά σχόλια γράφουν φιλόσοφοι, μεταξύ των οποίων οι Θωμάς Ακινάτης, Γαλιλαίος, Καρτέσιος και Λάιμπνιτς (Χολέβας 2016: 43), ενώ, ο Hegel τον χαρακτηρίζει ως «μια από τις σπουδαιότερες και βαθύτερες διάνοιες που εμφανίστηκαν ποτέ και που οι νεότερες εποχές δεν θα μπορέσουν να έχουν ξανά» (Gilbert 2012: 195-223).

Στο κεφάλαιο που ακολουθεί, γίνεται αναφορά στο έργο του φιλοσόφου *Περί Ποιητικής*, και ειδικότερα στους συσχετισμούς του με την τραγωδία και τον ορισμό αυτής. Στη συνέχεια, συζητούνται τα κατά ποιόν στοιχεία του συγκεκριμένου δραματικού είδους, η σημασία και η λειτουργία τους, όπως αυτά παρουσιάζονται στην *Ποιητική*.

1.1. Περί Ποιητικής και τραγωδία

Το έργο του Αριστοτέλη *Περί Ποιητικής* (~334 – 330 π.Χ.) συνιστά για κάθε ερευνητή του αρχαίου ελληνικού δράματος, και ειδικότερα της τραγωδίας, την πλέον “κλασική” πρωτογενή πηγή. Ο Αριστοτέλης έζησε πολύ πιο κοντά στην εποχή της δημιουργίας και ανάπτυξης της από μεταγενέστερους μελετητές και εντρύφησε σε όλα τα στάδια της εξελικτικής της πορείας (Συκουτρής 1939: 19, 24, 31, Lesky 1987: 47 Α' τόμος). Ο φιλόσοφος ορίζει ως το πρώτο στάδιο της τραγωδίας τα αυτοσχέδια λαϊκά δρώμενα.³ Αυτά τα δρώμενα αφορούν στον αυτοσχεδιασμό των *εξαρχόντων τον διθύραμβον* (*Ποιητική* εκδ. 1937: IV 10-12, 1449a), το λατρευτικό, δηλαδή, ύμνο προς τιμήν του Διονύσου στον οποίο, οι συμμετέχοντες, πιστοί του θεού, ένας χορός, αυτοσχεδιάζει κυρίως με τραγούδια. Η τραγωδία ωστόσο αποκτά και μια κοινωνικο-πολιτική

³ Η ετυμολογία του όρου *τραγωδία* ανάγεται στη σύνθεση των λέξεων *τράγος* και *ωδή*. Κατά πάσα πιθανότητα, συνδέεται με τις διονυσιακές γιορτές – τελετές, που γίνονταν στην Αττική και συγκεκριμένα με τους τραγικούς χορούς των σατύρων, τραγόμορφων δηλαδή χορευτών και την απαραίτητη θυσία ενός τράγου (Lesky 1987: 61-67 Α' τόμος).

διάσταση, γίνεται «θεσμός της πόλεως και βασικός παράγοντας της αθηναϊκής δημοκρατίας του 5^{ου} αιώνα» (Πετρίδης 2015). Οι γιορτές προς τιμήν του θεού Διονύσου αποκτούν υψηλή καλλιτεχνική μορφή και εξελίσσονται σε θεσμό πανελληνίας εμβέλειας.

Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη (Συκουτρής 1937: 36-45, σχόλ. στο 1449a), η γένεση της τραγωδίας οριοθετείται περίπου εκατό χρόνια πριν από τους *Πέρσες* του Αισχύλου (472π.Χ.). Η περίοδος ακμής της αρχαίας ελληνικής τραγωδίας τοποθετείται ιστορικά τον 5^ο αιώνα π.Χ., στην αρχαία Αθήνα, με την διδασκαλία της παλαιότερης σωζόμενης τραγωδίας, τους *Πέρσες* του Αισχύλου (472π.Χ.), και ολοκληρώνεται με τις *Βάκχες* (κατά το 406 π.Χ. και την *Ιφιγένεια εν Αυλίδι*⁴ του Ευριπίδη) (Κωνσταντάκος χ.χ (α): 1).

Η τραγωδία, αφού υπέστη πολλούς μετασχηματισμούς ως προς τον αριθμό των υποκριτών⁵ και των μελών του χορού,⁶ την ελάττωση των χορικών, την αύξηση του διαλόγου και καινοτομίες στη σκηνογραφία,⁷ «στο τέλος πήρε τη φυσική της μορφή και σταμάτησε να μεταβάλλεται» (Συκουτρής 1937: σχόλ. στο 1449a).

Ο Αριστοτέλης θεωρεί την τραγωδία ως την τελειότερη μορφή ποιητικού λόγου και την ξεχωρίζει από τα άλλα λογοτεχνικά είδη, όπως το έπος και την κωμωδία, κυρίως για το υψηλό της ύψος και το σοβαρό τρόπο με τον οποίο οι τραγικοί ποιητές αφηγούνται τα θέματά τους τα οποία αφορούν τον άνθρωπο γενικότερα (Συκουτρής 1937: 37, σχόλ. στο 1449a και 1449b). Η ζωή και ο θάνατος, οι θεοί και ο άνθρωπος, το πεπρωμένο και η συμβολή των Θεών ή η «ανθρώπινη αμαρτία» των πράξεων και οι συνέπειές της,⁸ η σχέση εξουσίας με το δίκαιο ή το άδικο είναι θέματα που κυριαρχούν στην αρχαία ελληνική τραγωδία, η οποία κτίζεται από τον δραματικό ποιητή γύρω από ένα *μύθο*.

1.1.1. Ορισμός της τραγωδίας κατά τον Αριστοτέλη: ανάλυση και επεξήγηση όρων

Ο Αριστοτέλης ορίζει την τραγωδία ως εξής:

«Ἔστιν οὖν τραγωδία μίμησις πράξεως σπουδαίας καὶ τελείας, μέγεθος ἐχούσης, ἡδυσμένῳ λόγῳ, χωρὶς ἐκάστου τῶν εἰδῶν ἐν τοῖς μορίοις, δρώντων καὶ οὐ δι’

⁴ Για τις *Βάκχες* και την *Ιφιγένεια εν Αυλίδι* του Ευριπίδη, μαρτυρείται μεταθανάτια παράσταση (Lesky 2010: 32).

⁵ Ο Αισχύλος αύξησε τους υποκριτές από έναν σε δύο και ο Σοφοκλής σε τρεις.

⁶ Ο Αισχύλος αύξησε τα μέλη του Χορού σε δώδεκα και ο Σοφοκλής σε δεκαπέντε.

⁷ Οι καινοτομίες που αφορούν τη σκηνογραφία αποδίδονται από τον Αριστοτέλη κυρίως στον Σοφοκλή.

⁸ Το σχήμα ὕβρις → ἄτις → νέμεσις → τίσις.

ἀπαγγελίας, δι' ἑλέου καὶ φόβου περαίνουσα, τὴν τῶν τοιούτων παθημάτων κάθαρσιν. Λέγω δὲ ἡδυσμένον μὲν λόγον τὸν ἔχοντα ρυθμὸν καὶ ἁρμονίαν καὶ μέλος, τὸ δὲ χωρὶς τοῖς εἴδεσι τὸ διὰ μέτρων ἕνια μόνον περαίνεσθαι καὶ πάλιν ἕτερα διὰ μέλος.» (Ποιητική 1937: IV 1- 4 1449b).

Ο Αριστοτέλης δεν δίνει ξεκάθαρο ορισμό για τη *μίμησιν πράξεως* στην *Ποιητική* του. Μας λέει απλώς, πώς πρέπει να είναι η μίμηση, «*κατὰ τὸ εἶκός ἢ τὸ ἀναγκαῖον*»⁹ (*Ποιητική* VIII, 1451a). Η μίμηση αφορά μια συμπεριφορά, μια πράξη, ένα συγκεκριμένο γεγονός, το οποίο παρουσιάζεται μέσα από μια τέχνη λόγου (Συκουτρής 1937: 44, σχόλ. στο 1451a).

Οι υποκριτές υποδύονται ανθρώπους οι οποίοι βρίσκονται σε δράση. Αυτή η δράση έχει βαρύνουσα σημασία και αφορά ένα σημαντικό τραγικό ήρωα του οποίου αλλάζει καθοριστικά η μοίρα και η ζωή, σε μια συγκεκριμένη στιγμή και υπό συγκεκριμένες προϋποθέσεις. Η τραγωδία, μας εξηγεί ο Αριστοτέλης, είναι προϊόν μίμησης, σύνθεσης μιας πραγματικότητας με μέσα αισθητά, ακουστικά και οπτικά, ένα ολοκληρωμένο καλλιτεχνικό δημιούργημα, ένα οργανικό όλο, το οποίο για να είναι επιτυχημένο, πρέπει ο δημιουργός του να έχει χρησιμοποιήσει όλα τα μέσα, με τέτοιο τρόπο, ώστε να επιτευχθεί ο στόχος: να προκαλέσει δηλαδή, στο θεατή *ἡδονήν*, ευχαρίστηση, που προκαλείται *δι' ἑλέου καὶ φόβου*.

και ταυτόχρονα να έχει και παιδευτικό χαρακτήρα (Συκουτρής 1937: 47- 50, σχόλ. στο 1449b). Τέλος, αυτή η μίμηση πράξης θα έπρεπε να έχει και ένα συγκεκριμένο μέγεθος, που συνεπάγεται σε παράσταση κάποια χρονικά πλαίσια (Πετρίδης 2015).¹⁰ Η τραγωδία αφηγείται τη μοίρα σπουδαίων ανθρώπων, ηρώων. Η αναπαράσταση της πράξης των τραγικών προσώπων πρέπει να είναι *τελεία* δηλαδή «ολοκληρωμένη», να έχει αρχή, μέση και τέλος. Το θέατρο, σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, είναι ένα έργο λόγου. Αυτόν τον λόγο τον αφηγούνται ζωντανά τα πρόσωπα που δρουν. Γι' αυτό πρέπει να έχει ρυθμό, αρμονία και οι λέξεις από μόνες τους να έχουν νόημα. Ο ποιητικός λόγος είναι «*ἡδυσμένος λόγος*».¹¹

Τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ένας τραγικός ήρωας και το πώς δρα μέσα στο έργο συνδέονται άμεσα με ολόκληρο το ανθρώπινο γένος και κατ' επέκταση και με τον

⁹ Πρώτιστης σημασίας κριτήριο επιτυχίας του τραγικού *μύθου* αλλά και αισθητικής αρχής, σύμφωνα με τον Αριστοτέλη. Δηλώνει ότι η μορφή, η πλοκή και η σύνθεση της τραγωδίας πρέπει να είναι στοιχεία λογικά και πιθανά να συμβούν, αληθοφανή (*εἶκός*) αλλά και ότι πρέπει να συμφωνούν με την αισθητική και την ηθική αναγκαιότητα (*ἀναγκαῖον*).

¹⁰ Η μέση τραγωδία έχει έκταση περίπου 1500 στίχους (Πετρίδης 2015).

¹¹ Μαγειρικός όρος, ο οποίος όπως μας ενημερώνει ο Συκουτρής, εδώ ο Αριστοτέλης εννοεί τα «καρυκεύματα». Αυτά τα «*ἡδύσματα* είναι η μουσική, ο ρυθμός, τα φραστικά στολίδια που νοστιμίζουν το περιεχόμενο του ποιήματος» (Συκουτρής 1937: 52 σχόλ. στο 1449b).

θεατή, ο οποίος σύμφωνα με τον ορισμό του Αριστοτέλη, πρέπει να νιώσει *έλεον* και *φόβον* (Ποιητική 1937: XIII 1-2, 1452b, 2-4 1453a), όχι γιατί θεωρείται δεδομένο ότι θα «πάθει», ό,τι και ο τραγικός ήρωας, αλλά για την πιθανότητα να πάθει. Αφού μπει στη θέση του πάσχοντος προσώπου, μέσω της ενσυναίσθησης και της συγκίνησης, θα φτάσει στην περιβόητη αριστοτελική κάθαρση-θεραπεία.¹² Η δικαίωση ή όχι του τραγικού ήρωα και η αποκατάσταση της ηθικής τάξης οδηγεί στον εξαγνισμό του, γίνεται δηλαδή πνευματικά και ηθικά καλύτερος έχοντας κατανοήσει βαθύτερα τις ανθρώπινες καταστάσεις και αντιδράσεις (π.χ. αγάπη, πόνο, μίσος, εκδίκηση).

Για να επιτευχθεί ο στόχος της τραγωδίας, σύμφωνα με τον αριστοτελικό ορισμό, θα πρέπει αυτή να έχει συγκεκριμένη δομή, δηλαδή, ποσοτικά και ποιοτικά στοιχεία δοσμένα με αρμονία και ρυθμό.

1.2. Τα κατά ποσόν και ποιόν μέρη της Αρχαίας Ελληνικής Τραγωδίας

Κατά τον Αριστοτέλη, η τραγωδία αποτελείται από κατά ποσόν μέρη, δηλαδή από επικά-διαλογικά και λυρικά-χορικά μέρη και από κατά ποιόν μέρη. Ακολουθεί μια ευσύνοπτη ανάλυση των υπό μελέτη στοιχείων.

1.2.1. Τα κατά ποσόν μέρη

Τα κατά ποσόν μέρη αφορούν «τις εξωτερικές ενότητες στις οποίες διαιρείται και βάση των οποίων οργανώνεται η δράση» (Πετρίδης 2015). Χωρίζονται από τη μία στα διαλογικά-επικά και από την άλλη τα χορικά-λυρικά μέρη (μελωδικά).

Στα διαλογικά μέρη, τα οποία είθισται να είναι γραμμένα σε αττική διάλεκτο, περιλαμβάνεται ο πρόλογος, στον οποίο παίρνει πρώτος τον λόγο ο υποκριτής πριν από την είσοδο του χορού (έκθεση), τα επεισόδια, όπου, μέσα από τα «δρώντα πρόσωπα»,

¹² Η ενσυναίσθηση και κατά επέκταση η αριστοτελική κάθαρση αποδίδεται στη λειτουργία των κατοπτρικών νευρώνων του εγκεφάλου (Ζαφρανάς και Ζαφρανάς 2015: 154-156). Χάρη στην λειτουργία αυτών των νευρώνων, ο άνθρωπος μπορεί να συναισθάνεται και να βιώνει αλλότρια συναισθήματα, να χαίρεται, να γελά, να πονά, να συγκινείται, να κλαίει, για καταστάσεις, τις οποίες βιώνουν άλλα πρόσωπα. Με ανάλογο τρόπο, ο θεατής που παρακολουθεί ζωντανά μια θεατρική παράσταση αισθάνεται ενσυναίσθηση, συμμετοχή στα συναισθήματα που βιώνει ένα δραματικό πρόσωπο.

Διαφαίνεται ότι η ενσυναίσθηση εγείρεται με ερεθίσματα του φυσικού κόσμου ή και δημιουργημένα, καλλιτεχνικά ή μεσικά, για παράδειγμα παρακολουθώντας μια κινηματογραφική ταινία ή ακόμα παίζοντας ένα ψηφιακό παιχνίδι (Laurel 2014: 145-148). Η διαδικασία αυτή καλείται από τους Holyoak και Thagard *αντιγραφή-με-υποκατάσταση* (*copying-with-substitution*) (Barnes and Thagard, χ.χ).

προωθείται ο *μύθος* (δέση) και τέλος η Έξοδος, όπου ουσιαστικά έχουμε τη λύση της τραγωδίας.

Στα χορικά-λυρικά μέρη, δηλαδή σε αυτά που συνοδεύονται από μουσική και χορό, χρησιμοποιείται τυπικά η δωρική διάλεκτος. Σ' αυτά περιλαμβάνονται η πάροδος, το τραγούδι δηλαδή του Χορού με την είσοδό του στην ορχήστρα, τα στάσιμα, τα τραγούδια δηλαδή τα οποία έχουν ως πηγή έμπνευσης το επεισόδιο το οποίο έχει προηγηθεί και οι κομμοί, θρήνοι που εκφέρονται εναλλάξ από τον Χορό και τους υποκριτές. Τέλος, υπάρχουν οι μονωδίες ή διωδίες που αφορούν τραγούδια ενός ή δύο υποκριτών (Συκουτρής 1937: 98-100 σχόλ. στο 1452b).

1.2.2. Τα κατά ποιόν μέρη

Τα κατά ποιόν μέρη, όπως δηλώνει και το όνομά τους, δίνουν την ποιότητά στο ποιητικό έργο και κατατάσσονται, κατά την άποψη του Αριστοτέλη, σύμφωνα με την σημαντικότητα τους ως εξής: *μῦθος, ἦθος, διάνοια, λέξις, μέλος, ὄψις*.¹³

ι) *Μῦθος*¹⁴

Ο φιλόσοφος θεωρεί τον *μύθο* οργανικό στοιχείο της τραγωδίας, εφάμιλλο με εκείνο της ψυχής στον άνθρωπο.¹⁵ Η υπόθεση του έργου, όπως θα λέγαμε σήμερα το σενάριο, «ο τρόπος με τον οποίο είναι δομημένα τα γεγονότα στο έργο» (McLeish 1998: 60).

Ο Αριστοτέλης τεκμηριώνει τη σημασία που δίνει στον *μύθο* με δύο επιχειρήματα. Αφενός, η τραγωδία, εξηγεί, είναι μίμηση πράξεως, βίου και ευδαιμονίας, όχι ανθρώπων. Επειδή η ευδαιμονία είναι πράξη και όχι ποιότητα όπως τα ήθη, ο *μύθος* είναι το κύριο μέρος του δράματος, μέσα από το οποίο ευοδώνεται η τραγωδία. Αφετέρου, για να υπάρξει τραγωδία, πρέπει να υπάρχει, εν πρώτοις ο *μύθος*, η υπόθεση.

Για να καταστεί άρτια μία τραγωδία, η αφήγησή του *μύθου* πρέπει να γίνεται με αλληλουχία νοημάτων. Η δραματική ένταση στην πλοκή του *μύθου* επέρχεται με την *περιπέτεια* (μεταστροφή της τύχης των ηρώων, από την ευτυχία στη δυστυχία) και την *αναγνώριση* (μετάβαση του ήρωα από την άγνοια στη γνώση) (Συκουτρής 1937: 129-130, σχόλ. στο 1455b).

Οι ποιητές παρουσίαζαν τον *μύθο* κάθε τραγωδίας, όπως ήταν από παλιά γνωστός, με τη δυνατότητα μικρών παρεμβάσεων και αλλαγών στην πλοκή.¹⁶ Έτσι, διασφαλιζόταν

¹³ Τα κατά ποιόν στοιχεία στο εξής θα αναφέρονται στα νέα ελληνικά και σε μονοτονικό.

¹⁴ Βλ. *Ποιητ.* 1450a15-39, 1450b21-54a15.

¹⁵ Βλ. *Ποιητ.* 1450a38-9, άρχη μὲν οὖν καὶ οἶον ψυχῆ ὁ μῦθος τῆς τραγωδίας.

η πρότερη γνώση των θεατών για αυτόν. Ο *μύθος* της τραγωδίας ήταν συνήθως εμπνευσμένος από κάποιον ευρύτερο μυθολογικό κύκλο, όπως ο Αργοναυτικός, ο Τρωικός-Μυκηναϊκός ή ο Θηβαϊκός (Burian 2010: 268).

Μέσα στο έργο, το εγώ του ποιητή σβήνει τελείως. Οι αρχαίοι έδιναν πρωτίστως σημασία στο δράμα, γιατί «ενδιαφέρονταν για την ανθρώπινη ψυχή γενικά και για τους καθολικούς, τους πανανθρώπινους νόμους της σκέψεως, του αισθήματος, της ενέργειας» (Συκουτρής 1937: 21 - 25).

ii) *ἦθος*¹⁷

Το *ήθος* είναι ο χαρακτήρας των τραγικών ηρώων, ο οποίος απορρέει από τις πράξεις τους, τη συμπεριφορά τους και διέπεται από τέσσερις θεμελιώδεις αρχές: α) τη χρηστότητα των προθέσεων του ήρωα, β) το *ἀρμόττον*, δηλαδή την αρμονία, όχι μόνο σε σχέση με την κοινωνική θέση του προσώπου, αλλά και με τις πράξεις του γ) το *ὄμοιον*, τη διατήρηση του χαρακτήρα ενός δραματικού ήρωα σύμφωνα με τον *μύθον* και δ) την ομαλότητα, δηλαδή τη σταθερότητα του χαρακτήρα ενός προσώπου στην εξέλιξη του *μύθου* (Συκουτρής 1937: 125 - 126, σχόλ. στο 1450a και 1450b). Η διαγραφή του *ήθους* των δραματικών προσώπων δεν είναι αυτοσκοπός στην τραγωδία αλλά συμπεριλαμβάνεται σε αυτήν με μοναδικό στόχο να εξυπηρετήσει τη δράση (*Ποιητική* εκδ. 1937: VI 9-11,1450a).

iii) *Διάνοια*¹⁸

Με τη *διάνοια* και τη *λέξη* δεν ασχολείται λεπτομερώς ο Αριστοτέλης. Θεωρεί ότι η *διάνοια* περιλαμβάνει όλες τις σκέψεις και τις ιδέες των ηρώων οι οποίες εκφράζονται με τον λόγο. Η *διάνοια* αφορά την «αναπαράσταση της δράσης των προσώπων» (Χολέβας 2016: 141), που ενδέχεται να είναι εσώτερη, νοητική.

¹⁶ Στον Ευριπίδη, αυτό αποτελεί σχεδόν πάγια στάση απέναντι στους παλαιότερους μύθους και πηγάζει κυρίως από την αναζήτηση του για την «αψεγάδιαστη ιδέα του θεού». Έτσι ο Ευριπίδης επεξεργάζεται και παρουσιάζει τον παραδοσιακό μύθο με έντονες αντιθέσεις και «εκκωφαντικές παραφωνίες» (Lesky 2010: 409).

¹⁷ Βλ. *Ποιητ.*1450a39-50b20, 1454a16-54b18.

¹⁸ Βλ. *Ποιητ.*1450β15-16, 1456a1-3, 1456b3-5.

iv) Λέξις¹⁹

Η λέξη είναι το ύφος και η γλώσσα του έργου, ενός έργου που προοριζόταν για να παρασταθεί μπροστά σε θεατές και όχι για να αναγνωσθεί (Συκουτρής 1937: 164-173 σχόλ. στο 1456b). Η αναφορά του στον όρο είναι πολύ μικρή.

v) Μέλος²⁰

Πολύ λίγα αναφέρει, ο Αριστοτέλης, τόσο για το μέλος όσο και την όψη. Η μελοποιΐα, «μέγιστον των ηδυσμάτων», είναι η μουσική επένδυση των λυρικών μερών και τα μουσικά όργανα. Το μέλος μαζί με τη λέξη αποτελούν τα δύο μέρη μέσα από τα οποία πραγματοποιείται η μίμηση πράξεως και ο Χορός πρέπει «να θεωρείται ένας από τους υποκριτές, να είναι μέρος του όλου και να συμμετέχει στη δράση» (Σηφάκης (α) 2011: 130, 136).

vi) Όψις²¹

Η όψη συνδέεται με ό,τι ο θεατής βλέπει στη σκηνή· περιλαμβάνει οποιοδήποτε στοιχείο της παράστασης προσλαμβάνεται οπτικά, όπως η σκηνογραφία και η ενδυμασία των υποκριτών (χιτώνας, προσωπίο, κόθορνοι, καθώς και σκηνικά αντικείμενα). Αλλά, καθώς η όψη αφορά στη συνολική «σκηνική πραγματοποίηση» ενός έργου, η υποκριτική, ακόμα και τα ερεθίσματα που προκαλεί στο θεατή η κίνηση των ηθοποιών εμπίπτουν στο στοιχείο αυτό (Χουρμουζιάδης 2003: 135 – 136). Το οπτικό στοιχείο συμβάλλει στη συγκίνηση του θεατή και, κατά επέκταση, στην κάθαρση (Χουρμουζιάδης 2003: 135).

¹⁹ Βλ. *Ποιητ.*1450b17-18, 1456b4-15.

²⁰ Βλ. *Ποιητ.*1450b19-20, 1456b4-15.

²¹ Βλ. *Ποιητ.*1450b19-20.

Κεφάλαιο 2

Θέατρο, Σκηνοθεσία και Τεχνολογία

2500 χιλιάδες χρόνια πριν, ο Αριστοτέλης, στο έργο του *Περί Ποιητικής*, οριοθετεί και αναλύει τα περί αρχαίας ελληνικής τραγωδίας. Στο πέρασμα του χρόνου, οι τέχνες, και εν προκειμένω το θέατρο, συμπορεύονται με τις γενικότερες εξελίξεις. Καθώς αναφέρει ο Κουν, «η αρχαία ελληνική τραγωδία είναι θέατρο και όχι «μουσειακό ντοκουμέντο» (Κουλάνδρου 2011: 331).²² Κατά συνέπεια, αλλάζει και η στάση, η πρόσληψη από μέρους του θεατή για όσα τεκταίνονται επί σκηνής.

Σε αυτό το κεφάλαιο, μέσα από τη χαρτογράφηση των νέων τεχνολογιών και τη συμβολή τους στη θεατρική πράξη, θα επιχειρηθεί να αποσαφηνισθεί ο όρος *πολυμεσικό θέατρο* και να αναδειχθεί η συνέργεια παράστασης και τεχνολογίας.

2.1. Θέατρο και Τεχνολογία: μια σχέση διαχρονική

Η τεχνολογία είναι διαχρονικά συνυφασμένη με το θέατρο (Salter 2010: σ. xxii). Ο ίδιος ο όρος «θέατρο» σημαίνει βίωμα της παράστασης και χώρος αρχιτεκτονικά κατασκευασμένος που ευοδώνει την οπτικο-ακουστική σχέση θεατών και υποκριτών. Από τον 5^ο αιώνα π.Χ. μηχανήματα όπως η *μηχανή* και το *εκκύκλημα*, δηλώνουν τη συνέργεια τεχνολογίας και θεατρικής παράστασης στο θεατρικό χώρο (Χουρμουζιάδης 2003: 26).

Την περίοδο του Μεσαίωνα (5^{ος} – 15^{ος} αιώνας), χρησιμοποιούνται εφέ, τα οποία βασίζονται κυρίως σε μηχανικές κατασκευές ή εφέ με το φως και τη φωτιά, με την αντανάκλαση κρυμμένων δαυλών πάνω σε επιχρυσωμένες επιφάνειες ή σε

²² Κάρολος Κουν: «Μαγεία, Πάθος και Συγκίνηση. Κυρίαρχα στοιχεία της Τραγωδίας», Εισήγηση στη Διεθνή Διάσκεψη του Θεάτρου: *Το Αρχαίο Δράμα στο Σημερινό Θέατρο*, Αθήνα, Ιούλιος 1976, *Θέατρο*, τχ. 51-52, σ. 50.

χρωματισμένα υφάσματα και προκαλούν οπτική, υπερφυσική αίσθηση στους θεατές (Brockett και Hildy 2013: 105 – 106).²³

Κατά την περίοδο της Αναγέννησης (15^{ος} – 17^{ος} αιώνας) και στη συνέχεια του Μπαρόκ (17^{ος} μέχρι τα μέσα του 18^{ου} αιώνα), εξελίσσονται αρκετοί μηχανισμοί που επιτρέπουν τη χρήση εφέ πτήσης²⁴ και των πυροτεχνημάτων. Στις αναγεννησιακές παραστάσεις, χρησιμοποιούνται ειδικοί μηχανισμοί για την εμφάνιση ή εξαφάνιση στοιχείων της φύσης, βουνών ή δέντρων, την προσομοίωση κυμάτων ή φυσικών φαινομένων. Με τη μεταφορά των παραστάσεων σε κλειστούς χώρους, ο σκηνικός φωτισμός, κυρίως με κεριά και λάμπες λαδιού, αποκτά βαρύνουσα σημασία (Brockett και Hildy 2013: 149 – 150, 199 – 200, 202).

Η μεγάλη αλλαγή έρχεται τον 19^ο αιώνα, όταν, σε συνάρτηση με την ανάπτυξη των επιστημών και κυρίως της μηχανικής και την ανακάλυψη του ηλεκτρισμού, βελτιώνονται τα τεχνολογικά μέσα των θεάτρων (φωτισμός, ήχος, σκηνικοί μηχανισμοί). Τότε εμφανίζεται και η σκηνοθεσία, ως απαραίτητη, εξειδικευμένη, επαγγελματική και καλλιτεχνική ειδικότητα. Ο σκηνοθέτης, από απλός διεκπεραιωτής, ανάγεται σε καλλιτέχνη, για την ακρίβεια στον πραγματικό δημιουργό του “έργου τέχνης” της παράστασης (Fischer - Lichte 2013: 362).

2.1.1. Σύντομη ιστορική αναδρομή: συσχετισμοί σκηνοθεσίας και τεχνολογίας

Ως σκηνοθεσία ορίζεται η διαδικασία σχεδιασμού, δοκιμασίας και καθορισμού στρατηγικών, μέσω των οποίων εκδηλώνεται επιτελεστικά η υλικότητα της παράστασης (Fischer-Lichte 2013: 369). Αυτές οι στρατηγικές δεν ανήκουν στο βασίλειο της αναπαράστασης αλλά της παραγωγής, καθώς η σκηνοθεσία επιστρατεύει όλα τα καλλιτεχνικά και τεχνικά μέσα “ώστε κάτι να φανερωθεί ως αυτό που είναι” (Craig στη Fischer-Lichte 2013: 365). Ο σκηνοθέτης “ως καλλιτέχνης καλείται να αποφασίσει και να οικειοποιηθεί τη χρήση των κινήσεων, των λέξεων, των γραμμών, των χρωμάτων και του ρυθμού, αναδεικνύεται επομένως σε κυρίαρχο παράγοντα πραγμάτωσης της θεατρικής πράξης και της τεχνολογίας που ενσωματώνεται σε αυτήν (Craig στη Fischer-Lichte 2013: 364).

²³ Μηχανισμοί πτήσης, τροχαλίες, βαρούλκα, ζωγραφιές-σύννεφα ή παραπετάσματα, καταπακτές, κρυμμένοι μηχανισμοί και ομοιώματα τα οποία αντικαθιστούν τους ηθοποιούς σε σκηνές βίας.

²⁴ Κυρίως για την εμφάνιση θεών προς λύση της δραματικής πλοκής, αλλά και ανθρώπων ή ζώων.

Από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα, αρχίζει μια εξελικτική πορεία για την τέχνη της σκηνοθεσίας. Σκηνοθέτες που πειραματίζονται με την τεχνολογία στη θεατρική σκηνή αφήνουν ανεξίτηλη τη σφραγίδα τους.

Από το 1800 και μετά, στα Γαλλικά, απαντά ο όρος *mise en scene*, με την έννοια των προετοιμασιών για την παράσταση ενός έργου, ενώ ο Lewald εισάγει τον όρο στα Γερμανικά το 1837 (Fischer – Lichte 2013: 360-61). Ο Γκαίτε λέγεται μάλιστα ότι κατείχε τον διευρυμένο ρόλο του σκηνοθέτη στο Αυλικό Θέατρο της Βαϊμάρης (Fischer-Lichte 2013: 362). Παράλληλα, στον χώρο της όπερας, εμφανείς είναι οι σκηνοθετικές αναζητήσεις ήδη από τα μέσα του 18^{ου} αιώνα (Μποζιζιο 2010: 21-23).

Τον 19^ο αιώνα, ο Δούκας Georg II του Saxe-Meiningen (1826-1914) δρα στη Γερμανία. Είναι ο πρώτος ευρωπαίος θεατράνθρωπος που βλέπει τη σκηνοθεσία ως συνολική και ενιαία σύνθεση. Δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην αυθεντικότητα των σκηνικών και υλικών (Μποζιζιο 2010: 186-188).

Ο Wagner (1813-1883), που δρα επίσης στη Γερμανία, θέτει τον θεμέλιο λίθο της παγκόσμιας σκηνοθεσίας. Συνδυάζοντας το θεατρικό κείμενο με τη μουσική και εποπτεύοντας την όλη παραγωγή, δίνει μια ενοποιημένη παράσταση (Μποζιζιο 2010: 145). Εισηγείται την καινοτόμο έννοια του ολικού έργου τέχνης (*Gesamtkunstwerk*).²⁵ Παράλληλα, υιοθετεί την πεταλόσχημη θεατρική διάταξη, χρησιμοποιεί χαμηλό φωτισμό στην πλατεία του θεάτρου, και, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στην ακουστική του θεάτρου, πετυχαίνει μια ιδιαίτερα μυστηριακή ατμόσφαιρα (Klish 2007: 51).

Ο Βρετανός σκηνοθέτης Craig (1872-1966), ορίζει τον σκηνοθέτη ως την παντεποπτική δύναμη που οραματίζεται και συνθέτει επί σκηνής (Graig 1957: 147 - 148). Δέχεται επιρροές από τον Appia, («Ολοκληρωτική τέχνη»), τον Wagner («μουσικό δράμα του μέλλοντος») και τον Ruskin («καθαρή τέχνη και αυστηρή πειθαρχία»). Εφαρμόζει στη σκηνοθεσία του ένα «βαθύ κινητό κάδρο σκηνής, σε σχήμα σινεμασκόπ»²⁶ (Babiet 2008: 79 - 86) και προσθέτει, προβολείς με μετωπικό φωτισμό. Καινοτομεί φωτίζοντας τη σκηνή από ψηλά, με δέσμες ποικίλων χρωμάτων. Με τις τεχνικές αυτές, προσφέρει

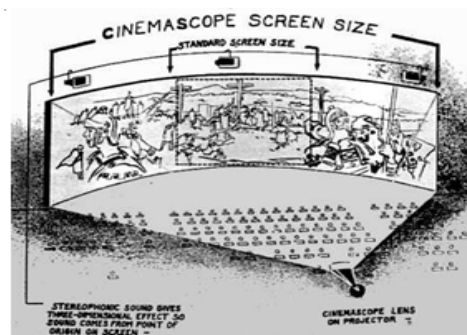
²⁵ Ο Wagner θεωρείται, με τη διευρυμένη έννοια του όρου multimedia, ο θεμελιωτής της πολυμεσικής παράστασης, γιατί ακριβώς η σύλληψή του περί ολικού έργου τέχνης, συνιστά ενδεχομένως πρόδρομη μορφή της πολυμεσικής παράστασης, όπως την αντιλαμβανόμαστε εμείς σήμερα (Hines στην Klish 2007: 51). Για την καλύτερη κατανόηση της διευρυμένης έννοιας του όρου multimedia βλ. σελ. 25.

²⁶ Βλ. εικόνα 1 σελ.21. Το CinemaScope είναι ένα είδος κινηματογραφικής προβολής ευρείας εικόνας που διαγράφει μια πολύ σύντομη ιστορία, μόλις δεκατεσσάρων χρόνων (1953 – 1967). Το CinemaScope θεωρείται ο προπομπός της τρισδιάστατης προβολής (Bordwell 2007: 282 - 286).

πανοραμική προοπτική και ταυτόχρονα αναδεικνύει όλο το μεγαλείο του φωτός (Palmer 2012). Ο Craig όχι μόνο αξιοποιεί στο έπακρο τεχνολογικές δυνατότητες του καιρού του και με σαφήνεια εισηγείται τον εμπλουτισμό του οπλοστασίου του σκηνοθέτη με όλα τα πρόσφορα τεχνολογικά μέσα, αλλά φτάνει στο σημείο να οραματισθεί τον ηθοποιό ως υπερ-μαριονέττα (Über-marionette), δηλαδή, ως μηχανή (Craig 1957: 54-94).



Ε.Γ. Κραίηγκ, σκίτσο για το σκηνικό του *Διδώ και Αινείας* του Πάρσελ, (Πρόση Α', σκηνή 1), 1900

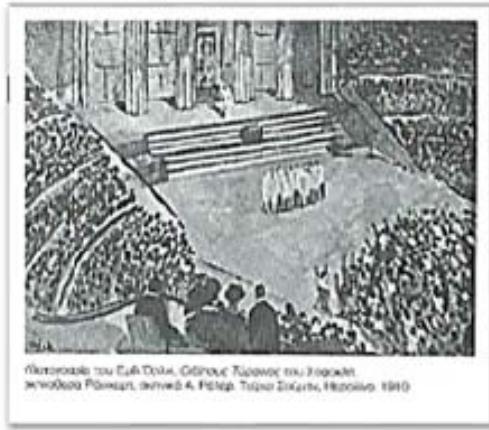


Εικόνα 1. Σκίτσο για το σκηνικό του Craig του *Διδώ και Αινείας* το 1900 (Bablet 2008: 81)

Εικόνα 2 σχέδιο αναπαράστασης του CinemaScope.²⁷

Ο Γερμανός σκηνοθέτης Reinhardt (1873-1943), με επιρροές από τους Wagner και Craig, θεωρείται ο πρώτος σκηνοθέτης του 20ου αιώνα που «διευθύνει τα πλήθη, φωτίζει διαδοχικά τις ζώνες δράσης και προτρέπει τους θεατές να συμμετέχουν» (Bablet 2008: 115). Σκηνοθετεί τον *Οιδίποδα Τύραννο* του Σοφοκλή (1910) και την *Ορέστεια* του Αισχύλου (1911), στο τσίρκο Shuman του Βερολίνου. Το «*Gesamtkunstwerk*», του Wagner αλλά και η συνένωση των τεχνών και των σκηνικών μέσω έκφρασης του Craig επιδρούν στην από μέρους του ανάδειξη του δράματος και την προβολή ενός «οπτικού θεάτρου απελευθερωμένου από την τυραννία της λέξης» (Bablet 2008: 117 118).

²⁷ <http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/cscope-ac.htm>.



Εικόνα 3. Υδατογραφία του Εμίλ Όρλικ, *Οιδίπους Τύρανος του Σοφοκλή* σε σκηνοθεσία Ράινχαρντ στο Τσίρκο Σούμαν στο Βερολίνο, 1910 (Bablet 2008: 116).

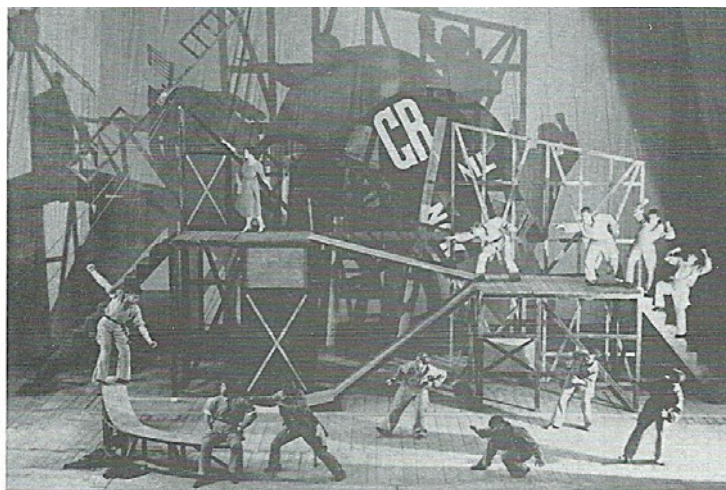
Εικόνα 4. *Ορέστεια* του Αισχύλου σε σκηνοθεσία Ράινχαρντ και σκηνικά Α. Ρόλερ στο Τσίρκο Σούμαν στο Βερολίνο, 1911 (Bablet 2008: 117).

Οι Γερμανοί εξπρεσιονιστές Vaherd, Martin, Jessner (1905-1922), δημιουργούν εναλλασσόμενες δυνατές εικόνες, εκφραστική αφαίρεση και φωτισμό σε εξωσυμβατικούς σκηνικούς χώρους, όπως είναι ένα ποδηλατοδρόμιο (Jomaron 2009: 14-30).

Ο Φουτουριστής Marinetti (1876-1944), στο *Μανιφέστο των φουτουριστών δραματουργών* (1911) και αυτό του *Μιούζικ Χώλ* (1913), δηλώνει ξεκάθαρα ότι «πρέπει να εισάγουμε στη σκηνή τη βασιλεία της μηχανής» (Jomaron 2009: 76) και ότι το θέατρο πρέπει να είναι «συνθετικό, δυναμικό, ταυτόχρονο, αυτόνομο, πέρα από τα όρια της λογικής και φανταστικό» (Klish 2007: 54).

Ο Meyerhold (1874-1940), αναζητώντας την «*Επαναθεατρικοποίηση του θεάτρου*» (Bablet 2008: 95-100), μεταφέρει τον κονστρουκτιβισμό και τον φουτουρισμό στη θεατρική σκηνή. Στη σκηνοθετική του κοσμοθεωρία κυριαρχεί η αφαίρεση, η χρήση ακατέργαστου υλικού, για την κατασκευή σκηνικών και η μηχανική (Jomaron 2009: 91). Η μέθοδος υποκριτικής που εισηγείται, ονομάζεται *Bio-mechanics* και κάνει χρήση των τεχνολογιών που έχει στη διάθεσή του. «Στοχεύει σε ένα επιστημονικό έλεγχο του σώματος και χρησιμοποιώντας τις μεθόδους των «κλόουν» και τις τεχνικές των «κασκαντέρ», ακροβατικά άλματα και τούμπες που γίνονται πάνω στα κινητά στοιχεία του σκηνικού» προσδίδει στη θεατρική παράσταση εύθυμο χαρακτήρα και ρυθμό. Με τη μέθοδο *Bio-mechanics* μετατρέπει τον ηθοποιό σε πολιτικά συνειδητοποιημένο

εργάτη πάνω στη σκηνή, ο οποίος δρώντας ανάμεσα στις μηχανές, προβάλλει την πολιτική διάσταση του θεάτρου. Ο συνδυασμός του κονστρουκτιβιστικού σκηνικού και της μεθόδου *Bio - mechanics* χαρακτηρίζεται από ακροβατικά στοιχεία και «εκκεντρικό παίξιμο» (Jomaron 2009: 92-93).

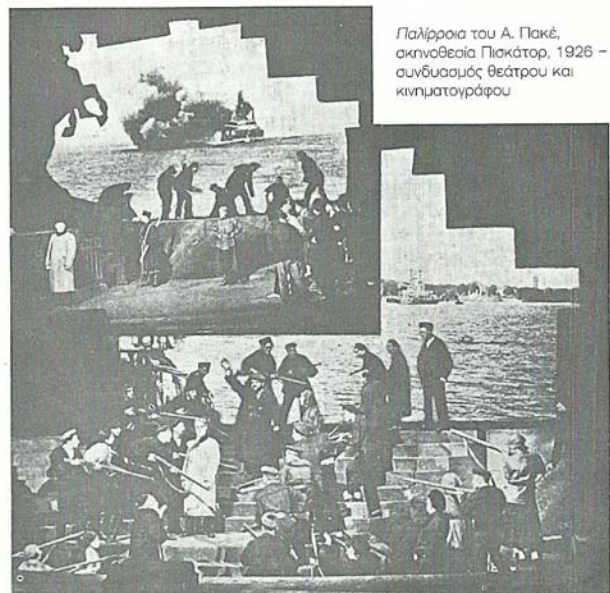


Ο Υπέροχος Κερατάς του Κρόμελνικ, σκηνοθεσία Μέγιερχολντ, σκηνικά Πόποβα, Μόσχα, 1922

Εικόνα 5: *Ο Υπέροχος Κερατάς* σε σκηνοθεσία Μέγιερχολντ (Μόσχα 1922), (Jomaron2009: 94).

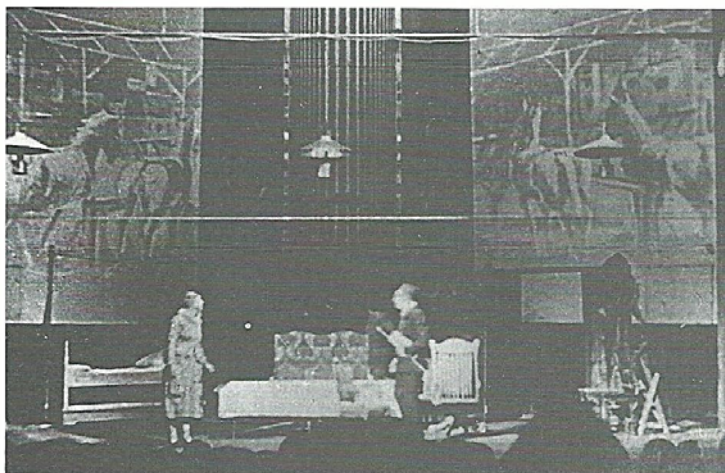
Ο Γάλλος Artaud (1896-1948) «μεταφέρει στη σκηνή την εσωτερική ποίηση (*mise en abîme*), μέσα από τη γλώσσα, τις χειρονομίες, το ντεκόρ, την πρόζα, τη μουσική» (Πατσαλίδης 2004: 55). Καταργεί τη συμβατική σκηνή, κάνοντας το θεατή ένα με το όλο, ενώ το σκηνικό του περιλαμβάνει τεράστια μετακινούμενα ανδρείκελα, κινητό φωτισμό και μάσκες. Επιδιώκει ώστε όλα τα εκφραστικά μέσα, μουσική, χορός, πλαστικό στοιχείο, παντομίμα, μιμική, χειρονομία, τονισμοί, αρχιτεκτονική, φωτισμός και σκηνικό να είναι ενεργά και συγκεκριμένα και όχι διακοσμητικά στη θεατρική σκηνή, κι αυτό το αποκαλεί *Ποίηση εν χώρω* (Artaud 1992: 100 – 111).

Ο Piscator (1893-1966), εισηγητής του «Επικού και Πολιτικού θεάτρου», εισάγει στη σκηνική δράση την τέχνη του μοντάζ, θέλοντας να μεταφέρει στο θέατρο την επικαιρότητα με στόχο την αφύπνιση του κοινού και την καλλιέργεια μιας κριτικής ερμηνείας και πρόσληψης από το θεατή (Jomaron 2009: 32). Επηρεαζόμενος από το Bauhaus, ενσωματώνει στη σκηνοθεσία του κινηματογραφικά στοιχεία, προβολές αλλά και μηχανές, (Jomaron 2009: 41-42).



Εικόνα 6: *Παλίρροια* σε σκηνοθεσία Πισκάτορ. Συνδυασμός θεάτρου και κινηματογράφου, (Jomaron 2009: 33).

Ο Brecht (1898-1956), όμως, είναι αυτός που σφραγίζει με το όνομά του το «Επικό Θέατρο». Βασικό στοιχείο που διέπει όλη τη σκηνοθετική φιλοσοφία του Brecht είναι η «σχέση επιστήμης και τέχνης, τέχνης και θεάτρου σε μια επιστημονική εποχή -την εποχή μας» (Μαρκάρης 1982: 9). Με ουσιαστικές επιρροές από το *Κεφάλαιο* του Μαρξ, στηρίζει την αισθητική πρακτική του και την πολιτική του ιδεολογία στην υλιστική διαλεκτική (Jomaron 2009: 44). Μετατρέπει το θέατρο σε επιστημονικό εργαστήριο, τόσο για τους ηθοποιούς όσο και για τους θεατές, επιστρατεύοντας πολλαπλά εκφραστικά και τεχνολογικά μέσα, όπως, για παράδειγμα, μουσική, χορογραφία, μιμική, τραγούδι, επιγραφές, προβολές, κυλιόμενους τάπητες και φωτισμό. Για την επίτευξη του στόχου του, την τεχνική «της αποξένωσης του οικείου» (Μπρεχτ χ.χ. § 44), χρησιμοποιεί την αφηγηματική φόρμα και την αποστασιοποίηση (Πατσαλίδης 2004: 247).



Εικόνα 7: *Η Όπερα της Πεντάρας* του Μπρεχτ (Βερολίνο 1928), (Jomaron 2009: 55).

Κεφάλαιο 3

Θέατρο και Πολυμέσα

Στα τέλη του 20^{ου} αιώνα τα τεχνολογικά μέσα αλλάζουν. Τα γραμμικά πολυμέσα δίνουν όλο και περισσότερο τη θέση τους στα μη γραμμικά πολυμέσα, τα οποία αξιοποιούν στο έπακρο τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με τον χρήστη (Φωτόπουλος κ.α. 2008: 4).²⁸ Η αναλογική τεχνολογία δίνει τη θέση της στη ψηφιακή,²⁹ από την τηλεόραση CRT στην οθόνη LED και από τα κουμπιά συντονισμού και ρύθμισης στους διακόπτες.

Ο όρος “πολυμεσικός” (multimedia), σε ό,τι αφορά το θέατρο, δεν είναι τόσο ξεκάθαρος, κυρίως, επειδή αφορά ένα σχετικά νέο πεδίο έρευνας (Packer and Jordan 2001: xiii). Αντίθετα, υπάρχει αρκετή σύγχυση, προβληματισμός, αλλά και αντιπαράθεση ανάμεσα στους διάφορους μελετητές.³⁰

Στο κεφάλαιο αυτό, γίνεται μια σύντομη αναφορά στον ορισμό της *πολυμεσικής παράστασης* και στους πολυμεσικούς σκηνοθετικούς πειραματισμούς στο τέλος του 20^{ου} και τις αρχές του 21^{ου} αιώνα. Στη συνέχεια, συζητούνται θέσεις θεωρητικών του θεάτρου γύρω από το ζήτημα της χρήσης των πολυμέσων στη θεατρική πράξη και αποσαφηνίζεται η έννοια της Δυνητικής Πραγματικότητας (Virtual Reality). Τέλος, παρουσιάζονται, από το σύνολο των πολυμεσικών τεχνολογιών, η τεχνολογία της ολογραφικής μάσκας HoloLens και αυτή του 3D Mapping, που θα μας χρησιμεύσουν στην κατανόηση της σκηνοθετικής πρότασης.

²⁸ Στα μη γραμμικά πολυμέσα, η διάδραση ανάμεσα στον πομπό και τον δέκτη (ηθοποιό ή θεατή) μεταβάλλεται στο χωροχρόνο της θεατρικής παράστασης και η σχέση γίνεται αμφίδρομη. Ο χρήστης είναι αυτός που επιλέγει ποιες πληροφορίες θα δεχτεί και σε ποια χρονική στιγμή. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να καταργείται τελείως η γραμμικότητα της εφαρμογής και να ακυρώνεται έτσι μια κεντρική διάσταση του παραδοσιακού θεάτρου.

²⁹ Ως αναλογικό νοείται το “φυσικό”, το ανήκον στο φυσικό κόσμο και αντιληπτό από τις ανθρώπινες αισθήσεις με μεταβαλλόμενες ποιότητες, ενώ το ψηφιακό ανάγεται σε ένα μαθηματικό σύστημα, που στη βάση του λειτουργεί με την απόλυτη διακριτότητα δύο ψηφίων, του ενός (1) και του μηδενός (0), το οποίο, στην περίπτωση του γνωστού ηλεκτρονικού υπολογιστή, δίνει ένα οπτικό αποτέλεσμα σε έξοδο διεπαφής χρήσης, κειμενικό, εικονικό ή μικτό (Τιμπλαλέξη 2014: 19-25).

³⁰ Βλ σελ. 27-30.

3.1. Πολυμεσικοί σκηνοθετικοί πειραματισμοί στο τέλος του 20^{ου} και τις αρχές του 21^{ου} αιώνα.

Ο όρος “πολυμεσικός” (multimedia) εισάγεται στον καθημερινό λόγο τη δεκαετία του 1960 και σημαίνει τη χρήση διαφόρων μέσων (Paulos χ.χ). Αν ως μέσο οριστεί “κάθε επέκταση του ανθρώπου” ή “κάθε νέα τεχνολογία” (McLuhan 1964: 7), τότε ο όρος πολυμεσικός αποκτά ένα εύρος που θα μπορούσε να συμπεριλάβει από τις σπηλαιογραφίες του Lascaux³¹ στη νότια Γαλλία μέχρι την τηλεόραση, που συνδυάζει ήχο και εικόνα. Με την έλευση όμως των ψηφιακών μέσων, ο όρος αναθεωρήθηκε για να σηματοδοτήσει ακριβώς τη χρήση των μέσων αυτών, με έμφαση στις δυνατότητες διάδρασης (Paulos χ.χ).

Ο ορισμός της “πολυμεσικής παράστασης” αναπαράγει εκ των πραγμάτων αυτή τη διττή ερμηνεία. Από τη μια μεριά, σηματοδοτεί την παράσταση που χρησιμοποιεί πολλές μεσικές τεχνολογίες,³² αναπόσπαστα ενταγμένες στο συνολικό παραστατικό έργο (Klisch 2007: 17). Κατά τη δεύτερη όμως εκδοχή, μάλλον θα πρέπει να αναζητήσουμε την πολυμεσικότητα σε πιο σύγχρονες θεατρικές εκφράσεις, σε παραστάσεις που αξιοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες. Καλλιτέχνες, σκηνοθέτες και θεατρικά πειραματικά σχήματα εντάσσουν τις νέες τεχνολογίες και προχωρούν σε παραγωγές πολυμεσικών ψηφιακών παραστάσεων (Πατσαλίδης 2004: 257-64). Ενδεικτικά αντιπροσωπευτικά παραδείγματα αποτελούν οι L. Anderson, R. Lepage, R. Foreman, R. Wilson, K. Mitchel, καθώς και θεατρικές πειραματικές ομάδες όπως οι

³¹ Οι σπηλαιογραφίες παρουσιάζουν προϊστορικές τελετές των Σαμάνων, θυσίες ταύρων, και σύμβολα. Το ενδιαφέρον εστιάζεται τόσο στο χώρο των σπηλαίων, όσο, και στη μυστηριακή ατμόσφαιρα των τελετών που λάμβαναν χώρα εκεί. Οι τέχνες, όπως η ζωγραφική στους τοίχους, το φως που αντανακλούσε στους τοίχους, από τα πέτρινα κεριά (stone candles) σε συνδυασμό με τον ήχο των φωνών και το μουρμουρητό των πιστών, οι παράξενες αντηχήσεις του σπηλαίου και η όλη κατανυκτική ατμόσφαιρα έδιναν την αίσθηση μιας πρωτόγονης performance, ενός site- specific installation, μιας multimedia (πολυμεσικής) παράστασης (Randall 1999: 11).

³² Έτσι, για παράδειγμα, με την πρώτη ερμηνεία, ο Wagner, λόγω χάρη, μπορεί να θεωρηθεί εισηγητής της πολυμεσικής παράστασης (Packer and Jordan 2001: xx Overture). Εξάλλου, ακόμη και η παράσταση του αρχαίου ελληνικού δράματος στην αρχαιότητα έχει προσεγγιστεί ως μεσοποιημένη έως και πολυμεσική: ο Auslander εδράζει την άποψη αυτή στη χρήση προσωπείου, ο Brown στη θεώρηση του ανθρώπινου σώματος ως μέσου, ενώ, η παρουσία κοστουμιών και η φωνητική και φωνημική μεταγραφή κειμένου κατά την παράσταση, η “ακουστικοποίηση” του αλφαβήτου κατά τον McLuhan συνιστούν βάση για μια τέτοια θεώρηση (Timplalex 2016: 60).

Wooster Group, οι Théâtre de Complicité και το Performance Technology Research Laboratory.³³

Οι σύγχρονες πολυμεσικές σκηνοθετικές προτάσεις κινούνται μεταξύ δύο πόλων. Η χρήση πολλαπλών μέσων αφενός μεν εντάσσεται εννοιολογικά και διαδικαστικά στην παραγωγή των παραστάσεων, με τρόπο τέτοιο, ώστε να γίνονται αναπόσπαστο στοιχείο τους, είτε επαυξάνουν σκηνογραφικά με ένα παράλληλο επίπεδο *όψης* τα επί σκηνής τεκταινόμενα, το οποίο μπορεί να συνδυάζεται με τη δράση ή να λειτουργεί αντιστικτικά προς αυτήν. Στην πρώτη περίπτωση, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι ο διάλογος παράστασης και νέων τεχνολογιών λαμβάνει χώρα σε επίπεδο αριστοτελικού *μύθου*, καθώς αυτές προκαλούν την πλοκή και συνυφαίνονται με αυτήν,³⁴ και στη δεύτερη σε επίπεδο *όψης*, σκηνογραφίας.³⁵



Εικόνα 8: Σκηνή από την παράσταση *To be with Hamlet* του J. Mollina (Ryder2016).

³³ Για αναφορές στο έργο αυτών των σκηνοθετών και ομάδων βλ. Παράρτημα 1 σελ. 75.

³⁴ Εμβληματικό παράδειγμα αποτελεί η παράσταση σε εξέλιξη με τίτλο *To be with Hamlet*, που βασίζεται στην εννοιολογική σύλληψη του J. Mollina, Σ.Ε.Π. στο Integrated Digital Media πρόγραμμα του Πανεπιστημίου NYU Tandon και συνεργάτη στο Virtual Reality Lab MAGNET. Στην παράσταση αυτή, οι ηθοποιοί παίζουν τους ρόλους τους φορώντας κατάλληλες στολές που εξάγουν τις κινήσεις και τις φωνές τους σε εικονικό δυνητικό περιβάλλον με avatars (Ryder 2016).

³⁵ Παράδειγμα αποτελεί η σκηνοθετική δουλειά του σκηνοθέτη R. Wilson όπου η τεχνολογία της εικόνας και ο φωτισμός κυριαρχούν στη σκηνή. Εμβληματικό παράδειγμα αποτελεί η παράσταση *Einstein on the beach* (1976,1984,1992,2012) (Sidiroulou 2014: 81).



Εικόνα 9: Σκηνή από την παράσταση του R. Wilson *Einstein on the beach* (2012).³⁶

Με την πρόοδο της απτικής τεχνολογίας και της ρομποτικής, είναι πλέον εφικτή η διάδραση του χρήστη με μεσικές εφαρμογές που καλούν σε ποικιλότροπη αισθητηριακή εμπειρία. Τα τρισδιάστατα συστήματα εικονικής ή επαυξημένης πραγματικότητας μάς δίνουν την ψευδαίσθηση οσμής και γεύσης. Ερευνητές στο πανεπιστήμιο του Τόκιο επεξεργάζονται τη διάδραση ανάμεσα στον άνθρωπο και σε προβολές ολογραμμάτων, με τη δυνατότητα αφής αυτών, σαν να ήταν αντικείμενα με φυσική υπόσταση (Hoshi κ.α. 2009).

3.2. Θέσεις και αντιπαραθέσεις για το θέατρο και τα ψηφιακά μέσα

Η τρέχουσα εμφανής ενσωμάτωση της τεχνολογίας στο θέατρο, ειδικότερα της ψηφιακής, αντιμετωπίζεται με σκεπτικισμό από μελετητές του θεάτρου καθώς λέγεται ότι “στολίζεται” υπερβολικά η θεατρική παράσταση και η *όψη* υπερκαλύπτει τον λόγο στη θεατρική πράξη.³⁷

Από την άλλη, πολλοί είναι ένθερμοι υποστηρικτές της, καθώς αντιλαμβάνονται την τεχνολογία ως ένα χρήσιμο εργαλείο στα χέρια του σκηνοθέτη, που διευκολύνει το έργο του και εμπλουτίζει σημειολογικά τη θεατρική παράσταση.³⁸

Το τι είναι παρουσία ή απουσία του σώματος του ηθοποιού στη σκηνή, το εδώ και το τώρα της θεατρικής παράστασης, ο τρόπος αφήγησης του μύθου, η πρόσληψη από το θεατή, ή η επιτελεσματικότητα και θέατρο, είναι μερικά από τα ζητήματα που συζητούνται από πολλούς μελετητές, σκηνοθέτες, σε σχέση με την τεχνολογία, χωρίς να

³⁶ <http://www.robertwilson.com/einstein-on-the-beach>.

³⁷ Για παράδειγμα, η Phelan, ο Causey και ο Pavis.

³⁸ Για παράδειγμα, ο Auslander, ο Welsh και ο Reeves.

υπάρχει ομοφωνία και κατάληξη σε συγκεκριμένα συμπεράσματα. Στην παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή δεν είναι δυνατόν να γίνει μια εξαντλητική ανάλυση όλων των ζητημάτων, παρά μόνο να σκιαγραφηθεί το γενικότερο πλαίσιο.

Η μεγαλύτερη αντιπαράθεση ανάμεσα σε θεωρητικούς του θεάτρου όπως οι Phelan, Auslander, Causey, Pavis, Welsh, Reaves, Laurel και Dixon περιστρέφεται γύρω από το ζήτημα της διείσδυσης των νέων τεχνολογιών στο θέατρο και την αποδοχή ή την αμφισβήτηση της διάκρισης ανάμεσα στην επί σκηνής ζωντανής και τεχνολογικά μεσοποιημένης παρουσίας του ηθοποιού (Dixon 2007: 122-125).

Η Phelan, στη μελέτη της *Unmarked: The Politics of Performance* (1993), υποστηρίζει ότι, για να είναι μια θεατρική παράσταση αυθεντική, θα πρέπει να παρουσιάζεται στη φυσική της υπόσταση, στο εδώ και το τώρα της παράστασης και όχι μέσα από οποιαδήποτε μορφή αναπαραγωγής ή αντιγραφής. Ο Auslander, από την άλλη, στην μελέτη του *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999), αμφισβητεί την άποψη ότι το «φυσικό σώμα πάνω στην σκηνή είναι πιο πραγματικό και άμεσο από το τεχνολογικό» (Reinelt και Roach 2010, 522).³⁹

Ο Causey απορρίπτει και τις δύο θέσεις θεωρώντας ως προβληματικές. Από τη μια θεωρεί εντελώς αρνητική και απόλυτη τη θέση της Phelan σε σχέση με την τεχνολογία, ενώ θεωρεί ότι η ζωντανή παρουσία, κατά τον Auslander, είναι ένα προϊόν διαμεσολάβησης, άρα είναι και αυτή πλασματική. Ο Causey ισχυρίζεται ότι η ζωντανή παρουσία με τη διαμεσολάβηση της τεχνολογίας μετασχηματίζεται, γιατί το υλικό σώμα και η υποκειμενικότητά του επεκτείνονται, αμφισβητούνται και αναδιαρθρώνονται μέσω της τεχνολογίας, ενώ όπως, υποστηρίζει, ο τηλεοπτικός τρόπος της σύγχρονης τεχνολογικής αναπαράστασης κυριαρχεί στον τρόπο σκέψης και επικοινωνίας του πολιτισμού μας. Τέλος, δηλώνει ότι υπάρχει αναπόφευκτα σχέση ανθρώπου και μηχανής, όπου η μηχανή – υπηρέτης τελικά καταλήγει να υποδουλώνει τον άνθρωπο – αφέντη (Causey 2006: 16-17).⁴⁰

Ο Pavis θέτει συναφείς προβληματισμούς με αυτούς της Phelan και διερωτάται κατά πόσον τα πολυμέσα, σε μια θεατρική παράσταση, συνεπάγονται κατά ανάγκη καλλιτεχνική έκφραση, αν υπάρχει, δηλαδή, «αυθεντικότητα της εμπειρίας και ωραιότητα της μορφής». Επικρίνει την «άνευ ορίων εισβολή» της τεχνολογίας στη

³⁹ Αναφέρει το παράδειγμα των μουσικών ροκ συναυλιών, όπου το σώμα του καλλιτέχνη προβάλλεται στην οθόνη ενώ ο ίδιος εξακολουθεί να είναι παρών.

⁴⁰ Για μια καλύτερη κατανόηση του δίπολου πραγματικό και ομοιωματικό, βλέπε παρακάτω τη συζήτηση για τον Baudrillard σελ. 31.

θεατρική πράξη, την οποία εκλαμβάνει ως “φυσική”, γιατί θεωρεί ότι οι τεχνολογίες αυτές προβάλλονται συχνά αυθαίρετα πάνω στο ίδιο το θεατρικό κείμενο, τη μουσική, τη σχέση ηθοποιού – θεατή και η διαδικασία καταλήγει τελικά σε μια τέχνη, η οποία δημιουργεί ένα «ηθοποιό-προϊόν» (Pavis 2006: 391).

Αντίθετα, σύμφωνα με τον Welsh, τα πολυμέσα που ενσωματώνονται στην θεατρική παράσταση αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της σκηνοθεσίας, την ενισχύουν και συμβάλλουν στη σκηνογραφία. Παράλληλα, εμπλουτίζουν την επιτελεστικότητα και τη ζωντάνια της παράστασης, ακόμα και όταν ένας ζωντανός ηθοποιός δεν είναι παρών στη σκηνή (Λαζόγλου 2012: 12).

Ο Reaves διερωτάται πώς, αφού το θέατρο υπήρξε πάντα ένας χώρος όπου συνενώνονταν και συνεργάζονταν οι τέχνες, μουσική, χορός, ζωγραφική, γλυπτική, δεν μπορεί να υπάρξει συνεργασία ανάμεσα στο θέατρο και την τεχνολογία και κατ’ επέκταση την ψηφιακή τεχνολογία (Reeves στην Jameson 2008: 18).

Ο Γραμματάς συστήνει υπομονή, αφού η τεχνολογία είναι, πια, αναπόσπαστο μέρος του θεάτρου: «Δεν υπάρχει αξιολογική κρίση, δεν υπάρχει καλύτερο ή χειρότερο. Υπάρχει μόνο διαφορετικό, όπως διαφορετικό ήταν το αστικό δράμα των μέσων και του τέλους του 19ου αιώνα από την κλασικιστική τραγωδία. Μόνο που σήμερα η σύγχρονη τεχνολογία επιφέρει ριζικές αλλαγές, που μοιραία θα οδηγήσουν το θέατρο σε ένα ποιοτικό μετασχηματισμό, και μια πραγματικότητα εντελώς διαφορετική από κάθε προηγούμενη. Αυτό όμως απομένει να αναδειχθεί» (Γραμματάς 2016).

Σημαντική θεωρείται η μελέτη της Laurel, η οποία, εκτιμώντας την πλούσια παράδοση που υπάρχει πίσω από την τεχνολογία και τα πολυμέσα γενικότερα, στο βιβλίο της *Computers as Theatre*, (2014), προτείνει μια σε βάθος ανάλυση της *Ποιητικής* του Αριστοτέλη, η οποία αναδεικνύεται σε οδηγό για το σχεδιασμό λογισμικού (software) στον υπολογιστή (Laurel 2014: 37, 58). Ιδιαίτερη μνεία γίνεται εδώ στην από μέρους του συγγραφέα απόπειρα χάραξης αναλογιών μεταξύ των έξι κατά ποιόν στοιχείων της αρχαίας ελληνικής τραγωδίας που εισηγείται ο Αριστοτέλης (Laurel 49-65). Συγκεκριμένα, ενώ σε δραματικά/θεατρικά συμφραζόμενα ο *μύθος* λέγεται πως αναφέρεται σε μια πλοκή που εκλαμβάνεται ως γραμμική, σε συμφραζόμενα διάδρασης ανθρώπου-υπολογιστή, ο *μύθος* επηρεάζεται από τη διαδραστικότητα (interactivity) και τίθεται εν αμφιβόλω το ζήτημα του “μεγέθους”⁴¹. Αναφορικά με το *ήθος*, η

⁴¹ Το όλον, εκείνο που έχει αρχή και μέσο και τέλος (Συκουτρής 1937: 68, σχόλ. στο 1450b).

συγγραφέας αντιστοιχίζει τους χαρακτήρες του δράματος με οντότητες δημιουργημένες από τον υπολογιστή. Το *ήθος*, από τις διαδικασίες που οδηγούν τους χαρακτήρες στο δράμα σε επιλογές και δράσεις, όπως ο συλλογισμός και η πρόθεση, αναθεωρείται για να συμπεριλάβει την τεχνητή νοημοσύνη. Η λέξη του δράματος, ως επιλογή και τοποθέτηση των λέξεων του κειμένου, διανοίγεται για να συμπεριλάβει τη σημειωτική οργάνωση λεκτικών, οπτικών και ηχητικών φαινομένων. Το *μέλος*, που αρχικά αναφέρεται στα ακουστικά ερεθίσματα και τη μελωδικότητα του λόγου, λαμβάνει σε επίπεδο διάδρασης ανθρώπου-υπολογιστή τη διάσταση του μοτίβου (pattern), οπτικού, ηχητικού ή απτικού. Τέλος, η *όψη* από την οπτική αισθητηριακή τροπικότητα της παράστασης διευρύνεται στην περίπτωση του υπολογιστή για να συμπεριλάβει παναισθητηριακές εμπειρίες, που περιλαμβάνουν το απτικό και το κιναισθητικό.

3.3. Δυνητική Πραγματικότητα

Η Δυνητική Πραγματικότητα (Virtual Reality-VR), όρος που συναντάται και ως *Εικονική Πραγματικότητα* στα ελληνικά,⁴² σημαίνει σύμφωνα με τον “πατέρα” του όρου Lanier (1989), το διαδραστικό, τρισδιάστατο περιβάλλον στο οποίο μπορεί κάποιος να εμβυθιστεί (Γιαννακά 2006: 3). Ο Rheingold, το 1991, αναφερόμενος σε αυτή, παραθέτει, εκτός από το στοιχείο της εμβύθισης, ακόμα δύο, δηλαδή τη δυνατότητα του κάθε ανθρώπου να συνυπάρξει με δυνητικές οντότητες και άλλους ανθρώπους, αλλά και να διαχειριστεί αυτή τη συνύπαρξη μέσα σ’ αυτόν τον τρισδιάστατο κόσμο (Dixon 2007:364).

Η Laurel συσχετίζει τον χώρο της VR με διονυσιακές και πρωτόγονες τελετές. Η VR ερμηνεύεται ως ένας νέος χώρος που ουσιαστικά σηματοδοτεί την επιστροφή του θεάτρου στο μυστήριο και την εμβύθιση: «Είναι ένας τρόπος για να ανακαλύψουμε εκ νέου τους ιερούς χώρους, αλλά και τον εαυτό μας» (Dixon 2007: 368). Και ο Grau εντοπίζει τα πρώτα δείγματα δυνητικής τέχνης σε συσχετισμούς με τη διονυσιακή λατρεία, όπως στην επονομαζόμενη *Οικία των Μυστηρίων* στην Πομπηία. Εκεί, ο θεατής βρίσκεται ανάμεσα σε μορφές σε ανθρώπινο μέγεθος, οι οποίες φαίνονται σα να κινούνται σε ένα περιβάλλον σχεδόν ερμητικό⁴³ (Grau 1999: 365-366). Προέκταση και

⁴² Η εννοιολογική σύζευξη εικονικού και δυνητικού στην περίπτωση αυτή, οφείλεται στο γεγονός ότι η Δυνητική Πραγματικότητα ενεργοποιείται κυρίως με εικονικά παρά με κειμενικά ερεθίσματα (Τιμπλαλέξη 2014: 31-32).

⁴³ Σε ένα κλειστό περιβάλλον. Ο θεατής κυκλώνεται μέσα σε 360°.

συνέχεια της VR αποτελεί η Augmented Reality-AR (Επαυξημένη Πραγματικότητα)⁴⁴, η οποία αφορά στον συνδυασμό στοιχείων δυνητικού και φυσικού περιβάλλοντος (Laurel 2014: 189-190).

Αν και το δυνητικό αρχικά ταυτιζόταν με το δυνατό (potential, possible),⁴⁵ από τον 18ο αιώνα απέκτησε ακόμη μια ερμηνεία, εκείνη του πλαστού, του ψευδαισθητικού και του μη φυσικού (Ryan 2001: 26-27). Αυτή η δεύτερη ερμηνεία συζητήθηκε αναλυτικά από τον Baudrillard στο έργο του *Simulacres et Simulation* (Baudrillard 1981).

Ο Baudrillard βλέπει την παραγωγή εικόνας (simulation) στη ζωή σαν τον εγκιβωτισμό του ανθρώπου σε ένα ατελείωτο περιβάλλον από ομοιώματα (simulacra), τα οποία έχουν εισχωρήσει στην κοινωνία, σε τόσο μεγάλο βαθμό, έτσι ώστε έννοιες όπως το αληθινό, το ψεύτικο ή το φανταστικό, ακόμη και η ίδια η ανθρώπινη ζωή, να έχουν χάσει το νόημα τους και να μεταβάλλονται ανεξέλεγκτα. Αυτό το φαινόμενο, το ονομάζει «προπόρευση των ομοιωμάτων» («*précession des simulacres*») (Baudrillard 1981: 10) και θεωρεί, ότι ο σημερινός κόσμος διανύει την περίοδο της προσομοίωσης· τα πάντα, γύρω μας αποτελούν παράγωγα που προβάλλονται από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, τους υπολογιστές, την τηλεόραση, και οργανώνουν και διαμορφώνουν την κοινωνία σύμφωνα με νέους κώδικες και μοντέλα.

Στον αντίποδα της άποψης του Baudrillard υπάρχει η *ολογραφική αρχή*, η οποία κερδίζει όλο και περισσότερο έδαφος με φυσικούς, μαθηματικούς, βιολόγους αλλά και μελετητές άλλων επιστημών, να ισχυρίζονται ότι όλα όσα αντιλαμβάνεται ο άνθρωπος δεν είναι πραγματικά, αλλά προσομοιώσεις, οι οποίες αναπαράγονται μέσω της ανθρώπινης συνείδησης. Η ολογραφική αρχή υποστηρίζει ότι ο ανθρώπινος εγκέφαλος λειτουργεί όπως μια μαύρη τρύπα, η οποία απορροφά οποιαδήποτε πληροφορία και πως κάθε αντικείμενο μέσα στο σύμπαν είναι μια αποθήκη πληροφορίας. Ο Lashley συμπεραίνει ότι το σύμπαν γύρω μας είναι ένα ολόγραμμα, μια εικόνα δηλαδή, συμπεριλαμβανομένων των ίδιων των ανθρώπων (Luminet 2016).⁴⁶

⁴⁴ Εξέλιξη της δυνητικής πραγματικότητας αποτελεί η επαυξημένη πραγματικότητα· είδος τεχνολογίας, η οποία, μέσω προβολής εικόνας από ένα υπολογιστή δίνει τη δυνατότητα σε ένα άτομο να συνυπάρξει και να εμβυθιστεί, ταυτόχρονα, σε μια σύνθετη θέα δυνητικού και φυσικού κόσμου, αλλά και να αλληλεπιδράσει με αυτό. Βλ. (*Oxford English Dictionary*). <https://en.oxforddictionaries.com/>

⁴⁵ Για την καλύτερη κατανόηση του δυνητικού ως δυνατού και πιθανού, βλ. Levy 1999: 23-25.

⁴⁶ Η ολογραφική αρχή μάλλον κλονίζει επομένως τις διακρίσεις μεταξύ φυσικού-αναλογικού, εικονικού και δυνητικού. Για μια καλύτερη κατανόηση βλ. <http://inference-review.com/article/the-holographic-universe>.

3.4. Πολυμεσικά εργαλεία για την παρούσα σκηνοθετική πρόταση⁴⁷

Τα πολυμέσα στη θεατρική πράξη καλύπτουν ένα ευρύτατο φάσμα ψηφιακών τεχνολογιών, από τις συνήθεις προβολές από υπολογιστή μέσω προτζέκτορα σε οθόνη μέχρι την αλληλεπίδραση ηθοποιού με επιφάνειες και από τη χρήση διαδικτύου για την εξ αποστάσεως παρουσίαση ηθοποιών σε χώρους εκτός σκηνής μέχρι την εξατομικευμένη πρόσληψη ηχητικών ερεθισμάτων μέσω ασύρματων ακουστικών.

Στην παρούσα σκηνοθετική πρόταση προτείνεται η χρήση ολογραμμάτων, και συγκεκριμένα της ολογραφικής μάσκας HoLolens,⁴⁸ μέσω της οποίας ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ζει και να δρα σε ένα περιβάλλον επαυξημένης πραγματικότητας, καθώς και της τεχνολογίας προβολής 3D Mapping.⁴⁹

Η ολογραφική μάσκα HoloLens (headset) είναι ένας ασύρματος ηλεκτρονικός υπολογιστής που δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να προβάλλει, πάνω σε οποιαδήποτε επιφάνεια ό,τι είναι αποθηκευμένο μέσα στο λογισμικό του υπολογιστή και να βρίσκεται σε διάδραση, μέσα στο φυσικό περιβάλλον του, με δυνητικά περιβάλλοντα και ολογράμματα (περιβάλλον επαυξημένης πραγματικότητας). Η ολογραφική μάσκα τίθεται σε λειτουργία με το νεύμα του χεριού, με το βλέμμα ή με τη φωνή του χρήστη. Το άτομο που δεν φέρει την HoloLens έχει τη δυνατότητα να δει, όσα βλέπει ο χρήστης, μόνο μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή ή προβολής σε οθόνη.

Η προβολή ενός ολογράμματος⁵⁰ επιτυγχάνεται όταν μια ακτίνα φωτός χωρίζεται σε δύο ακτίνες. Η μία από αυτές φωτίζει το αντικείμενο που πρόκειται να προβληθεί ολογραφικά, ενώ η άλλη ακτίνα καταλήγει κατευθείαν σε μια επιφάνεια καταγραφής (φιλμ). Η εικόνα του αντικειμένου αποθηκεύεται πάνω στο φιλμ από τη συμβολή των δύο ακτίνων, έτσι ώστε όταν στη συνέχεια φωτιστεί το φιλμ αναπαράγει υψηλής πιστότητας τρισδιάστατη την εικόνα του αντικειμένου μέσα στο χώρο.⁵¹

⁴⁷ Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την προτεινόμενη πολυμεσική σκηνοθεσία των Βακχών βλ. Κεφάλαιο 5.

⁴⁸ <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us>.

⁴⁹ Το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό και κάνει ολόκληρα κτήρια να αλλάζουν σχήματα, χρώματα, να γκρεμίζονται και να χτίζονται μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. <http://www.3dmapping.gr/> και <http://videotooth.gr/3d-mapping/>

⁵⁰ <http://www.jstor.org/stable/pdf/1575456.pdf>.

⁵¹ Ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του ολογράμματος είναι πως κάθε κομμάτι του φιλμ περιέχει την εικόνα ολόκληρου του αντικειμένου, έτσι ώστε όσες φορές κι αν κοπεί αυτό το

Επιπρόσθετα, προτείνεται η προβολή ολογραμμάτων σε 3D Mapping, δηλαδή με προβολή, σε επίπεδο δύο διαστάσεων, ενός video τριών διαστάσεων. Πρόκειται για κινούμενη εικόνα επικάλυψης στην επιφάνεια ενός αντικειμένου.

φιλμ, θα συνεχίσει να περιέχει ολόκληρη την εικόνα του αντικειμένου, αν και ολόένα και πιο θολή.

Κεφάλαιο 4

Οι *Βάκχες* του Ευριπίδη

Οι *Βάκχες*, τόσα χρόνια μετά τη δημιουργία τους, εξακολουθούν να συγκινούν αναγνώστες και θεατές. Εξίσου φαίνεται ότι αποτελούν μεγάλη πρόκληση για σκηνοθέτες και ηθοποιούς, καθώς τυγχάνουν πλούσιας παραστασιογραφίας κατά τον 20^ο και τις αρχές του 21^{ου} αιώνα. Ο Kitto παρατηρεί ότι οι *Βάκχες* διακρίνονται από «άγρια κίνηση και ρομαντική χροιά...φρεσκάδα και ομορφιά της ποίησης» (Kitto 2010: 500). Ο Λουκιανός τις αποκαλεί «βιβλίον κάλλιστον»⁵² (Καραβάς 2008: 255). Ο Murray το αποκαλεί "Mystery Play" (Murray 1912 : liv).⁵³ και ο Reinhardt, συνοψίζοντας τον προβληματισμό του γύρω από την ερμηνεία των *Βακχών* υπογραμμίζει ότι « ώς σήμερα ακόμη προσπαθούμε να ξεδιαλύνουμε το μυστήριο » (Lesky 2010: 380).

Για τις ανάγκες της παρούσας μεταπτυχιακής διατριβής χρησιμοποιείται η μετάφραση του Γ. Χειμωνά (1989), η οποία σε μεγάλο βαθμό πετυχαίνει να διατηρήσει την ποιητικότητα, την αρμονία και την μουσικότητα του Ευριπίδειου λόγου και χαίρει εκτιμήσεως από επαγγελματίες του θεάτρου (Σιδέρης 2003).

4.1. Ιστορικο-κοινωνικό και ιδεολογικό πλαίσιο συγγραφής των *Βακχών*

Οι *Βάκχες* (407 π.Χ.) είναι η τελευταία τραγωδία που έγραψε ο Ευριπίδης κατά τη διάρκεια της φιλοξενίας του στη Μακεδονία από τον βασιλιά Αρχέλαο. Εκεί, μάλλον βρέθηκε αντιμέτωπος με πιο πρωτόγονες μορφές εκστατικής λατρείας του Διονύσου από εκείνες της Αττικής, που ενδεχομένως να οδήγησαν σε επαναπροσδιορισμό της στάσης του ποιητή απέναντι στο θείο (Lesky 2010: 380 - 381). Επίσης, ο

⁵² Πβ. Αθήναιος IV 48, VI 99, XV 1· Λουκιανού *Προς τον απαίδευτον και πολλά βιβλία ωνούμενον* 19.

⁵³ Εδώ, ο Murray χρησιμοποιεί τον όρο "Mystery Play", αναφερόμενος στην έντονα θρησκευτική διάσταση της συγκεκριμένης τραγωδίας. Στα Ελληνικά ο όρος συχνά αποδίδεται ως "θρησκευτικό δράμα" (Μποζιζίο 2010: 181-194).

Πελοποννησιακός πόλεμος και τα ολέθρια αποτελέσματά του επηρέασαν αρνητικά τον ποιητή. Κατά τη διάρκεια του πολέμου, η ζωή του στην Αθήνα σείστηκε συθέμελα. Νέες λατρείες, ξένες μέχρι τότε στους Αθηναίους, θεών μυστηριακών, όπως της Κυβέλης, του Αδώνιδος και του Σαβάζιου κατέκλυσαν τη θρησκευτική ζωή (Dodds 1977: 8). Ίσως ο Ευριπίδης να αντικατοπτρίζει, στις *Βάκχες*, όλη αυτή την αναστάτωση που προήλθε από την εισβολή των ξενόφερτων θεών (Κωνσταντάκος χ.χ(β): 28). Η τραγωδία διδάχτηκε το 406 π.Χ., μετά τον θάνατό του, από τον γιο ή τον ανιψιό του και βραβεύθηκε μαζί με άλλα δύο έργα του (Dodds 1977: 18).

4.2. Δραματολογική ανάλυση

Μύθοι του Θηβαϊκού Κύκλου για την Αγαύη και τον Πενθέα είχαν ήδη αποτελέσει βάση για έργα αρχαίου ελληνικού δράματος, όπως για παράδειγμα για τον *Πενθέα* του Αισχύλου, ο οποίος εικάζεται ότι δεν απείχε ιδιαίτερα σε επίπεδο υπόθεσης από τις *Βάκχες* του Ευριπίδη (Lesky 2010: 359). Ο Αισχύλος λέγεται ότι είχε μάλιστα χρησιμοποιήσει στη *Λυκούργεια* τετραλογία του μοτίβα που ξανασυναντούμε στις *Βάκχες*, όπως η σύλληψη του Διονύσου και η ανάκριση του θεού (Lesky 2010: 359). Από την άλλη μεριά, όμως, υποστηρίζεται από τον Dodds ότι ο *μύθος* στα χέρια του Ευριπίδη ξαναπλάστηκε, αναγεννήθηκε, εξελίχθηκε (Dodds 1977: 16).

4.2.1. Πρόσωπα του δράματος

Θεός Διόνυσος: εμφανίζεται με ανθρώπινη μορφή, ως ιερέας του θεού Διονύσου, αλλά, στο τέλος της τραγωδίας, αποκαλύπτει τη θεϊκή του υπόσταση. Είναι γιος του Δία και της Σεμέλης, κόρης του Κάδμου και αδελφής της Αγαύης.

Πενθέας: Βασιλιάς της Θήβας, γιος της Αγαύης και εγγονός του Κάδμου. Αντιστέκεται στη διάδοση της διονυσιακής λατρείας.

Αγαύη: Κόρη του Κάδμου και μητέρα του Πενθέα. Έχει ασπαστεί με ζέση τη λατρεία του Διονύσου.

Τειρεσίας: ο γνωστός μάντης, πιστός εδώ στον θεό Διόνυσο.

Κάδμος: Τέως βασιλιάς της Θήβας, πατέρας της Σεμέλης και της Αγαύης. Ασπάζεται τη νέα θρησκεία.

Χορός των Βακχών: Ασιατίσες γυναίκες οι οποίες αποτελούν το θίασο του θεού Διονύσου.

Στα πρόσωπα του δράματος περιλαμβάνονται επίσης ένας δούλος και δύο άγγελοι.

4.2.2. Πλοκή

Ο θεός Διόνυσος, γιος του Δία και της Σεμέλης, επιστρέφει από τη Φρυγία μαζί με τον θίασό του (Χορός Ασιατισσών γυναικών) στη Θήβα, έχοντας πάρει μορφή ανθρώπου ως ιερέας του Διονύσου (Ξένος), για να επιβάλει τη λατρεία του: «Είμαι ο Διόνυσος. Ήρθα Ι [...] Τώρα το πρόσωπο θεού το τρομερό μου πρόσωπο το έκρυψα πέφτει επάνω του η σκιά και είναι σαν του ανθρώπου» (Χειμωνάς 1989: 21). Στον πρόλογο, εξηγεί περιληπτικά το σχέδιό του. Σκοπός του θεού είναι η επιβολή μιας καινούριας θρησκείας, της προσωπικής του λατρείας. Συναντά όμως αντιστάσεις από τον ξάδελφό του Πενθέα, βασιλιά της Θήβας. «Αυτή η πόλη θέλει δεν θέλει θα κοινωνήσει της μανίας μου» (Χειμωνάς 1989: 22). Οι θείες του Αγαύη, Αυτονόη και Ινώ τον έχουν απαρνηθεί: έτσι ο θεός τούς εμφύσησε τρέλα και τις οδήγησε μαζί με γυναίκες της Θήβας στο βουνό, τον Κιθαιρώνα, όπου έγιναν μαινάδες και αποτελούν τον δεύτερο θίασό του: «Τις αδελφές της μητέρας μου τις κακόβουλες εμαστίγωσα και αλλόφρονες χύθηκαν έξω μανιασμένες σκόρπισαν που είπαν πως ο Διόνυσος δεν τον γέννησε ο Δίας» (Χειμωνάς 1989: 23). Ο ξάδελφός του, Πενθέας, βασιλιάς της Θήβας, γιος του Εχίονα και της Αγαύης, στρέφεται εναντίον του Τειρεσία και του Κάδμου, που ετοιμάζονται να βακχεύσουν, αλλά και των μαινάδων. Συλλαμβάνει τον μεταμφιεσμένο, ανθρωπόμορφο ξένο, τον Διόνυσο. Αυτός απελευθερώνεται με το θάυμα του σεισμού και την καταστροφή του βασιλικού παλατιού. Ακολούθως, ο Πενθέας, έχοντας την έντονη επιθυμία να παρακολουθήσει τα όργια των Βακχών στον Κιθαιρώνα, πείθεται από τα λόγια και τη γοητεία του Ξένου-Διονύσου, μεταμφιέζεται σε μαινάδα, και, ακολουθώντας τον Διόνυσο, φτάνει στον Κιθαιρώνα, όπου και βρίσκει τραγικό θάνατο από τα χέρια της ίδιας του της μητέρας και των υπόλοιπων μαινάδων. Η Αγαύη, σε κατάσταση σύγχυσης επιστρέφει στο παλάτι, κρατώντας καρφωμένο πάνω σε ένα θύρσο το κεφάλι του Πενθέα που το βλέπει σαν κεφάλι νεαρού λιονταριού. Καμαρώνει για το κατόρθωμά της, φωνάζει τον Κάδμο και ψάχνει τον Πενθέα για να δείξει το θήραμά της. Ο Κάδμος σταδιακά την οδηγεί στη συνειδητοποίηση της αποτρόπαιας πράξης της και στην αναγνώριση της τραγικότητας του συμβάντος. Το έργο τελειώνει

με τον Διόνυσο να εμφανίζεται ως από μηχανής θεός, σε όλο του το μεγαλείο, και να απονέμει δικαιοσύνη στην Αγαθή, στον Κάδμο, αλλά και σε όλο το λαό της Θήβας.

4.2.3. Δομή

Σε αυτή την τραγωδία, ακολουθούνται σχεδόν κατά γράμμα οι αριστοτελικές συμβάσεις που διέπουν ένα ποιητικό έργο (Kitto 2010: 500-501). Ο ποιητής εμπερικλείει στις *Βάκχες* του με ακρίβεια όλα τα κατά ποσόν και ποιόν στοιχεία, που έχουν ήδη αναφερθεί στο πρώτο κεφάλαιο. Για αυτό ο Kitto θεωρεί την εν λόγω τραγωδία ως την πιο «καλοκτισμένη» από όλες (Kitto 2010: 501).

Στις *Βάκχες*, επαναφέρονται οι «παλαιότερες πρακτικές της τραγικής δραματουργίας», αφενός με την αναζωογόνηση του χορού και την ουσιαστική συμμετοχή του στην εξέλιξη της δράσης,⁵⁴ αφετέρου με την απομάκρυνση από την καθομιλουμένη και τη χρήση «αυστηρής και αρχαϊκής γλώσσας» (Κωνσταντάκος χ.χ(β): 36). Με τις *Βάκχες* μάλιστα επέρχεται θεματική επαναφορά της αρχαίας ελληνικής τραγωδίας στις ρίζες της.

Οι *Βάκχες*, όπως αναφέρει ο Kitto, έχουν «μορφική ενότητα και μια δραματική ορμή που οδηγεί τη δράση προς τα εμπρός χωρίς εκτροπές και χαλαρότητες» (Kitto 2010: 503). Η τραγωδία αρχίζει με την είσοδο του Διονύσου στη Θήβα ως θνητού στον πρόλογο και τελειώνει με την αναχώρησή του από αυτήν ως θεού στην έξοδο.

Στον πρόλογο, μέσα από ένα αφηγηματικό και πολύ συμπυκνωμένο μονόλογο του Διονύσου, γίνεται η έκθεση του θέματος και η περίληψη του τι θα ακολουθήσει. Στη συνέχεια ακολουθεί η πάροδος, όπου υμνείται διθυραμβικά ο θεός από το χορό των Ασιατισσών γυναικών που τον συνοδεύει. Ακολουθούν πέντε επεισόδια που εναλλάσσονται με πέντε στάσιμα με τα οποία η πλοκή κορυφώνεται και κλείνει. Σύμφωνα με τον Taplin, τα πρώτα τρία επεισόδια αποτελούν τον κεντρικό πυρήνα του έργου, αφού, μέσα από αυτά, ξεδιπλώνεται ο τρόπος με τον οποίο ο Διόνυσος και ο Πενθέας αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλο (Taplin 2003: 249). Στο τρίτο επεισόδιο, κλιμακώνεται η ένταση δραματικά: η νίκη του θεού Διονύσου δεν είναι μακριά. Στο αμέσως επόμενο τρίτο στάσιμο, ο χορός μας υπενθυμίζει ότι η *ύβρη* απέναντι στους θεούς τιμωρείται, προοικονομώντας έτσι τον θρίαμβο του θεού. Στο τέταρτο επεισόδιο,

⁵⁴ Ο Χορός στις *Βάκχες* λειτουργεί ως κεντρικός νοηματοδοτικός μηχανισμός του έργου.

υλοποιείται η υποταγή του Πενθέα, με αποκορύφωμα το στιγμιότυπο παρενδυσίας του. Στο τέταρτο στάσιμο, ο χορός τραγουδώντας για την εκδίκηση και προοικονομώντας το θάνατο του Πενθέα, αρχίζει να ενεργοποιεί τον αριστοτελικό έλεος κα φόβο. Στο πέμπτο επεισόδιο, η αγγελική ρήση περιγράφει με ανατριχιαστικό τρόπο τον φρικτό θάνατο του Πενθέα από τις μαινάδες στον Κιθαιρώνα. Ο έλεος και ο φόβος κορυφώνεται στο άκουσμα του διαμελισμού του Πενθέα από την ίδια του τη μάνα. Στο πέμπτο στάσιμο, ο Χορός επιβεβαιώνει την επικράτηση του Διονύσου («Στον Βάκχο χαρίζω τον χορό»), αλλά προσθέτει «Με γούους, με δάκρυα βγαίνετε από το θυσιαστήριο» (Χειμωνάς 1989 : 87). Η έξοδος δίνει τη λύση στην τραγωδία με την τραγική άφιξη της Αγαύης στην πόλη της Θήβας, όπου και κορυφώνεται ο έλεος και ο φόβος στην εμφάνισή της με το κεφάλι του διαμελισμένου Πενθέα πάνω στο θύρσο. Ο Κάδμος σταδιακά την επαναφέρει από την ψευδαίσθηση στη φρικτή πραγματικότητα.⁵⁵ Τη συνειδητοποίηση της αποτρόπαιας πράξης της ακολουθεί ο θρήνος. Η διά της εξορίας τιμωρία, τόσο της ίδιας όσο και του Κάδμου από τη Θήβα, βρίσκεται σε πλήρη αντίστιξη με την μεγαλειώδη εμφάνιση του Διόνυσου ως από μηχανής θεού, ο οποίος συνεχίζει το ταξίδι του για τη διάδοση της λατρείας του.

4.3. Ο Πενθέας ενάντια στον Διόνυσο: «Η έντονη αντίθεση ενός νου με έναν άλλο νου»⁵⁶

Στις *Βάκχες*, ο Διόνυσος, θεός του θεάτρου, της έκστασης, της αλλαγής, τίθεται επί θεατρικής σκηνής σε μια ολοκληρωμένη πολυμορφική εικόνα. Οι μεταμορφώσεις του θεού εκτείνονται σε όλο το εύρος των *Βακχών*. Στην αρχική σκηνή, στον πρόλογο, παρουσιάζεται ως άνθρωπος με όμορφο, ανδρόγυνο παρουσιαστικό παίρνοντας τη μορφή του ιερέα του θεού Διονύσου (Ξένος): «Τώρα το πρόσωπο θεού το τρομερό μου πρόσωπο το έκρυψα πέφτει επάνω του η σκιά και είναι σαν ανθρώπου» (Χειμωνάς 1989: 21). Το όμορφο παρουσιαστικό του, σύμφωνα με τον Πενθέα είναι αυτό που ελκύει τις γυναίκες και «τρελαίνονται» μαζί του. «Αλήθεια ξένη είσαι πολύ όμορφος δεν αδικώ τις γυναίκες (I) [...] την ομορφιά σου θα την ερωτεύονται» (Χειμωνάς 1989: 44-45). Στη σκηνή της παρενδυσίας του Πενθέα στο τέταρτο επεισόδιο ο Διόνυσος εμφανίζεται ως ταύρος: «Είσαι ταύρος στο μέτωπό σου φυτρώσαν κέρατα. Τα βλέπω κάποτε θα ήσουν άγριο ζώο. Τώρα έγινες ταύρος» του λέει ο Πενθέας (Χειμωνάς 1989:

⁵⁵ Έχουμε εδώ την ολοκλήρωση του αριστοτελικού τρίπτυχου αναγνώριση – διέγερση του ελέου και του φόβου – κάθαρση), βλ. Raphael and McLeish 2014: 6, 16, 23, 24.

⁵⁶ (Kitto 2005: 513).

72). Στο τέλος της τραγωδίας, εμφανίζεται με τη μεγαλοπρέπεια του θεού «Εγώ λέγω αυτά. Ο Διόνυσος ο υιός του Δία και όχι από πατέρα άνθρωπο» (Χειμωνάς 1989: 102). Είναι υπερασπιστής του θιάσου των Βακχών στο τρίτο επεισόδιο, αλλά και οδηγός του χορού των μαινάδων στο ε' επεισόδιο. Αμφίσημος και αινιγματικός, ο θεός Διόνυσος συναιρεί στο πρόσωπό του τον ρόλο του εκδικητή και τον ρόλο του λυτρωτή για τους πιστούς του.

Από την άλλη, ο Πενθέας ενσαρκώνει την προσωπικότητα του «τυπικού τυράννου τραγωδίας του οποίου διαθέτει όλα τα «χαρίσματα» (Dodds 1977: 20). Αρχικά εμφανίζεται ως καταπιεστής, διώκτης των πάντων. Καταχράται την εξουσία που διαθέτει και συμπεριφέρεται σκληρά στον ίδιο τον Διόνυσο ως ξένο, τον Κάδμο, τον Τειρεσία και τις Βάκχες. Εμπαίζει τους πιστούς του θεού υποτιμώντας τη λατρεία του: «Ένα κακό αλλόκοτο έπεσε στην πόλη άκουσα για γυναίκες που τα σπίτια αφήνουν στα βουνά μέσα σε ίσκιους αλαφιασμένες τρέχουν. Για βακχείες ψεύτικες μαγείες για έναν νέο θεό κάποιον Διόνυσο» (Χειμωνάς 1989: 33)· | «Βλέπω τον Τειρεσία που των θεών τα τέρατα εξετάζει να φορά προβειά παρδαλή ελαφιού και της μητέρας μου τον πατέρα! γελάω! Με νάρθηκα να κάνει πως βακχεύει. Πατέρα να σας βλέπω τους δυο πώς να μη το πω πως τα γηρατειά σας ερήμωσαν ξέπεσε ο νους» (Χειμωνάς 1989: 34)· | «Φταις εσύ Τειρεσία» (Χειμωνάς 1989: 35). Αυτή η καταπιεστική στάση προς όλους οδηγεί τον Πενθέα σε ένα κατά μέτωπο αγώνα όχι μόνο με τον Διόνυσο, αλλά ταυτόχρονα με όλα τα άλλα δραματικά πρόσωπα και τον Χορό, που έχουν προσηλυτισθεί στη νέα λατρεία. Θέλοντας όμως να επιβάλει τους δικούς του όρους και να οδηγηθεί στην νίκη, εθελουφλεί και τελικά υποκύπτει στον άνισο αγώνα με τον Διόνυσο. Ο θεός του ξυπνά πόθους και επιθυμίες, τον υποχρεώνει να δει τα πάντα υπό ένα νέο πρίσμα, αλλά ήδη οι ρόλοι έχουν αντιστραφεί, το θύμα έχει γίνει θύτης και αντιστρόφως. Στο τέταρτο επεισόδιο, ο σκληρός έως τότε βασιλιάς Πενθέας εμφανίζεται έρμαιο μιας αχαλίνωτης περιέργειας για τα μυστήρια του θεού. Ο Διόνυσος τον γελοιοποιεί, τον παρασύρει και τον ισοπεδώνει ως φορέα της πολιτικής εξουσίας, και ως ανδρικό πρότυπο, πείθοντάς τον να μεταμφιεστεί σε μαινάδα. Ο Πενθέας αδυνατεί να αντέξει τη χειμαρρώδη ορμή της καταπιεσμένης του ψυχής και φύσης (Walton 2009: 256). Το όνομά του Πενθέα εξάλλου προοικονομεί την κατάληξή του, καθώς παραπέμπει στο πένθος (Segal 1987: 87).

4.4. Επισκόπηση των κυριότερων ερμηνευτικών θέσεων για τις Βάκχες

Οι θρησκευτικές πεποιθήσεις του Ευριπίδη έχουν αποτελέσει προσφιλέσ πεδίο ανάλυσης και κριτικής. Δύο από τους συγγραφείς της αρχαιότητας, ο Αριστοφάνης και ο Λουκιανός, ασχολούνται συστηματικά με τις θρησκευτικές απόψεις του Ευριπίδη. Ο πρώτος τον θεωρεί αρνητή της θρησκείας, ενώ ο δεύτερος φαίνεται να ικανοποιείται από τις νέες αντιλήψεις του, με τις οποίες μάλλον προκύπτει ότι συμφωνεί (Νικολακάκης 1993: 95-96). Στη νεότερη κριτική, ο Ευριπίδης χαρακτηρίζεται από ορθολογιστής (Verrall 1910: 6-7, 40-41) και κύριος ποιητικός εκπρόσωπος του ελληνικού διαφωτισμού⁵⁷ μέχρι και εισηγητής του παραλόγου (Dodds 1978: 223-230) και συγγραφέας που παρουσιάζει τους θεούς με όλα τους τα πάθη.⁵⁸

Οι Βάκχες, έργο με έντονες θρησκευτικές και φιλοσοφικές προεκτάσεις και κύριο θέμα τη διαδικασία εγκαθίδρυσης της διονυσιακής λατρείας στη Θήβα, παρέχουν τη δυνατότητα πολλαπλών προσεγγίσεων. Σύμφωνα με τον Oranje, οι ερμηνείες των Βακχών εστιάζουν περισσότερο στο θεό Διόνυσο και λιγότερο στον ανταγωνιστή του τον Πενθέα. Οι πράξεις του Πενθέα αποτελούν εξάλλου κατά κύριο λόγο αντιδράσεις στις πράξεις του θεού (Oranje 1984: 7). Την αντίθεση μεταξύ Διόνυσου και Πενθέα, συνώνυμη της γνωστής διάκρισης μεταξύ Διονυσιακού και Απολλώνειου στοιχείου, κατέστησε εμβληματική εξάλλου ο Nietzsche, αν και σε μεταγενέστερη έκδοση του βιβλίου του, ασκώντας αυτοκριτική, καταλήγει να αναφέρεται τελικά μόνο στο Διονυσιακό στοιχείο (Nietzsche 1999). Αντίστοιχα, ο μαιναδισμός αντιμετωπίζεται είτε ως εκδήλωση θεϊκής δύναμης, η οποία ορίζει τις διαστάσεις της ανθρώπινης ύπαρξης και την οποία ο ποιητής αποδέχεται με βαθύτατο σεβασμό, είτε ως εκδήλωση του θρησκευτικού φανατισμού, μέσω του οποίου καταστρέφεται η λογική του ανθρώπου (Oranje 1984: 10).

Από τη μία μεριά, η κεντρική δραματική σύγκρουση λέγεται ότι δοξάζει τη θεία παντοδυναμία. Ο Πενθέας θεωρείται ένας συνήθης, οξύθυμος, ευερέθιστος τύραννος του οποίου το πείσμα θεωρείται από μελετητές όπως οι Murray (Murray 1912: Iix, Ivi-Ivii, Ixiii, Ivi), Wassermann⁵⁹ και Rivier⁶⁰ ως αντίσταση στο θείο. Με αυτήν τη θεώρηση

⁵⁷ Nestle στο Νικολακάκης 1993: 101.

⁵⁸ Conacher στο Νικολακάκης 1993: 101.

⁵⁹ Wassermann στον Oranje 1984: 7.

μάλλον συντάσσεται και ο Kitto, όταν υπογραμμίζει ότι οι *Βάκχες* δεν παρουσιάζουν μια σύγκρουση ανάμεσα στον ορθολογισμό και στην πίστη αλλά περιγράφουν την καταποντιστική δύναμη του θεού που ο μικρόνους Πενθέας τολμά να αρνηθεί (Kitto 2005: 510). Ο Kitto υποστηρίζει ότι για τον Ευριπίδη «ο Διόνυσος είναι ένα σύμβολο μιας έκστασης, που βρίσκεται πάνω και πέρα από τη λογική, που ο φανατικός ορθολογιστής ή ηθικολόγος την απορρίπτει με τίμημα το χαμό του» (Kitto 2005: 510).

Από την άλλη, η αντίθετη άποψη, που εκφράζεται στην πιο ακραία της μορφή από τους Norwood (Norwood 1908: 68, 80, 83, 84, 141), Verrall (Verrall 1910: 32, 35), Pohlenz⁶¹ και Masqueray (Masqueray 1908: 146 – 150) αμφισβητεί τη θεϊκή φύση του Διονύσου στις *Βάκχες* και βλέπει σε αυτόν έναν αγύρτη, ένας προφήτη του θανάτου και ηγέτη μιας ψευτοθρησκείας, που, με έξοχο τρόπο, υποδουλώνει την πόλη της Θήβας.⁶²

Απόψεις που φαίνονται να γεφυρώνουν αυτήν την αντίθεση διατυπώνουν οι Dodds, Winnington-Ingram και Grube (Oranje 1984: 10). Συγκεκριμένα, ο Dodds υποστηρίζει ότι στον χαρακτήρα του Πενθέα εντοπίζεται ένα στοιχείο καθοριστικής σημασίας, η λαχτάρα για το διονυσιακό στοιχείο. Ο Πενθέας κατακλύζεται από πάθος που επιδεινώνεται από τρόμο και ασυνείδητη επιθυμία (Dodds 1977: 20). Άρα, συμπεραίνει ο Dodds, το ηθικό συμπέρασμα των *Βακχών* είναι ουσιαστικά η πάλη κάθε ανθρώπου με τον εαυτό του σε σχέση με τη διονυσιακή πρόκληση (Dodds 1977: 21). Ο Winnington – Ingram ανιχνεύει δύο διονυσιακές τάσεις στον Πενθέα. Αφενός, αυτός γοητεύεται από τις αισθησιακές όψεις του θεού, αφετέρου η επιθυμία του για εξουσία γίνεται η πηγή της διονυσιακής μανίας (Winnington-Ingram 1948: 54). Βρίσκεται στο έλεος της παράλογης παρόρμησης, αλλά, όντας απομονωμένος από την ομάδα των μαινάδων, εκφράζεται με βία. Είναι μια μοναχική, ανώμαλη, ελλιπής βάκχη για αυτό και καταστρέφεται, αφού η διονυσιακή λατρεία εδράζεται στη λειτουργία της ομάδας (Winnington-Ingram 1948: 58). Ο Grube υποστηρίζει ότι στις *Βάκχες* ο θεός συμβολίζει τα βαθιά πάθη του ανθρώπου. Ο θεός του κρασιού αποκαλύπτει τη συναισθηματική φύση, τα πάθη των ανθρώπων και τον Έρωτα, ο οποίος εμφανίζεται στην πιο βαθιά και ευρεία του έννοια. Αναγνωρίζοντας ο άνθρωπος αυτά τα πάθη ως αναγκαία στοιχεία στη ζωή του, μπορεί να συνυπάρξει μαζί τους, καθώς αυτά οριοθετούνται μέσα του και του προσφέρουν ομορφιά και χαρά. Αν ο άνθρωπος αγνοήσει αυτά τα πάθη, τότε αυτά

⁶⁰ Rivier στον Oranje 1984: 7.

⁶¹ Pohlenz στον Oranje 1984: 8-9.

⁶² Μάλιστα, ο Verrall αμφισβητεί την ταύτιση ξένου και θεού στις *Βάκχες* (Verrall 1910: 6- 8).

τον κυριεύουν, όπως γίνεται με την Αγαθή, και τον οδηγούν σε μοιραίες συνέπειες. Η άρνησή αυτών των παθών, η διακήρυξη ότι αυτά δεν υπάρχουν, προκαλεί τον διαμελισμό του ανθρώπου, κάτι ανάλογο, δηλαδή, με αυτό που παθαίνει ο Πενθέας. Σε όλη αυτή τη διαδικασία, υποστηρίζει ο Grube, ο θεός στην πραγματικότητα μετατρέπεται σε ένα δαίμονα (Grube 1935: 54). Ο Grube αυτό ακριβώς θεωρεί ότι είναι το μήνυμα των *Βακχών* του Ευριπίδη, ότι δηλαδή το διονυσιακό στοιχείο στον άνθρωπο γίνεται εχθρικό και δαιμονικό, όταν ο άνθρωπος το απαρνιέται και το καταστέλλει (Grube 1935: 37).

Στην πιο ακραία της μορφή, η ερωτική συλλογιστική των *Βακχών* έχει οδηγήσει τους μελετητές σε τολμηρές προεκτάσεις, όπως στην περίπτωση των Kirk,⁶³ Larue⁶⁴ και Poole, οι οποίοι προσεγγίζουν τη δραματική σύγκρουση της τραγωδίας με όρους ομοφυλοφυλικής σεξουαλικότητας. Η πτώση του Πενθέα λέγεται ότι επέρχεται εξαιτίας της σεξουαλικής έλξης που νιώθει για τον ξένο, στον οποίο παραδίδεται άνευ όρων τελικά (Poole 1990: 117-121).

Η τέταρτη ερμηνευτική τάση, η οποία υποστηρίζεται μεταξύ άλλων από τους Merklin,⁶⁵ Rosenmeyer⁶⁶ και Fors,⁶⁷ απορρίπτει ιδιαιτέρως την ψυχολογική προσέγγιση. Σύμφωνα με την άποψη αυτή, όταν ο θεός βαριέται να παίζει το παιχνίδι της γάτας με το ποντίκι, ο Πενθέας οδηγείται στην τρέλα από το Διόνυσο, μειώνεται και καταστρέφεται (Oranje 1984: 14).

Ο Segal βλέπει στις *Βάκχες* την ταύτιση του δράματος του θεού με το δράμα του ανθρώπου. Οι *Βάκχες* είναι το ένα και μοναδικό έργο, τουλάχιστον από τις τραγωδίες που έχουν διασωθεί, στο οποίο ο Διόνυσος είναι ανθρωπόμορφος θεός αλλά και συνάμα πρωταγωνιστής. «Δραματοποιείται η θεοφάνεια του Διονύσου και εξανθρωπίζεται το θείο» (Segal 1997: 351).

Το θεολογικό νόημα των *Βακχών* φαίνεται τουλάχιστον διττό. Αφενός μεν ο Ευριπίδης καταδεικνύει ότι η *ύβρις* προς το θείο⁶⁸ τιμωρείται σκληρά, με μόνιμες ή μη

⁶³ Kirk στον Oranje 1984: 16.

⁶⁴ Larue στον Oranje 1984: 16.

⁶⁵ Merklin στον Oranje 1984: 14.

⁶⁶ Rosenmeyer στον Oranje 1984: 14.

⁶⁷ Fors στον Oranje 1984: 14.

⁶⁸ Παραδείγματα στα οποία περιγράφεται ρητά η συμπεριφορά του Πενθέα ως *ύβρη*: (Χειμωνάς, 1989: 40, 42, 46, 47, 48, 49, 50, 51).

επιπτώσεις,⁶⁹ αφετέρου δε ότι η συμμετοχή, η μέθεξη στη διονυσιακή λατρεία προκαλεί απόλαυση εξαιρετικού βαθμού (Νικολακάκης 1993: 93-94).⁷⁰ Οι δυνάμεις που ελέγχουν τον άνθρωπο δεν μπορούν να εξηγηθούν με όρους ανθρώπινους (Walton 2009: 256), αλλά ο άνθρωπος διαχρονικά καλείται να ανταποκριθεί σε αυτήν την πρόκληση (Κωνσταντάκος χ.χ (β): 31).

⁶⁹ Για παράδειγμα, ο Πενθέας σπαράσσεται και ο Κάδμος εξορίζεται.

⁷⁰ Βλ. στ.704-711 πρωτότυπο.

Κεφάλαιο 5

Σκηνοθετική πολυμεσική πρόταση των *Βακχών*

Η περίπτωση των *Βακχών* περιέχει ένα μυστήριο που καλεί διαχρονικά σε διαλεύκανση (Lesky 2010: 380). Αναγνώστες, θεατές και καλλιτέχνες εύλογα έλκονται από το μυστήριο αυτό, πόσο δε μάλλον κάποιος σκηνοθέτης, που πρόκειται να δώσει από σκηνης τη δική του ερμηνεία και να δομήσει μια ολόκληρη παραστατική σύνθεση.

Στο κεφάλαιο αυτό, συγκροτείται και αναλύεται μια σκηνοθετική πολυμεσική προσέγγιση των *Βακχών*, που αποπειράται να συνομιλήσει με τα κατά ποιόν στοιχεία του Αριστοτέλη. Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή αντλεί έμπνευση και επιδιώκει να βασίσει τη συγκρότησή της πάνω σε αυτά, όπως συζητήθηκαν ήδη στο κεφάλαιο 1.⁷¹ Στην ανάλυση που ακολουθεί, γίνεται μια προσπάθεια απόκρισης στα έξι κατά ποιόν στοιχεία της τραγωδίας, με γνώμονα το βιβλίο των Catron και Shattuck *The Director's Vision: Play Direction from Analysis to Production*.⁷²

Καθώς τα κατά ποιόν στοιχεία, αν συζητηθούν με τη διάταξη που παρουσιάστηκαν νωρίτερα, ενδέχεται να δημιουργήσουν πολλά ερωτήματα στον αναγνώστη, προτιμήθηκε, εδώ, να συζητηθούν με τη σειρά που εξυπηρετεί την ανάπτυξη της συλλογιστικής της σκηνοθετικής πρότασης και διευκολύνει την κατανόησή της. Για παράδειγμα, η ενότητα που ακολουθεί προσπαθεί να ανταποκριθεί στο στοιχείο της *διάνοιας*, της συλλογιστικής περί του υπερ-κειμένου. Τα κατά ποιόν στοιχεία που αξιοποιούνται ως επικεφαλίδες ενοτήτων επεξηγούνται εντός παρενθέσεων με όρους τρέχοντες και εύληπτους προς τους οποίους αντιστοιχούν.

⁷¹ Βλ. Κεφάλαιο 1 σελ. 14 – 16.

⁷² Για τα πλήρη βιβλιογραφικά στοιχεία, βλ. Βιβλιογραφία, σελ. 77.

5.1. Διάνοια (σκηνοθετικό όραμα)⁷³

Στη ραχοκοκαλιά της προτεινόμενης σκηνοθετικής προσέγγισης, εντοπίζεται μεν ο μύθος των *Βακχών* του Ευριπίδη, αλλά φωτίζεται μέσα από ένα νέο βλέμμα, με τη δημιουργία ενός επιπέδου συνομιλίας μεταξύ αρχαίας ελληνικής τραγωδίας και πεδίων χρήσης νέων τεχνολογιών. Από αυτή τη συνομιλία, προκύπτουν νέα στοιχεία μυθοπλασίας που παρεισφρέουν στο σώμα του κειμένου της παράστασης (performance text) και εμπλουτίζουν τον μύθο της.

Στο κεφάλαιο 4, έγινε μια σύντομη αναφορά στις κυριότερες ερμηνευτικές θέσεις που έχουν διατυπωθεί για τις *Βάκχες*.⁷⁴ Θεωρητικό έρεισμα για τη διατύπωση της σκηνοθετικής αυτής πρότασης αποτελεί η θέση του Dodds, η οποία θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι εισηγείται την εξατομίκευση της αναμέτρησης κάθε ανθρώπου με τον εαυτό του σε σχέση με τη διονυσιακή πρόκληση.⁷⁵ Συμπληρωματικά και ως συνέχεια της, η παρούσα σκηνοθετική πρόταση αντλεί και από τη θέση του Grube, σύμφωνα με την οποία η καταπιεσμένη διονυσιακή πρόκληση μπορεί, τελικά, να αποβεί μοιραία στον άνθρωπο, αν δεν της δοθεί ο απαραίτητος χώρος για να εκδηλωθεί. Δεν επιδιώκεται στο σημείο αυτό να μειωθούν ή να αμφισβητηθούν κάποιες άλλες ερμηνευτικές θέσεις, αλλά να καταστούν στη συνέχεια σαφείς οι αιτίες για τις συγκεκριμένες επιλογές.

Σε περίπτωση υλοποίησης της ακόλουθης σκηνοθετικής πρότασης, επειδή, ίσως, ο μύθος των *Βακχών* να είναι άγνωστος σε κάποιους θεατές, κρίνεται σκόπιμο, στο πρόγραμμα της παράστασης, να δοθεί μια σύντομη περίληψη της πλοκής της τραγωδίας.⁷⁶ Επίσης, το πρόγραμμα της παράστασης θα πρέπει να περιλαμβάνει ένα

⁷³ Προβληματισμό μπορεί να εγείρει στο σημείο αυτό η ταύτιση του σκηνοθετικού οράματος με τη διάνοια. Καθώς όμως στην παρούσα ανάλυση ακολουθείται η συλλογιστική των Catron και Shattuck, οι αναφορές των συγγραφέων στη συζήτηση του σκηνοθετικού οράματος λαμβάνουν χώρα στην υποενότητα της διάνοιας. Για τον λόγο αυτό ακολουθήθηκε η συγκεκριμένη επιλογή. Επιπλέον, αναφορικά με τη διάνοια των προσώπων του δράματος, περιλαμβάνονται κάποια στοιχεία στην υποενότητα "ήθος", βλ. 5.3 σελ.53-57.

⁷⁴ Βλ. σελ. 40-43.

⁷⁵ «Το ηθικό συμπέρασμα των *Βακχών* είναι πως αγνοούμε με μεγάλο μας κίνδυνο το αίτημα του ανθρώπινου πνεύματος για τη διονυσιακή εμπειρία. Για εκείνους που δεν κλείνουν τη σκέψη τους απέναντί της, μια τέτοια εμπειρία μπορεί να γίνει βαθιά πηγή πνευματικής δύναμης και *ευδαιμονία*. Αλλά εκείνοι που καταπνίγουν αυτό το αίτημα μέσα τους ή εμποδίζουν τους άλλους να το ικανοποιήσουν, το μεταμορφώνουν, με αυτή τους την ενέργεια, σε μια δύναμη αποσύνθεσης και καταστροφής, μια τυφλή φυσική ανάγκη που σαρώνει και τον αθώο μαζί με τον ένοχο» (Dodds 1977: 21).

⁷⁶ Όπως αναφέρεται στο κεφάλαιο 4 σελ. 36.

ενημερωτικό κείμενο για τη χρήση και τη λειτουργία των δύο καινοτόμων ψηφιακών τεχνολογικών πλαισίων που αξιοποιούνται στις πολυμεσικές *Βάκχες*, δηλαδή για το πλαίσιο δράσης ενός ψηφιακού παιχνιδιού και για την ολογραφική τεχνολογία θέασης, ειδικότερα της μάσκας HoloLens και της προβολής 3D Mapping.⁷⁷

5.1.1 Οι *Βάκχες* ως ψηφιακό παιχνίδι ρόλων

Αυτή ακριβώς η εξατομίκευση στην εμπειρία εντοπίζεται στο ψηφιακό παιχνίδι, το οποίο προκύπτει διαδικαστικά από τις επιλογές κάθε παίκτη. Στις μέρες μας, παράλληλα με τη διαδικτυωμένη παγκόσμια συλλογικότητα, βιώνουμε και την απόλυτη εξατομίκευση. Αυτή ενδέχεται να οδηγήσει σε ένα συλλογικά βιωμένο νέο περιβάλλον επαυξημένης πραγματικότητας με τη χρήση εργαλείων όπως της μάσκας HoloLens, αλλά, προς το παρόν, ο δρόμος της χρήσης της είναι μάλλον ατομικός. Επομένως, η επιλογή του πλαισίου του ψηφιακού παιχνιδιού βασίζεται στα κοινά της σημεία με την εξατομίκευση της εμπειρίας της νέας θρησκείας που φέρνει ο Διόνυσος, όπως εισηγούνται οι Dodds και Grube. Εδώ, δεν εισηγούμαστε ότι η διονυσιακή θρησκεία δεν είναι ομαδική. Αντίθετα, εστιάζουμε στην εξατομίκευση της λατρευτικής εμπειρίας σε ένα πλαίσιο συλλογικό, όπως δυνητικά μπορεί να γίνει στο μέλλον ένα περιβάλλον επαυξημένης πραγματικότητας, στο οποίο, αντί για τα δάση του Κιθαιρώνα, τους “πιστούς” θα φιλοξενεί το ολογραφικό περιβάλλον. Ίσως έτσι μπορεί να ερμηνευθεί με σύγχρονους όρους η εξατομίκευση της αναμέτρησης του καθενός με τη διονυσιακή πρόκληση.

Η πρόταση “παιγνιοποίησης” των *Βακχών* προέκυψε επιπλέον μέσα από το στοιχείο της αυτοαναφορικότητας και της μεταθεατρικότητας που διατρέχει τη συγκεκριμένη τραγωδία, καθώς, και μέσα από το στοιχείο του παιχνιδιού που παίζει ο Διόνυσος με τον Πενθέα (Dunn 2010: 11). Το θέατρο ξεπηδά από την κοιτίδα του παιχνιδιού προσποίησης, το οποίο έχει συγγένειες με το δράμα και το θέατρο. Τόσο στο παιχνίδι προσποίησης, όσο και στο θέατρο, απαιτείται η υπόδυση ρόλων και οι παίκτες, ή οι ηθοποιοί, «γίνονται κάποιοι άλλοι», μεταμφιέζονται, αλλάζουν ταυτότητες, ενώ παράλληλα τους επιτρέπει να αλληλεπιδρούν με άλλα πρόσωπα, ηθοποιούς και θεατές στο θέατρο ή συμπαίκτες σε ένα παιχνίδι.

Εδώ θα μπορούσε εύλογα να προκύψει το εξής ερώτημα: αν ενδιαφέρει η ανάδειξη της παιγνιώδους διάστασης του θεάτρου μέσα από τη συγκεκριμένη σκηνοθετική πρόταση,

⁷⁷ Βλ. σελ. 32-33.

γιατί να προτιμηθεί το ψηφιακό παιχνίδι έναντι του φυσικού; Γιατί να μη δούμε μια συνθήκη “θέατρο μέσα στο θέατρο” ή έναν ελεύθερο αυτοσχεδιασμό; Παράλληλα με το ερώτημα “γιατί ένα ψηφιακό παιχνίδι”, γεννάται το ερώτημα τί είδους παιχνίδι πρέπει να επιλεγεί τελικά. Ποιο είδος παιχνιδιού δηλαδή αναδεικνύει καλύτερα τον μύθο των *Βακχών*, μια ελεύθερη παιδιά (play)⁷⁸ ή ένα δομημένο παιχνίδι (game);⁷⁹

Καθώς, στις μέρες μας, διανύουμε μια ιστορική φάση που χαρακτηρίζεται από τη μετάβαση στην ψηφιακότητα, επιλέξαμε να παρουσιάσουμε σκηνικά τις *Βάκχες* ως ψηφιακό παιχνίδι.⁸⁰ Από την πλευρά της παιδιάς, καθ’ όλη τη διάρκεια του έργου, παρακολουθούμε ένα παιχνίδι με μεταμφιέσεις, αλλαγές στάσεων ή συμπεριφορών, θαύματα και συμβολισμούς. Πρώτος από όλους, μεταμορφώνεται ο ίδιος ο Διόνυσος, ως ξένος, ιερέας, θεός, ταύρος. Ο Κάδμος και ο Τειρεσίας παρουσιάζονται, εις δόξαν του ονόματος του θεού, με γκροτέσκα εμφάνιση, σαν γεροντικές καρικατούρες, αλλά, το πιο λαμπρό κοστούμι, ο Ευριπίδης το αφήνει, στο τέλος, για τον Πενθέα όταν ο Διόνυσος τον μεταμορφώνει σε μαινάδα, στη σκηνή της παρενδυσίας, πριν να τον οδηγήσει στον Κιθαιρώνα για να θανατωθεί.

Από την πλευρά του παιχνιδιού (game), η παρουσία του Διονύσου παραπέμπει σε κάποια ενορχηστρωτική δύναμη που υποκινεί και ελέγχει τη ροή του παιχνιδιού και δομεί κάποιου είδους σύστημα. Στο σύστημα αυτό, αν πιστέψεις στον θεό δίχως αντιστάσεις, ανταμείβεσαι και μετέχεις στην απόλυτη απόλαυση της λατρείας του. Αν προβάλεις αντιστάσεις, τότε και ο θεός εγείρει εμπόδια και οδηγεί σε τεχνητή σύγκρουση, με αποτέλεσμα την ήττα και την καταστροφή.

Επομένως, μάλλον, πρέπει να αναζητηθεί μια μορφή παιχνιδιού που είναι οριακή και δανείζεται στοιχεία και από τα δύο είδη (παιδιά και παιχνίδι). Δηλαδή, στη σκηνοθετική

⁷⁸ Το παιχνίδι ως παιδιά, σύμφωνα με τον Huizinga, είναι «μια ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από το “συνήθη” βίο ως μη “σοβαρή”, αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη. Είναι μια δραστηριότητα η οποία δεν συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και από την οποία κανένα κέρδος δεν είναι δυνατό να αποκτηθεί. Κινείται μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και κατά εύτακτο τρόπο προωθεί το σχηματισμό κοινωνικών ομάδων οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με τη μεταμφίεση ή με άλλα μέσα» (Χουιζίνγκα 2010: 28).

⁷⁹ Οι Salen και Zimmerman, συνοψίζοντας τους διάφορους ορισμούς, αποφαινόμενοι ότι «παιχνίδι είναι ένα σύστημα κατά το οποίο οι παίκτες έρχονται σε τεχνητή σύγκρουση, η οποία ρυθμίζεται από κανόνες, και παράγει ένα ποσοτικά μετρήσιμο αποτέλεσμα». Ως τέτοιο αποτέλεσμα εννοείται και η συνθήκη νίκης-ήττας (Salen και Zimmerman 2004: 79).

⁸⁰ Το «ψηφιακό παιχνίδι» (digital game), που αφορά και την παρούσα σκηνοθετική πρόταση, βασίζεται σε μια δομή που σύμφωνα με τον Habgood, ορίζεται, πολύ ευσύνοπτα, ως «μια διαδραστική πρόκληση που τρέχει σε κάποια ψηφιακή πλατφόρμα και επιχειρείται με σκοπό τη διασκέδαση» (Habgood 2007: 18).

πρόταση, πρέπει να αποτυπωθεί η σύμπραξη παιδιάς και παιχνιδιού. Της υπόδυσης ρόλων σε συνάρτηση με τη νέα λατρεία και ένας βαθμός ελευθερίας από τη μία, (παιδιά), και το μόρφωμα του συστήματος, με κανόνες, δυσκολίες, εμπόδια, διακύβευμα και ποσοτικό αποτέλεσμα από την άλλη (παιχνίδι). Από όλα τα ψηφιακά παιχνίδια, καταλληλότερο σκηνοθετικό πλαίσιο φάνηκε το ψηφιακό παιχνίδι ρόλων.⁸¹ Η επιλογή του είδους αυτού καλύπτει, το ζήτημα ανάληψης και παιξίματος ρόλων, οικείων μηχανισμών και παιχνιδιού προσποίησης (παιδιά), αλλά και ανταποκρίνεται στα κριτήρια του παιχνιδιού, όπως “σύστημα”, “τεχνητή σύγκρουση”, “κανόνες”, “ποσοτικό αποτέλεσμα”.

Ίσως το κομμάτι της παιδιάς στην πολυμεσική αυτή σκηνοθετική πρόταση να έχει ήδη καταστεί σαφές. Το παιχνίδι (game) που οργανώνεται σε αυτή είναι ένα σύστημα στο οποίο οι παίκτες μετέχουν φορώντας τη μάσκα HoloLens, επειδή αυτό επιβάλλουν οι κανόνες του παιχνιδιού. Εξάλλου, η τεχνητή σύγκρουση υποκινείται και ενορχηστρώνεται από τον θεό Διόνυσο, ο οποίος θεσπίζει τους κανόνες και παράγει ένα ποσοτικά μετρήσιμο αποτέλεσμα, δημιουργώντας δύο στρατόπεδα (νικητών-ηττημένων). Ποιο είναι όμως το διακύβευμα; Η αποδοχή και ο σεβασμός της νέας λατρείας, του Διονύσου. Οι προειδοποιήσεις – εντολές του οργανωτή, δηλαδή του Διονύσου, ή άλλων παικτών, του παιχνιδιού, ηχούν από τα ηχεία του θεάτρου ή και προβάλλονται σε οθόνη,⁸² ακριβώς όπως και σε ένα ψηφιακό παιχνίδι: «Λάθος κίνηση», «Προσοχή» «Αποτυχία» «Προχώρα» ή με ακριβείς λέξεις του κειμένου όπως «Πέταξε τον κισσό», «Τίμα τον θεό» κτλ. Ο κάθε παίκτης, λιγότερο ή περισσότερο, είτε τις λαμβάνει υπόψη είτε τις αγνοεί. Το παιχνίδι ξεδιπλώνεται μέχρι την ολοκλήρωση και την τραγική του κατάληξη, με το άκουσμα της φράσης «Τέλος του παιχνιδιού». Τότε, διαφαίνονται τα γνωστά από την τραγωδία αποτελέσματα για τον κάθε παίκτη. Μέσα από αυτό το παιχνίδι, ο κάθε παίκτης παίρνει αυτό που έχει σπείρει, ανάλογα με το αν αποδέχεται ή όχι τη νέα λατρεία και τη διονυσιακή ορμή, η οποία, όταν καταπιέζεται, αποκτά ανεξέλεγκτες διαστάσεις, κυριαρχεί, υποτάσσει και τελικά καταστρέφει.

⁸¹ Στο ψηφιακό παιχνίδι ρόλων οι παίκτες προβάλλονται ως χαρακτήρες σε ένα μυθοπλαστικό κόσμο, ελέγχοντας και εξελίσσοντας τον χαρακτήρα που υποδύονται μέσα στον κόσμο αυτό (Salen και Zimmerman 2004: 79).

⁸² Για τον τρόπο προβολής βλ. σελ. 62-63.

5.1.2. Τα πολυμέσα ως κομμάτι της παρούσας σκηνοθετικής σύλληψης

Τα πολυμέσα που χρησιμοποιούνται στην προτεινόμενη σκηνοθετική προσέγγιση, όπως έχει αναφερθεί, περιλαμβάνουν ολογράμματα, ολογραφικές μάσκες HoloLens, καθώς και την τεχνολογία 3D Mapping και δισδιάστατη video art προβολή μέσω προτζέκτορα πάνω σε επιφάνεια.⁸³ Στην τρέχουσα σκηνοθετική εκδοχή, οι θεατές παίρνουν μία γεύση των όσων βλέπουν οι ηθοποιοί που φορούν τις HoloLens αλλά και των οπτικών ερεθισμάτων με τα οποία διαδρούν μέσω προβολής σε επιφάνειες.⁸⁴ Επομένως, το επαυξημένο περιβάλλον της HoloLens βιώνεται από τους ηθοποιούς διαδραστικά, με την επιτελεστική συμμετοχή τους στο ολογραφικό σύμπαν, ενώ προσλαμβάνεται “παθητικά” από τους θεατές, υπό τη μορφή προβολής, με την οποία δεν μπορούν να αλληλεπιδράσουν, βρισκόμενοι στη θέση του δέκτη.

Η εν λόγω μάσκα υποστηρίζει το σκηνοθετικό όραμα περί ψηφιακού παιχνιδιού ρόλων. Η ανάδειξη της εξατομικευμένης εμπειρίας που προσφέρει επιτυγχάνεται με το “ερμητικό” κλείσιμο κάθε υποκριτή που την φορά στο δικό του μικρόκοσμο. Επιπλέον, αξιοποιούμενη παράλληλα ως είδος προσωπίου, γίνεται αγωγός της παρουσίας του θείου στη θεατρική πράξη, καθώς το προσωπίο θεωρείται, στο πλαίσιο της διονυσιακής λατρείας, ιερό αντικείμενο που μεταμορφώνει τον φέροντα στον αναπαριστώμενο ήρωα.⁸⁵ Η μεταμόρφωση των δραματικών προσώπων εδώ συνίσταται στη δυνατότητα για διπλή όραση που τους δίνει η HoloLens και η οποία τεκμηριώνεται πάνω στη διπλή όραση του “νεοφώτιστου” Πενθέα, ο οποίος βλέπει δύο ήλιους και δύο θήβες (Χειμωνάς 1989: 72). Τόσο η ολογραφική μάσκα όσο και το ολόγραμμα δημιουργούν είδωλα της πραγματικότητας. Η χρήση ολογράμματος αγγίζει φιλοσοφικά ζητήματα περί πρωτοτύπου και αντιγράφου, σώματος και ψυχής και τελικά ρεαλισμού

⁸³ Βλ. υποενότητα 5.6. *Όψη* (Σκηνική παρουσίαση), σελ. 60-61.

⁸⁴ Οι θεατές παρακολουθούν σε προβολή, όπου απαιτείται, το περιβάλλον της επαυξημένης πραγματικότητας το οποίο βιώνει και ο ηθοποιός σε πραγματικό χρόνο. Η χρησιμότητά της αληθινής ολογραφικής μάσκας είναι ουσιαστική και όχι πλασματική. Σε περίπτωση που οι ηθοποιοί φέρουν προσομοίωση της ολογραφικής μάσκας, θα προσποιούνται ότι βιώνουν το περιβάλλον της επαυξημένης πραγματικότητας. Στην παρούσα πρόταση, ενδιαφέρει το αυθεντικό ερέθισμα της επαυξημένης πραγματικότητας και πώς ο ηθοποιός το εντάσσει στην υποκριτική του. Η προβολή του περιβάλλοντος της επαυξημένης πραγματικότητας θα γίνεται πάνω σε επιφάνεια η οποία θα βρίσκεται στο ίδιο οπτικό επίπεδο, (ύψος) με αυτό της σκηνής, βλ σελ. 60.

⁸⁵ Wiles στους Liapis and Harrison 2013: 9.

και ιδεαλισμού. Στόχος είναι να προβληθεί η διττότητα ενός δραματικού προσώπου,⁸⁶ να υλοποιηθεί εικονικά η όποια μεταστροφή⁸⁷ ή αλλαγή στην εμφάνισή του.⁸⁸ Από την άλλη μεριά, τα ολογράμματα που προβάλλονται με τεχνολογία 3D Mapping είναι ορατά στους θεατές⁸⁹ μέσω της συγκεκριμένης τεχνολογίας. Τελικά, η χρήση της ολογραμματικής τεχνολογίας αναδεικνύει τον μεταθεατρικό χαρακτήρα των *Βακχών* (Dunn 2010: 11).

Το video art αξιοποιείται στις σκηνές όπου οι δύο αγγελιαφόροι μεταφέρουν τα νέα από τον Κιθαιρώνα. Η προβολή υλικού video στην επιφάνεια του πλαισίου αναμένεται να προσδώσει στα δύο αυτά σημεία της παράστασης ένα πιο ποιητικό ύφος και μια αφήγηση οικεία στους θεατές.⁹⁰ Παράλληλα, αναδεικνύει την αντίθεση μεταξύ των επί σκηνής τεκταινομένων που λαμβάνουν χώρα σε χρόνο πραγματικό και των ήδη τετελεσμένων, που μας γίνονται γνωστά εν είδει αγγελικών ρήσεων.

Αυτή η ποικιλομορφία στην πληροφόρηση του κοινού, ο βομβαρδισμός με φυσικά και δυναμικά εικονικά σημεία, από τα οποία, άλλα βλέπουν μόνο οι θεατές, άλλα μόνο οι ηθοποιοί και κάποια και οι δυο, φιλοδοξεί να αποσταθεροποιήσει γνωστικά τους θεατές και να τους καταστήσει πιο ανοικτούς στο μήνυμα της συγκεκριμένης σκηνοθετικής εκδοχής των *Βακχών*, ότι δηλαδή, για να προσλάβουμε το θείο, πρέπει να αποδεχθούμε αυτή τη διπλή όραση που δεν υπακούει στην κοινή λογική και που μας την προσφέρει λατρευτική εμπειρία του Διονύσου, μια όραση που μας επιτρέπει μεν να ζούμε στον κόσμο αλλά και παράλληλα ή έξω από αυτόν κάποιες στιγμές, τη διπλή εσωτερική αφήγηση που νοηματοδοτεί τον ανθρώπινο βίο και τον καθιστά ηδονικό πέρα από βιολογικά βιώσιμο.

Θα ήταν χρήσιμο, επίσης, να αναφερθεί, ότι, κατά τη διαδικασία των προβών και στο πλαίσιο πειραματισμού, η χρήση της πραγματικής ολογραφικής μάσκας HoloLens αποτελεί μια πρόκληση σε σχέση με τη διερεύνηση της αντίδρασης του ηθοποιού και της διάδρασής του με την εν λόγω μάσκα και το ερέθισμα που προκαλεί σε χρόνο πραγματικό. Εξίσου μεγάλο ενδιαφέρον, προκαλεί η αλληλεπίδραση των ηθοποιών μεταξύ τους τόσο στο πλαίσιο μιας πρόβας αλλά κυρίως μιας παράστασης. Πώς αντιδρά

⁸⁶ Η υπερφυσική ολογραφική εμφάνιση του Διονύσου στον πρόλογο η οποία στη συνέχεια καταλήγει στο φυσικό μέγεθος ενός ανθρώπου και δηλώνει τη διπλή υπόσταση του Διονύσου ως θεού και ως ανθρώπου.

⁸⁷ Ενσωμάτωση του Διονύσου στη σκηνή της παρενδυσίας του Πενθέα.

⁸⁸ Η από μηχανής (HoloLens) εμφάνιση του Διονύσου, ως θεού, στην έξοδο της τραγωδίας.

⁸⁹ Αφορά την προβολή της φλόγας από το τάφο της Σεμέλης και την προβολή της πινακίδας ΘΗΒΑ.

⁹⁰ Βλ. σελ. 66-73.

ο ηθοποιός και πώς διαχειρίζεται αυτό το πολυεργαλείο; Πώς κινείται στο χώρο; Του προσφέρει άνεση στην κίνηση ή αντίθετα τον περιορίζει; Πόσο, τελικά, επηρεάζει τον υποκριτικό κώδικα;⁹¹ Για τη παρούσα σκηνοθετική προσέγγιση, οι θεατές δεν προτείνεται να φορούν τις ολογραφικές μάσκες, ώστε να αποδοθούν οι γνωσιακές διαφοροποιήσεις των δραματικών προσώπων και να προκληθεί γνωσιακή αστάθεια με την κατακερματισμένη αλλά οπτικά πολυφωνική πληροφόρηση. Βεβαίως, το περιβάλλον της επαυξημένης πραγματικότητας, στο οποίο κινούνται οι ηθοποιοί, γίνεται ορατό στους θεατές, μέσω προβολής σε οθόνη, όπως έχει προαναφερθεί.⁹²

5.2. Μύθος (Πλοκή)

Όπως έχει, ήδη, αναφερθεί στο κεφάλαιο 1, ο μύθος, σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, θεωρείται η «ψυχή» της τραγωδίας. Για την παρουσίαση, όμως, του μύθου των *Βακχών*, επιλέγεται το πλαίσιο ενός ψηφιακού παιχνιδιού ρόλων. Έτσι, αν και ακολουθείται ο βασικός μύθος,⁹³ ανιχνεύονται κάποιοι μετασχηματισμοί λόγω της συνέργειας με το σκηνοθετικό όραμα, που εξυπηρετούν την καλύτερη κατανόηση από μέρους των θεατών του σκηνοθετικού πλαισίου του ψηφιακού παιχνιδιού. Στο γνωστό σώμα της Ευριπίδειας πλοκής προστίθενται σιωπηρές σκηνές εισαγωγής και κλεισίματος της προτεινόμενης παράστασης.⁹⁴ Οι εν λόγω σκηνές εδραιώνουν τους συσχετισμούς της σκηνοθετικής πρότασης με το πλαίσιο του ψηφιακού παιχνιδιού ρόλων. Στην μεν σκηνή εισαγωγής, οι ηθοποιοί καλούνται από τον Διόνυσο να ενδυθούν πλήρως τα κοστούμια των ρόλων τους, να φορέσουν τις μάσκες HoloLens και να πιουν κρασί για την έναρξη του παιχνιδιού. Η στάση τους απέναντι σε αυτήν την πρόσκληση δηλώνει και το είδος ρόλου που αναλαμβάνουν στην πλοκή. Στη δε σκηνή κλεισίματος, οι ηθοποιοί απενδύονται τα κοστούμια τους, επιστρέφουν τις μάσκες HoloLens στον Διόνυσο και ο θεός καλεί νέους “παίκτες” στο παιχνίδι του, αυτήν τη φορά από τον χώρο των θεατών.

⁹¹ Προεκτείνοντας τα ερωτήματα, θα μπορούσε να αναρωτηθεί κάποιος για τη θέση του θεατή σε όλο αυτό το πείραμα. Ποια είναι, δηλαδή, η διάδραση του ηθοποιού με τον θεατή μέσω της HoloLens; Επιπλέον, πώς θα αντιδρούσε ο θεατής αν φορούσε και οι ίδιος την ολογραφική μάσκα και πώς όταν παρακολουθεί, σε προβολή, στην οθόνη, το περιβάλλον της επαυξημένης πραγματικότητας; Αυτοί είναι προβληματισμοί οι οποίοι δεν μπορούν να απαντηθούν στην παρούσα φάση, αφού η HoloLens είναι ένα νέο εργαλείο, αλλά, κατατίθενται για προβληματισμό και ίσως μελλοντική διερεύνηση.

⁹² Βλ. σελ. 32-33.

⁹³ Για μια συνοπτική παρουσίαση του μύθου της τραγωδίας βλ. Κεφάλαιο 4 σελ. 36.

⁹⁴ Βλ. σελ. 66-73 για μια περαιτέρω αποσαφήνιση των κομβικών σκηνών του έργου, καθώς επίσης και του πλαισίου μέσα στο οποίο κινείται η παράσταση και αφορά τις εισόδους-εξόδους των ηθοποιών στο σκηνοθετικό χώρο καθώς και τον υποκριτικό κώδικα που διέπει την παράσταση.

Τα φώτα σβήνουν. Οι δύο αυτές σκηνές φιλοδοξούν να σηματοδοτήσουν τη λειτουργία μετάβασης από τον ρόλο του θεατή, στο ρόλο του παίκτη και από αυτόν στον ρόλο του ηθοποιού και την αντιστροφή της διαδικασίας αυτής στο τέλος της προτεινόμενης παράστασης⁹⁵. Όπως λέει και ο McLuhan «Ένα παιχνίδι είναι μια μηχανή που μπορεί να μπει σε δράση μόνο αν οι παίκτες συναινούν να γίνουν μαριονέτες για ένα χρονικό διάστημα».⁹⁶

Στον μύθο των *Βακχών*, ο Ευριπίδης παρουσιάζει έναν πρωταγωνιστή, τον Πενθέα, ο οποίος, με όρους σημερινούς, ίσως φαντάζει αντιπαθής. Στην εποχή του, όμως, μπορεί να ήταν συμπαθής⁹⁷. Στο τέλος της τραγωδίας βάζει τον παππού του Κάδμο να μιλά με τα καλύτερα λόγια για τον Πενθέα και να τον εκθειάζει (Kitto 2010: 504), «υποχρεώνοντας», ίσως, το θεατή να τον συμπαθήσει στο τέλος: «θάνατος άδικος α παιδί μου | Το σπίτι μου σε χαιρόταν κι' εσύ το εφώτιζες όρθο το κρατούσες αγόρι μου | Αγαπημένε μου πιο πάνω από όλους τους ανθρώπους ο πιο αγαπημένος | Κανένα χέρι πια δεν θα χαϊδεύει το πρόσωπό μου...» (Χειμωνάς 1989: 98). Αντίθετα ο Διόνυσος διαγράφεται ως αντιπαθής όταν η Αγαύη λέει «Ο θυμός σου θεέ μοιάζει με θυμό ανθρώπου» (Χειμωνάς 1989: 102).

Με βάση το σκηνοθετικό όραμα και την οπτική γωνία με την οποία προσεγγίζει η παρούσα σκηνοθετική προσέγγιση τον μύθο, πρωταγωνιστής της τραγωδίας παραμένει ο Πενθέας. Ο Διόνυσος είναι ο οργανωτής του παιχνιδιού, ο παντοδύναμος ανταγωνιστής. Η δραματική ερώτηση⁹⁸ που διέπει τη σκηνοθετική προσέγγιση είναι κατά πόσο ο Πενθέας θα καταφέρει να εμποδίσει τη διάδοση της διονυσιακής λατρείας στην πόλη της Θήβας και να εξουδετερώσει τις μαινάδες και ό,τι αυτές συμβολίζουν. «Τώρα αυτές που έπιασα με τα χέρια δεμένα οι δούλοι σε φύλακες τις φρουρούν κι' από το όρος θα κυνηγήσω τις άλλες που ξέφυγαν | Με δίχτυα από σίδηρο με σύρματα όλες αυτές θα τις τυλίξω την κακουργία που την είπαν βακχεία θα παύσω» (Χειμωνάς 1989: 33). Από αυτή τη δραματική ερώτηση απορρέουν και άλλοι συσχετισμοί που αφορούν στην ανταγωνιστική σχέση Διονύσου-Πενθέα και επηρεάζουν τις σχέσεις όλων των

⁹⁵ Για μια καλύτερη κατανόηση των πλαισίων της μυθοπλαστικής εμπειρίας, βλ. Goffman 1976.

⁹⁶ McLuhan στον Dixon 2007: 599.

⁹⁷ Βλ. Κεφάλαιο. 4, σελ. 40-43.

⁹⁸ Περί πρωταγωνιστή, ανταγωνιστή και λειτουργίας της δραματικής ερώτησης στο στοιχείο του μύθου, βλ. Catron & Shattuck: 63-85.

δραματικών προσώπων.⁹⁹

5.3. Ήθος (Δραματικοί χαρακτήρες)

Ήθος, σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, είναι η σκιαγράφηση των χαρακτήρων των δραματικών προσώπων, όπως αυτοί διαφαίνονται από τις πράξεις τους, τη στάση τους και τη συμπεριφορά τους.

Στην προκειμένη σκηνοθετική πρόταση, ποιοι είναι οι δραματικοί χαρακτήρες, ή καλύτερα, οι παίκτες σε αυτό το παιχνίδι που φαίνεται να στήνει ο θεός Διόνυσος; Ο Διόνυσος, η ίδια του η οικογένεια, πολίτες της Θήβας, αλλά και έμμεσα όλοι οι θεατές. Παραμένουν όμως όλοι οι δραματικοί χαρακτήρες των *Βακχών* ή παρουσιάζεται κάποια καινοτομία στη διανομή των ρόλων; Ο ίδιος ο θεός μετέχει στο παιχνίδι που παίζει, και, αν ναι, με ποιόν τρόπο;

Για τις ανάγκες της θεατρικής παράστασης και του πλαισίου του ψηφιακού παιχνιδιού, τα δραματικά πρόσωπα-παίκτες γίνονται έντεκα: Διόνυσος-Ξένος, Τειρεσίας, Κάδμος, Πενθέας, Δούλος, Άγγελος, Άλλος Άγγελος, Αγαύη και χορός-θίασος Διονύσου, αποτελούμενος από τρεις γυναίκες). Σε αρκετά σημεία της παράστασης, οι ηθοποιοί αντικαθίστανται ή συνυπάρχουν, μέσω της ολογραφικής μάσκας HoloLens, με ολογράμματα στη σκηνή.¹⁰⁰

Στην προτεινόμενη παράσταση, ο Διόνυσος είναι ο οργανωτής αλλά και ο παντογνώστης του ψηφιακού παιχνιδιού ρόλων. Καλεί πρωτίστως τα δραματικά πρόσωπα της τραγωδίας να παίξουν σε αυτό, αλλά, έμμεσα, και τον καθένα από εμάς, τους θεατές. Στην αρχή εξάλλου της προτεινόμενης παράστασης, οι ηθοποιοί βρίσκονται στον χώρο των θεατών. Ο Διόνυσος γνωρίζει εκ των προτέρων την κάθε κίνηση των παικτών, τα λάθη τους και τα δραματικά αποτελέσματα. Το κατεξοχήν συμβολικό εργαλείο που χρησιμοποιεί είναι η ολογραφική μάσκα HoloLens, μέσα από την οποία δίνει στους οπαδούς του το πλεονέκτημα να κινούνται ταυτόχρονα στο φυσικό και στο δυνητικό περιβάλλον. Τους προσφέρει ένα είδος «μαγείας», έκστασης, ευδαιμονίας. Ο Διόνυσος είναι ταυτόχρονα όμως και τιμωρός. Το εργαλείο της HoloLens γίνεται εχθρικό όταν ο άνθρωπος δεν διακρίνει την αξία της προσφοράς του θεού.

⁹⁹ Περισσότερα στοιχεία για τις σχέσεις και τους χαρακτήρες των δραματικών προσώπων δίνονται στην αμέσως επόμενη υποενότητα του ήθους σελ. 53-57.

¹⁰⁰ Βλ. σελ. 66-73 όπου περιγράφονται αναλυτικά οι σκηνές και δίνονται επακριβώς τα σημεία της παράστασης στα οποία εμφανίζονται.

Το παιχνίδι που παίζει ο Διόνυσος στον Πενθέα είναι καλοσχεδιασμένο. Με την ήπια, ήρεμη και γαλήνια συμπεριφορά του, τον φιλικό και συμβουλευτικό χαρακτήρα με τον οποίο προσεγγίζει τον νεαρό βασιλιά, πετυχαίνει αρχικά να κερδίσει τη συμπάθεια του θεατή γιατί φαντάζει ως το θύμα στην όλη ιστορία. Το στοιχείο αυτό ανατρέπεται όταν στο τέταρτο επεισόδιο, ο Διόνυσος, όχι μόνο «επιβάλλεται» στον Πενθέα αλλά τον χειραγωγεί, και τον πλάθει όπως αυτός θέλει.¹⁰¹ Κάμπτε τις όποιες αντιστάσεις του, του φοράει τη μάσκα HoloLens και τον κάνει να βλέπει διπλά, εμφανίζοντας αρχικά το απρόσωπο ολόγραμμα του Πενθέα. Του προκαλεί παραισθήσεις έτσι ώστε ο Πενθέας να τον βλέπει και ως ταύρο. Με ένα νεύμα του χεριού του Διονύσου, εμφανίζεται το ολόγραμμα του θεού και ενσωματώνεται με τον Πενθέα. Έτσι, αποκτά τον πλήρη έλεγχο πάνω του, τον οδηγεί στις μαινάδες στον Κιθαιρώνα και τον χαμό του.

Η σκηνοθετική πρόταση βλέπει τον Πενθέα πρωταγωνιστή στο παιχνίδι του Διονύσου. Στόχος του είναι η αποτροπή της διάδοσης της διονυσιακής λατρείας στην πόλη της Θήβας, η εξόντωση δηλαδή των μαινάδων μαζί με ό,τι αυτές συμβολίζουν. Δεν αποδέχεται τη HoloLens, το δώρο του Διονύσου για τη σύνδεση μαζί του, γιατί, αφενός θεωρεί ότι δεν του επιτρέπει η πολιτική και κοινωνική του θέση να συμπεριφέρεται όπως οι μαινάδες ή ο Τειρεσίας και ο Κάδμος, που έχουν προσηλωθεί στη νέα λατρεία, αφετέρου είναι μια προσωπικότητα η οποία καταπιέζει τη διονυσιακή ορμή, ή μάλλον μια προσωπικότητα διχασμένη ανάμεσα στην υπέρμετρη λογική και στην καταπιεσμένη ορμή, το διονυσιακό ένστικτο, που πασχίζει να εκδηλωθεί, αλλά συγκρατείται. Αυτή η εσωτερική σύγκρουση καμουφλάρεται με την εικόνα ενός Πενθέα εγωκεντρικού, επιθετικού, μα τελικά μόνου και ανυπεράσπιστου. Του δίνονται οι ευκαιρίες να δει πιο καθαρά, να λάβει τα μηνύματα του Διονύσου, όπως για παράδειγμα με τα λεγόμενα του Τειρεσία «Καλή αφορμή να μιλήσει ο σοφός | είσαι τρελός δεινά τρελός. Σαν από φαρμάκι αλλά και χωρίς φαρμάκι βαρεία θα ενοσούσες» (Χειμωνάς 1989: 36-38), καθώς με τον σεισμό που γκρεμίζει το παλάτι και με την παράλληλη αναζωπύρωση της φωτιάς στον τάφο της Σεμέλης «Κοιτάξτε πως το πυρ απλώθηκε | Να ο βασιλέας! Αυτός που ετράνταξε τα σπίτια ο γόνος του Δία! Επιφαίνεται!» (Χειμωνάς 1989: 54). Αντίθετα η αρνητική στάση του Πενθέα εντείνεται και όταν πια αφήνεται να χαλαρώσει, να μαλακώσει τη ψυχή του, αυτή του η κίνηση αποβαίνει μοιραία. Ανέτοιμος, αδυνατεί να αντέξει τη χειμαρρώδη διονυσιακή ορμή και τιμωρείται, διαμελίζεται από την ίδια του τη μάνα.

¹⁰¹ Για μια πιο αναλυτική περιγραφή της σκηνης, βλ. σελ. 69-70.

Ο τυφλός ηλικιωμένος μάντης Τειρεσίας είναι, ίσως, η φωνή της νέας λατρείας και λειτουργεί σαν αγγελιαφόρος του Διονύσου για τον Κάδμο. Αυτή η γραμμή παραμένει στην προτεινόμενη παράσταση. Οι πράξεις του είναι ξεκάθαρες από την αρχή, γι' αυτό, ίσως, τελειώνει με επιτυχία το παιχνίδι πολύ νωρίς και δεν εμφανίζεται ξανά μετά το πρώτο επεισόδιο. Ακολουθεί τους κανόνες του παιχνιδιού και πλοηγείται καθαρά με το σεβασμό του απέναντι στους θεούς.

Ο ηλικιωμένος Κάδμος, πατέρας της Αγαύης και παππούς του Πενθέα, με τη σειρά του, είναι η φωνή της λογικής η οποία λειτουργεί σε πολλαπλά επίπεδα. Από τη μια, λειτουργεί σε θρησκευτικό επίπεδο ως μεσάζοντας ανάμεσα στον θεό Διόνυσο και στον Πενθέα, ενώ παράλληλα προσπαθεί σε οικογενειακό επίπεδο να διασφαλίσει την ενότητα, καθώς Διόνυσος και ο Πενθέας είναι ξαδέλφια. Παράλληλα, σε πολιτικό επίπεδο, μεριμνά να φροντίσει για το καλό της πόλης-κράτους της Θήβας (Musurillo 1966: 301). «Παιδί μου...μη φεύγεις από τους νόμους...Κι' αν όπως λες δεν είναι θεός εσύ να λες πως είναι. Για την τιμή του γένους μας για όλους μας είναι καλό». (Χειμωνάς 1989: 38). Στη σκηνοθετική πρόταση, το *ήθος* του, όπως διαγράφεται στις *Βάκχες* του Ευριπίδη, δεν διαφοροποιείται, απλώς εντάσσεται στο πλαίσιο του ψηφιακού παιχνιδιού.

Ο Χορός έχει πολλαπλό και καθοριστικό ρόλο. Προωθεί και εξελίσσει τη δράση. Είναι πλήρως εναρμονισμένος με το μεγαλείο του θεού Διονύσου και έχει συνενωθεί μαζί του. Παρομοίως, στη σκηνοθετική εκδοχή που αναπτύσσεται στην παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή, ο Χορός δέχεται το παιχνίδι που οργανώνει ο θεός Διόνυσος, ακολουθεί τους κανόνες και απολαμβάνει την ευχαρίστηση που του προσφέρει ως πιστός ακόλουθος του Διονύσου και ως παίκτης. Είναι τριμελής γιατί αντιπροσωπεύει τις γυναίκες κάθε ηλικίας, «νέες, γηραιές και παρθένες» (Χειμωνάς 1989: 59). Όλες οι γυναίκες, ανεξαρτήτως ηλικίας, έχουν υποκλιθεί και ενστερνισθεί τη νέα λατρεία η οποία προσφέρεται απλόχερα και αδιακρίτως από το Διόνυσο. Ο χορός επαυξάνεται με τη δημιουργία ολογραμμάτων για να δηλωθεί η ένωση με άλλες μαινάδες και να αναδειχθεί το εύρος της διάδοσης της νέας λατρείας του Διονύσου.

Η Αγαύη, κόρη του Κάδμου, θεία του Διονύσου και μητέρα του Πενθέα, δεν αποδέχεται τη νέα λατρεία, με επιπλοκές τόσο σε οικογενειακό όσο και σε θρησκευτικό επίπεδο. Αντιμετωπίζοντας εχθρικά τον θεό Διόνυσο και, αναπόφευκτα, τη νέα λατρεία, τιμωρείται. Αρχικά, ο Διόνυσος εισχωρεί βίαια μέσα της, οπότε εκείνη γίνεται έρμαιο

του, και βακχεύει στον Κιθαιρώνα με τις άλλες μαινάδες. Το αποκορύφωμα της τιμωρίας της έρχεται όταν με τα ίδια της τα χέρια, σε κατάσταση βακχικής μανίας, μαζί με τις άλλες μαινάδες, ανάμεσά τους και οι αδελφές της Ινώ και Αυτονόνη, διαμελίζουν τον Πενθέα. Καθώς χειραγωγείται πλήρως από τον θεό, εκφράζει μαζί με τις άλλες μαινάδες την ακραία εκδήλωση της διονυσιακής μανίας.

Η Αγαύη, άθελά της, θέτει το σχέδιο του Διονύσου σε εφαρμογή. Για αυτό στην παρούσα σκηνοθετική πρόταση, στην εναρκτήρια σιωπηρή σκηνή,¹⁰² δεν αποδέχεται να πάρει από το Διόνυσο τη HoloLens. Εκφράζει την άρνηση της νέας λατρείας: «Τις αδελφές της μητέρας μου¹⁰³ | Μανιασμένες σκόρπισαν που είπαν πως ο Διόνυσος δεν τον γέννησε ο Δίας. Είπαν θνητό η Σεμέλη ερωτεύτηκε» (Χειμωνάς 1989: 33). Ο Διόνυσος, ενεργοποιώντας το σχέδιό του, ενσωματώνει το ολόγραμμά του σε αυτή, η οποία αναχωρεί για τον Κιθαιρώνα. Ταυτόχρονα, ως όργανο του θεού, είναι αυτή η ίδια που θέτει ουσιαστικά σε εφαρμογή το παιχνίδι, γιατί ο Πενθέας πλήττεται όχι μόνο ως βασιλιάς, αλλά και ως γιος. Στην έξοδο της τραγωδίας, ορμώντας ως νικήτρια του παιχνιδιού στη σκηνή, δεν αντιλαμβάνεται ότι κρατά τη ματωμένη και σπασμένη μάσκα του Πενθέα, αλλά, αντίθετα, πιστεύει ότι κρατά το κεφάλι ενός νεαρού λιονταριού. Συνειδητοποιώντας, με τη βοήθεια του πατέρα της, Κάδμου, την πράξη της, βγάζει τη δική της ματωμένη HoloLens. Υποχρεώνεται από το Διόνυσο σε εξορία από τη Θήβα και τίθεται οριστικά εκτός παιχνιδιού.

Στην παρούσα σκηνοθετική πρόταση, παραμένουν ο δούλος και δύο αγγελιαφόροι οι οποίοι είναι παίκτες στο παιχνίδι. Αυτοί σέβονται αλλά και φοβούνται τον βασιλιά Πενθέα, «Πενθέα. Κύριε αυτής της γης, της Θήβας...γιατί φοβάμαι τη βασιλική σου έξαψη» (Χειμωνάς 1989: 58). Οι δύο αγγελιαφόροι στο παιχνίδι προσπαθούν να πείσουν τον Πενθέα να δεχθεί τη νέα θρησκεία και εισάγουν κάποιου είδους «εντολές – προτροπές» σε αυτό το παιχνίδι «Κύριε. Όποιος και να είναι ο θεός αυτός Δέξου τον στην πόλη σου» (Χειμωνάς 1989: 63). Ως όργανα του Διονύσου προσπαθούν με τις περιγραφές των βακχειών να εξάψουν τη φαντασία του και να κάμψουν τις αντιστάσεις του. «Είχα ανέβει στα ψηλά | Αν δεν υπήρχε το κρασί ούτε έρωτα ούτε καμιά χαρά οι άνθρωποι θα είχαν» (Χειμωνάς 1989 : 59 – 63).

Η χρήση της μάσκας εμπίπτει στους κανόνες του παιχνιδιού. Η λειτουργία και χρήση της HoloLens συμβολίζει καταρχήν την αποδοχή του κάθε δραματικού χαρακτήρα να

¹⁰² Για μια περιγραφή της σκηνής, βλ. σελ. 66-67.

¹⁰³ Οι αδελφές της Σεμέλης, Αγαύη, Αυτονόη και Ινώ.

ενταχθεί στο παιχνίδι αλλά και, στη συνέχεια, το βαθμό ετοιμότητας, αυτοελέγχου και την ευελιξία του να διαχειριστεί με επιτυχία το φυσικό και το δυνητικό περιβάλλον. Με τη μάσκα, ο παίκτης-ηθοποιός ενσωματώνεται, αποδέχεται το θείο, τη νέα λατρεία και μπορεί να βρίσκεται σε ένα «εξωπραγματικό», φανταστικό, δυνητικό περιβάλλον, ταυτόχρονα με το φυσικό, και να αισθάνεται πλήρης, εκστατικός και απελευθερωμένος. Τελικά, η στάση απέναντι στο αν φορούν ή όχι τα δραματικά πρόσωπα τη μάσκα και ο τρόπος που διαχειρίζονται τη σχέση τους με αυτή δηλώνει και τη στάση τους απέναντι στη νέα λατρεία.

5.4. Λέξη (Γλωσσική έκφραση)

Η λέξη όπως έχει αναφερθεί στο κεφάλαιο 1,¹⁰⁴ είναι η γλώσσα και το ύφος του έργου. Ως στοιχείο του δράματος, λέξη σημαίνει επιλογή και χρήση από μέρους του ποιητή των λέξεων, φράσεων, της στιχουργίας, του μέτρου και του ρυθμού του κειμένου.

Η λέξη είναι αυτή που διακρίνει τους χαρακτήρες και αναδεικνύει το κοινωνικό τους υπόβαθρο, εμπλουτίζει την κατανόηση της σκέψης του δράματος, προβάλλει εικόνες, συναισθήματα και δημιουργεί το ρυθμό της παράστασης (Catron & Shuttuck 2016: 86).

Στις *Βάκχες*, ο Ευριπίδης χρησιμοποιεί μια πιο αρχαϊκή γλώσσα αντί της καθομιλουμένης και στην τραγωδία συναντιούνται ποικίλες μετρικές μορφές και έντονες στιχομυθίες. Ο Ευριπίδης στο πρωτότυπο κείμενο χρησιμοποιεί σε όλα τα χορικά των *Βακχών*, όπως για παράδειγμα στο προοίμιο, κυρίως το ιωνικό μέτρο, όπου ο Χορός εκφράζεται σε «τόνο επιβλητικό αναπέμποντας τον ύμνο του προς τον θεό» (Lesky 2010: 360).¹⁰⁵ Παρόλα αυτά, στις *Βάκχες* υπάρχουν και άλλα μέτρα όπως τα αιολικά¹⁰⁶ και τα τροχαϊκά¹⁰⁷ (Lesky 2010: 366-368).

Ο Χορός είναι οργανικά συνδεδεμένος με τη δράση και τα χορικά είναι αρκετά εκτενή.¹⁰⁸ Παρατηρείται ανυπαρξία μονωδιών και εκτενής χρήση των αγγελικών ρήσεων,¹⁰⁹ εξωσκηνικές πράξεις βίας και ένα δραματικό τέλος (Διαμαντάκου – Αγάθου

¹⁰⁴ Βλ κεφάλαιο 1, σελ. 15.

¹⁰⁵ Βλ. πρωτότυπο στ. 64-169 (Πρεβελάκη 1913).

¹⁰⁶ Για παράδειγμα, το δεύτερο στροφικό ζεύγος στο δεύτερο στάσιμο είναι σε αιολικό μέτρο στ. 403-433 (Πρεβελάκη 1913).

¹⁰⁷ Για παράδειγμα, στο τρίτο επεισόδιο της περιγραφής του θαύματος του παλατιού (βλ. πρωτότυπο στ. 575-860 (Πρεβελάκη 1913).

¹⁰⁸ Για παράδειγμα βλ. πρωτότυπο στ. 370-433, 517-575, 862-914, 977-1023 (Πρεβελάκη 1913)

¹⁰⁹ Για παράδειγμα βλ. πρωτότυπο στ. 677-774, 1043-1152 (Πρεβελάκη 1913).

2015: 57). Από τους πρώτους πενήντα στίχους, στον αφηγηματικό πρόλογο¹¹⁰ του θεού Διονύσου, ο Ευριπίδης συνδέει το παρόν με το παρελθόν και εκθέτει τα δραματικά δεδομένα μέσα από ένα λόγο με αρκετά καυστικό ύφος που αποδίδει αμέσως τη δράση ή τον «δραματικό ρυθμό» (Kitto 2010: 502). Ο Ευριπίδης χρησιμοποιεί στις *Βάκχες* «ένα ποιητικό λεξιλόγιο, σπάνιες αντιλαβές στα διαλογικά μέρη, αυστηρό ημι-λειτουργικό ύφος των χορικών, επιλογή ρυθμών και μορφών που σχετίζονταν με πραγματικούς λατρευτικούς ύμνους» (Διαμαντάκου – Αγάθου 2015: 58).

Για τη συγκρότηση της συγκεκριμένης σκηνοθετικής πρότασης χρησιμοποιείται η μετάφραση του Χειμωνά, γιατί κρίνεται ως πιο θεατρική σε σχέση με άλλες μεταφράσεις, παρόλο που σε αρκετά σημεία είναι αρκετά ελεύθερη. «Η μετάφραση του Χειμωνά είναι πανέμορφη, με μια περίεργη στίξη που σχεδόν σου σκηνοθετεί το παίξιμο. Σχεδόν εξ ολοκλήρου ακολούθησα τη στίξη, γιατί είδα πόσο ενδιαφέρον έγινε το παίξιμο με αυτόν τον τρόπο. Άλλωστε η μετάφραση μας βοήθησε να ξεφύγουμε από το αρχαιοπρεπές παίξιμο, γιατί σήμερα δεν μπορείς να παίζεις μεγαλόστομα» (Σιδέρης 2003).

Το να υποδύεται ένας ηθοποιός ένα τραγικό πρόσωπο σε μια αρχαία ελληνική τραγωδία είναι μια τεράστια πρόκληση. Η «περιεκτικότητα του δραματικού λόγου» η «συμβατικότητα του» και η «οικονομία του», σε συνδυασμό και με τη μη ρεαλιστική υπόκριση (ποιητικός και έμμετρος λόγος), η οποία διαφέρει κατά πολύ από τον σύγχρονο τρόπο ομιλίας, προκαλεί ένα είδος αμηχανίας, τόσο στον ηθοποιό, όσο και στον σύγχρονο θεατή (Χουρμουζιάδης 2003: 204). Στην περίπτωση παράστασης και όχι ανάγνωσης του αρχαίου ελληνικού δράματος, ο βαθμός δυσκολίας και η πρόκληση πολλαπλασιάζονται. Οι ηθοποιοί βρίσκονται αντιμέτωποι με ένα δύσκολο λόγο και καλούνται μέσα σε ένα σύγχρονο σκηνοθετικό πλαίσιο, σαν αυτό του ψηφιακού παιχνιδιού, να τον αποδώσουν, με φυσικότητα αλλά κάποιες στιγμές με επιπλέον επίπεδα εκφοράς, με τη σχηματοποίηση, δηλαδή, της απόδοσής τους για να γίνουν διάφανες οι ενδόμυχες σκέψεις τους, το από-κάτω ή “κρυμμένο” κείμενο (subtext)¹¹¹ (Sidiropoulou 2014: 98).

¹¹⁰ Βλ. πρωτότυπο στ. 1-63 (Πρεβελάκη 1913).

¹¹¹ Ο μεγάλος Ρώσος σκηνοθέτης Stanislavski, (1863 – 1938), του θεάτρου Τέχνης της Μόσχας, είχε επεξηγήσει ότι το «κρυμμένο κείμενο, (subtext), κρύβεται πίσω και κάτω από τα πραγματικά λόγια ενός ρόλου. Είναι η έκδηλη έκφραση του ανθρώπινου πλάσματος σ' ένα ρόλο, που τη νιώθουμε εσωτερικά και που κυλώντας αδιάκοπα κάτω από τις λέξεις του κειμένου, τους δίνει ζωή και αποτελεί τη βάση για την υποστήριξή τους. Το κρυμμένο, το

5.5. Μέλος (Ηχητικό περιβάλλον και μουσικότητα)

Το μέλος συνδέεται, σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, με τη μουσική επένδυση των λυρικών μερών και της ορχήσεως, του Χορού,¹¹² δηλαδή, με σύγχρονους όρους, του ηχητικού περιβάλλοντος και της μουσικότητας.

Έχουμε στη διάθεσή μας ελάχιστες πληροφορίες για τη μουσική επένδυση παραστάσεων αρχαίου ελληνικού δράματος στην Αρχαία Ελλάδα, οι οποίες μάλιστα δεν επαρκούν για να μας δώσουν ακριβή στοιχεία για την αναπαραγωγή μίας κίνησης ή ενός ήχου που θα φώτιζε την από μέρους μας κατανόηση (Goldhill 2010: 504).

Η μουσική μιας παράστασης σήμερα έχει διευρυνθεί για να σημαίνει το ευρύτερο ηχητικό περιβάλλον. Αναφέρεται σε όλους τους ήχους που επενδύουν μια θεατρική παράσταση, και όχι μόνο στα μουσικά όργανα, τη μουσική ή το τραγούδι. Συμπεριλαμβάνει τις φωνές των ηθοποιών, τους ήχους των λέξεων και τα ηχητικά εφέ. Μπορεί να έχει σημαντικό ρόλο στη σκηνοθεσία και στην ανάδειξη του σκηνοθετικού οράματος ενός σκηνοθέτη (Catron & Shattuck 2016: 102).

Έτσι, με βάση το σκηνοθετικό πλαίσιο, προτείνεται εδώ ένα είδος μουσικής και ηχητικής επένδυσης της τραγωδίας, που συνδυάζει στοιχεία παλιά, βασισμένα σε εικασίες περί αρχαίας ελληνικής μουσικής, καθώς και κλασσικές συνθέσεις, με νέα στοιχεία, όπως ηλεκτρονικές νύξεις, που συνάδουν με το σκηνοθετικό πλαίσιο του ψηφιακού παιχνιδιού.¹¹³

Το συγκεκριμένο έργο έχει μια ανοδική δραματική πορεία, που φτάνει στην κορύφωση με το θρήνο της Αγαύης, του Κάδμου και τον θρίαμβο του Διονύσου. Αυτή η ένταση μπορεί να αποδοθεί με μια πρωτότυπη σύγχρονη ψηφιακή σύνθεση βασισμένη σε επιλεγμένα κομμάτια κλασσικής μουσικής, που ενισχύει την ατμόσφαιρα του ψηφιακού παιχνιδιού. Επιπλέον, προτείνεται να χρησιμοποιηθούν ηχογραφημένοι ηλεκτρονικοί ήχοι οι οποίοι παραπέμπουν σε ψηφιακό παιχνίδι καθώς και οδηγίες, εντολές και

εσωτερικό κείμενο είναι ένας ιστός από αμέτρητα, κάθε λογής, εσωτερικά διαγράμματα του έργου και του ρόλου, υφασμένος με *μαγικά εάν*, δοσμένες περιστάσεις, διάφορα επινοήματα της φαντασίας, εσωτερικές ενέργειες, αντικείμενα προσοχής, μικρότερες και μεγαλύτερες αλήθειες και πίστη σ' αυτές, προσαρμογές, ρύθμιση και άλλα παρόμοια στοιχεία. Το βαθύτερο κείμενο είναι εκείνο που μας κάνει να λέμε τα λόγια μας στο έργο» (Στανισλάβσκι 2006: 127).

¹¹²Ο Χορός πρέπει να θεωρείται συλλογικός υποκριτής, να είναι μέρος του όλου και να συμμετέχει στη δράση.

¹¹³ Η αρχαία ελληνική μουσική λειτουργούσε και παραστατικά υποδηλώνοντας το *ήθος* όχι μόνο των προσώπων αλλά και ολόκληρης σκηνής. Ο Αριστοτέλης στα *Πολιτικά* αναφέρεται ιδιαίτερα στην σημαντικότητα και τη λειτουργία όχι μόνο των ήχων αλλά και των ηχοχρωμάτων των μελωδιών (Σηφάκης 2011(β): 6-7).

επιβραβεύσεις για την επένδυση συγκεκριμένων σημείων της τραγωδίας - παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα στα σημεία όπου ο Διώνυσος προειδοποιεί τον Πενθέα ποικιλοτρόπως (το θαύμα του παλατιού και η ένταση της φλόγας από τον τάφο της Σεμέλης).

Στόχοι της μουσικής και της ηχητικής επένδυσης είναι η δυναμική προώθηση της δράσης και η ηχητική υπογράμμιση κομβικών σημείων του κειμένου. Για παράδειγμα, στην τελευταία σκηνή της τραγωδίας, και πιο συγκεκριμένα τη στιγμή της αναγνώρισης, όταν η Αγαύη συνειδητοποιεί την αποτρόπαια πράξη της, τραγουδάει ένα νανούρισμα χωρίς μουσική υπόκρουση, το οποίο εσωτερικεύει τη δραματική ένταση της σκηνής.

Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στη χροιά και το ηχόχρωμα των φωνών των ηθοποιών, στοιχεία που συνεισφέρουν στη δημιουργία ενός συγκεκριμένου ηχητικού περιβάλλοντος και εγκαθιδρύουν το τελικό ηχητικό τοπίο της παράστασης. Για παράδειγμα, η φωνή του Διονύσου είναι νεανική, καθαρή, με ευελιξία στην αυξομείωση της έντασής της, ενώ του Πενθέα διατηρεί μεν τις δυνατότητες αυξομείωσης της έντασής της και να είναι νεανική, αλλά πιο σκληρή και κοφτή. Του Τειρεσία και του Κάδμου είναι μεστές, βαθιές φωνές, ίσως με ελαφριά βραχνάδα, που παραπέμπουν σε ηλικιωμένους άνδρες και το στερεότυπο του συνετού γέροντα. Η φωνή της Αγαύης είναι στεντόρεια, καθαρή, με ιδιαίτερο γυναικείο ηχόχρωμα και δυνατότητες αυξομείωσης της έντασης αλλά και της χροιάς. Τέλος, τα μέλη του Χορού, έχουν δυνατές, ομοιόμορφες μελωδικές φωνές με ευελιξία προσαρμογής ανάμεσα στους δύο τύπους φωνής σοπράνο και άλτο (μέτζο-σοπράνο).

5.6. Όψη (Σκηνική παρουσίαση)

Η *όψη*, όπως αναφέρθηκε στο κεφάλαιο 1,¹¹⁴ αφορά τα οπτικά προσλήψιμα σημεία της παράστασης. Ήταν ανέκαθεν ένας ισχυρός παράγοντας της θεατρικής πράξης. Το κοινό, σήμερα, συνήθως, όταν αναφέρεται σε μια παράσταση χρησιμοποιεί τη φράση «βλέπω ένα θεατρικό έργο» και όχι «ακούω ένα θεατρικό έργο». Στην αρχαία Ελλάδα και αλλού, δημιουργήθηκαν θεατρικά οικοδομήματα με αμφιθεατρικό σχήμα και εξαιρετική οπτική προς τη σκηνή. Τα κοστούμια και οι μάσκες των υποκριτών πρόσφεραν ένα πλούσιο οπτικά περιβάλλον. Σήμερα, το μακιγιάζ, η κόμμωση, στοιχεία που συμβάλλουν στη

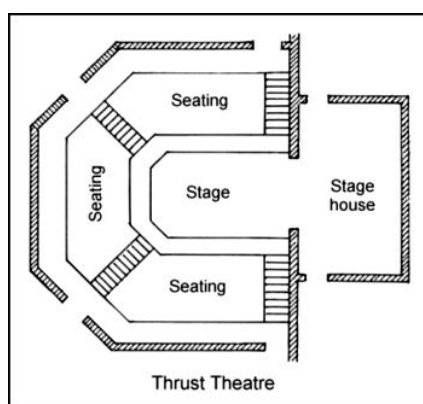
¹¹⁴ Για την *όψη* βλ. κεφάλαιο 1 σελ. 16.

σκιαγράφηση σημαντικών πτυχών του χαρακτήρα των δραματικών προσώπων, καθώς και τα χρώματα που επικρατούν στο σκηνικό, ο φωτισμός, ακόμα και το σκοτάδι, η κίνηση των ηθοποιών, τα πολυμέσα δομούν οπτικά το νόημα του έργου. Η όψη κωδικοποιεί και καθιστά κατανοητό στον θεατή τον μυθοπλαστικό χωροχρόνο και τη δυναμική αυτού σε σχέση με την ιστορία που διαδραματίζεται επί σκηνής (Catron και Shattuck 2016: 115- 117).

Σε αυτήν την υποενότητα αναλύονται εκείνα τα στοιχεία της σκηνοθετικής προσέγγισης που εμπίπτουν στο στοιχείο της όψης, όπως ο θεατρικός χώρος της προτεινόμενης παράστασης, η σκηνογραφία, τα σκηνικά αντικείμενα, τα πολυμέσα, ο φωτισμός και τα ενδυματολογικά στοιχεία.

5.6.1. Θεατρικός χώρος

Η παρούσα σκηνοθετική προσέγγιση των *Βακχών* προτείνεται για κλειστό θέατρο, με προωθημένο προς την πλατεία προσκήνιο και ημικυκλική διάταξη για τους θεατές (τύπος *proscenium thrust theatre*). Οι λόγοι επιλογής του συγκεκριμένου τύπου θεάτρου είναι αφενός μεν η καταλληλότητά του για θεατρικές παραστάσεις με έντονες τεχνολογικές απαιτήσεις, όπως η προτεινόμενη, αφετέρου δε οι συνειρμοί που μπορεί να φέρει η ημικυκλική διάταξη των θεατών με το θέατρο της αρχαιότητας. Το προωθημένο προς την πλατεία προσκήνιο προσφέρεται για τη δημιουργία διακριτών και πολλαπλών χώρων δράσης για τους ηθοποιούς και επιτρέπει τη δημιουργία ατμόσφαιρας, καθώς μπορεί να “κρύψει” τα παρασκήνια και να εντείνει τη “μαγεία” των τεχνικών οπτικής αντίληψης που αξιοποιούνται στη συγκεκριμένη σκηνοθετική εκδοχή.



Εικόνα 11: Thrust Theatre¹¹⁵

¹¹⁵ <https://www.pinterest.com/pin/1900024818317888/>.

5.6.2. Σκηνογραφία, σκηνικά αντικείμενα και πολυμέσα

Για το σκηνικό των πολυμεσικών *Βακχών* προτείνεται ένα μαύρο ορθογώνιο πλαίσιο καλυπτόμενο από λεπτό ημιδιαφανές υλικό,¹¹⁶ με διαστάσεις 12 x 5 μέτρα, το οποίο βρίσκεται στο βάθος της σκηνής. Στη μέση του πλαισίου, υπάρχει ένα άνοιγμα το οποίο χρησιμεύει για την είσοδο και έξοδο των ηθοποιών.

Το πλαίσιο ορίζει δύο διακριτούς χώρους δράσης. Από τη μία μεριά, σηματοδοτεί την είσοδο του παλατιού της Θήβας, ενώ, από την άλλη, παραπέμπει στη διάκριση μεταξύ παλατιού και χώρου βακχείας, δηλαδή ενός εξωτερικού, φανερού φυσικού χώρου, και ενός δυνητικού, υποκειμενικού χώρου που φιλοξενεί τη νέα λατρεία. Επάνω στην επιφάνεια του πλαισίου προβάλλονται αποσπάσματα από τα όσα οι ηθοποιοί βλέπουν μέσω της ολογραφικής μάσκας HoloLens. Έτσι, αυτά τα δύο περιβάλλοντα συνομιλούν μέσω της ολογραφικής μάσκας HoloLens. Στην ίδια επιφάνεια, κατά τη διάρκεια των αγγελικών ρήσεων προβάλλονται video art με συμβολικό χαρακτήρα, που δημιουργούν συνειρμούς για τις βακχείες στον Κιθαιρώνα.¹¹⁷

Από την οροφή, κρέμεται μια τετράγωνη επιφάνεια 2 x 2 μέτρα, η οποία εφάπτεται του ορθογώνιου πλαισίου. Εκεί, προβάλλεται μια πινακίδα, τεχνολογίας 3D Mapping, η οποία φέρει το όνομα της πόλης (ΘΗΒΑ). Σε αυτή την επιφάνεια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, προβάλλονται και οδηγίες προς τους παίκτες ή σχόλια για τα αποτελέσματα των κινήσεών τους. Αριστερά του πλαισίου (stage left) υπάρχει μια ελικοειδής μεταλλική σκάλα τριών μέτρων, η οποία χρησιμεύει για την είσοδο ή την έξοδο των δραματικών προσώπων από και προς τον Κιθαιρώνα, τον χώρο δηλαδή της βακχείας¹¹⁸. Στη δεξιά μεριά (stage right), βρίσκεται μια γυάλινη διαφανή κολόνα, σε σχήμα κυλίνδρου και ύψους 3 μέτρων, το μνημείο του τάφου της Σεμέλης. Από εκεί, βγαίνει μια λευκή φλόγα με την τεχνική 3D Mapping.¹¹⁹

Στα σκηνικά αντικείμενα, εκτός από τη μάσκα HoloLens, που λειτουργεί και σαν προσωπίο, συμπεριλαμβάνονται ένα τροχήλατο τραπεζάκι με έντεκα ποτήρια του

¹¹⁶ Τουλάχιστον σε μια σκηνή, η επιφάνεια χρησιμοποιείται για προβολή σκιών, βλ. σελ. 71.

¹¹⁷ Βλ. παραδείγματα σελ. 68-69.

¹¹⁸ Η σκάλα οδηγεί σε μία πόρτα που, με τη σειρά της, οδηγεί σε μια περιφραγμένη, για λόγους ασφαλείας των ηθοποιών, επιφάνεια, αλλά αυτό δεν είναι ορατό στους θεατές.

¹¹⁹ Είναι η φλόγα που σιγοκαίει ακόμη από τον κεραυνό που θανάτωσε τη Σεμέλη. Πρόκειται για ένα θαύμα, και μια υπενθύμιση μαζί. Στην εξέλιξη του παιχνιδιού μετατρέπεται σε σημείο προειδοποίησης για τον Πενθέα, όταν αυτό το φως φουντώνει ακόμα περισσότερο (Χειμωνάς 1989: 54).

κρασιού, όσα και οι ηθοποιοί – παίκτες καθώς και μία τροχήλατη κρεμάστρα ρούχων για τα κοστούμια των ηθοποιών, για την πρόσθετη εναρκτήρια σκηνή του έργου, ένα μαστούνι για την υποστήριξη του Τειρεσία και ένας χαρτοφύλακας για τον Πενθέα, ως σύμβολο της κοσμικής παρουσίας του, των καθηκόντων του. Τέλος, απαιτείται ένα πλαστικό κουτί για τη μεταφορά των μελών του Πενθέα, τα οποία είναι απλώς κομματιασμένα ματωμένα υφάσματα.

Τόσο η μάσκα HoloLens, που αποτελεί ένα πολύ σύγχρονο οπτικό πολυσημείο, όσο και το ψηφιακό μέσο του ολογράμματος αναδεικνύουν την εναλλαγή και την αλληλεπίδραση του φυσικού και του δυνητικού περιβάλλοντος, με τρόπο που αναδεικνύει τις αντιθέσεις των *Βακχών*.

5.6.3. Φωτισμός

Ο φωτισμός που προτείνεται για την πολυμεσική αυτή πρόταση των *Βακχών* είναι βασικά λευκού χρώματος. Εναλλάσσεται με άλλες χρωματικές συνθέσεις ή αποχρώσεις και εστιάζει στα σημεία ή στα δραματικά πρόσωπα στα οποία πρέπει να δώσει προσοχή ο θεατής. Η εναλλαγή από το φως στο σκοτάδι είναι άρτια ενορχηστρωμένη για να υποδηλώσει την εννοιολογική αντίθεση φωτός-σκοταδιού που, με τη σειρά της, ουσιαστικά αναμένεται να αναδείξει τις αντιθέσεις που διέπουν το έργο.¹²⁰ Η προβολή ολογραμμάτων και video art δημιουργεί εξάλλου ένα επιπρόσθετο επίπεδο *όψης* που επηρεάζει τον φωτισμό της παράστασης, αφού κάθε προβολή συνεπάγεται χρωματικές εναλλαγές και αυξομειώσεις έντασης.

5.6.4. Ενδυματολογικά στοιχεία ηθοποιών-παικτών ¹²¹

Στην πρόσθετη εισαγωγική σκηνή, οι ηθοποιοί, που βρίσκονται μεταξύ των θεατών και φέρουν κάποια στοιχεία του κοστούμιού τους, καλούνται από τον Διόνυσο στη σκηνή να ενδυθούν πλήρως τα κοστούμια των ρόλων τους και να φορέσουν τις μάσκες HoloLens.

¹²⁰ Αναφέρεται εδώ ως παράδειγμα τέτοιας αντίθεσης η ανταγωνιστική σχέση ανάμεσα στον Διόνυσο και τον Πενθέα και η αντιστροφή των ρόλων του θύτη και του θύματος που σιγά σιγά επέρχεται. Είναι σαν να παίζεται ένα παιγνίδι ανάμεσα στο φως και στο σκοτάδι.

¹²¹ Οι πληροφορίες οι οποίες αφορούν τα χρώματα έχουν αντληθεί από: http://okeanis.lib.teipir.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/2193/kl_201400625.pdf?sequence=1 και αυτές που αφορούν τα υφάσματα από: <http://www.tsiskakiscollection.gr/kostoumia-suits/50-suit-information>.

Τα κοστούμια για τις υπόλοιπες σκηνές της παράστασης, όπως εξηγούνται στη συνέχεια, δεν έχουν ως στόχο να θυμίζουν, κυριολεκτικά και με κάθε λεπτομέρεια, σύγχρονα ενδύματα. Περισσότερο, οι ενδυματολογικές επιλογές επιχειρούν να αποδώσουν, κυρίως, έναν συμβολικό χαρακτήρα.

Διόνυσος ως Ξένος: γαλάζιο μεταξωτό παντελόνι και άσπρο, άνετο γιλέκο (ανοικτό ίσως) με κουμπιά (χαλαρός, αγνός) και ροζ αθλητικά παπούτσια (παιδικότητα) με μαύρα κορδόνια. Εκφράζει όλο το φάσμα της χαράς της ανθρώπινης ύπαρξης.

Διόνυσος ως θεός: Στην έξοδο, φοράει πουκάμισο, παντελόνι, μπότες μαύρου χρώματος, μωβ μακρύ παλτό και το κόκκινο μαντήλι του Πενθέα. Έχει επιβληθεί, έχει εκδικηθεί, δείχνει μεγαλοπρεπής, αλλά ίσως ένα κομμάτι του εαυτού του να πονάει.

Γυναίκες του Χορού: πράσινα, άνετα, φορέματα από μετάξι· είναι ξυπόλυτες. Από τα φορέματά τους κρέμονται κόκκινες ή μαύρες υφασμάτινες λωρίδες, πράγμα που προσδίδει άνεση στην κίνηση, φανερώνει πάθος για τη χαρά της ζωής και τις συνδέει με την ίδια τη φύση σε όλη της την έκταση και το μεγαλείο, την ενέργεια, την αρμονία, τη νέα ζωή και την ανεμπόδιστη ροή των πραγμάτων, όπως εκφράζεται από το Διόνυσο στον πρόλογο: «Η μητέρα Ρέα κι' εγώ τα ευρήκαμε», (Χειμωνάς 1989: 24). Όσο όμως αλλάζει η διάθεσή τους κατά τη διάρκεια του έργου, τυλίγουν τις λωρίδες σε όλο τους το σώμα παραπέμποντας στην κλιμάκωση της έντασης και στον κλοιό που σφίγγει γύρω από κάποιους παίκτες, όπως στην περίπτωση του Πενθέα.

Τειρεσίας: μπεζ κοστούμι από κασμίρ, πουκάμισο μπεζ, πράσινο παπιγιόν και εσάρπα καφέ με πράσινες λωρίδες πάνω στους ώμους του. Μια μεταμφίεση αλλοπρόσαλλη για την ηλικία του. Το παντελόνι του είναι βαλμένο μέσα σε μαύρες μπότες που φτάνουν μέχρι το γόνατο, σα να στηρίζουν καλύτερα το κουρασμένο γέρικο κορμί.

Κάδμος: το ίδιο ντύσιμο με τον Τειρεσία, χωρίς παπιγιόν, σε καφέ, γήινη απόχρωση. Ο Κάδμος μοιράζεται κοινό ενδυματολογικό κώδικα με τον Τειρεσία, αλλά δεν έχει γκροτέσκα πινελιά, όπως το παπιγιόν.

Πενθέας: Αρχικά, συντηρητικό κοστούμι, ίσως μεταξωτό, και πουκάμισο σε μαύρο χρώμα. Το μαύρο επιλέγεται ως απόλυτο, λιτό, εσωστρεφές, πένθιμο και σοβαρό. Μια κόκκινη γραβάτα και ένα κόκκινο μαντήλι στην αριστερή τσέπη του σακακιού του στο μέρος της καρδιάς σηματοδοτούν τα καταπιεσμένα συναισθήματά του που στο τέλος

θα πληρωθούν με το ίδιο του το αίμα. Στο τέταρτο επεισόδιο, στη σκηνή της παρενδυσίας, όταν μεταμφιέζεται σε μαινάδα, φορεί τα ίδια ρούχα με τα μέλη του χορού, αλλά σε ροζ – φούξια αποχρώσεις.

Αγαυή: Ίδιου τύπου φόρεμα, όπως και των Ασιατισσών γυναικών του Χορού, αλλά σε μαύρο χρώμα με κόκκινες πολύ λεπτές λωρίδες.

Δευτερεύοντα πρόσωπα (δούλος και δύο άγγελοι): παντελόνια σε μπλε χρώμα, τζιν ύφασμα και πουκάμισα ίδιου χρώματος. Το μπλε υποδηλώνει δουλειά, πειθώ και λογική.

5.6.5. Ύφος - Κινησιολογία

Η συγκεκριμένη σκηνοθετική πρόταση συμπλέκει δύο κινησιολογικά επίπεδα. Από τη μία, οι ηθοποιοί καλούνται όπως πάντα να παίζουν, να κινηθούν, να εκφέρουν λόγο και να εμπλακούν σε στιχομυθίες. Από την άλλη, καλούνται εξίσου να αναπτύξουν μια ιδιάζουσα επιτελεστική κινησιολογία που τους επιτρέπει να πλοηγούνται στον δυνητικό κόσμο της HoloLens και των ολογραμμάτων και να αλληλεπιδρούν με αυτό. Για τον αναγνώστη της παρούσας μεταπτυχιακής διατριβής, ίσως η πιο οικεία κινησιολογική μεταφορά από την καθημερινή ζωή να είναι η κινησιολογική επιτελεστικότητα των touchpads.¹²²

Οι κινήσεις των ηθοποιών είναι εν γένει φυσικές, με εξάρσεις στην ένταση και το επίπεδο σωματικής ενέργειας σε κάποιες περιπτώσεις, όπως στη φάση που ο Πενθέας βλέπει μασκαρεμένους τους γέροντες Κάδμο και Τειρεσία στο πρώτο επεισόδιο, για να σηματοδοτηθεί ο θυμός του τυράννου. Αντίστοιχα, οι κινήσεις του Χορού είναι και αυτές φυσικές, αλλά γίνονται δυναμικές, σε κάποια σημεία ίσως και θορυβώδεις, όπως στην άφιξη του Διονύσου. Σε κάποια άλλα σημεία, όπως στο τέταρτο στάσιμο,¹²³ χρωματίζονται από ιδιαίτερη ένταση και καθαρότητα. Υπάρχουν εναλλαγές στην κίνησή τους, κορυφώσεις, όπως για παράδειγμα, στην Πάροδο, οι Ασιάτισσες γυναίκες χορεύουν, τραγουδούν, υμνούν τον Διόνυσο και τα θαύματά του, με τέτοιο μειλίχιο τρόπο, που μοιάζουν αθώες, αγνές και ακίνδυνες. Όσο όμως ξεδιπλώνεται ο *μύθος* και η

¹²² Η χρήση του αντίχειρα και του δείκτη από συσπείρωση σε έκταση για τη μεγέθυνση μιας εικόνας ή η χρήση του δείκτη και να αλλάξει απτικά η εικόνα στην οθόνη του υπολογιστή και του κινητού τηλεφώνου είναι οικίες κινήσεις που θυμίζουν την κινησιολογία χειρισμού ολογραφικών περιβαλλόντων.

¹²³ Χειμωνάς 1989: 70 – 71.

ένταση αυξάνεται, τόσο μειώνεται η αίσθηση αυτή, όπως για παράδειγμα στο πέμπτο στάσιμο όταν καλούν τις άλλες μαινάδες να θανατώσουν τον Πενθέα.¹²⁴ Δεν είναι πια οι χοροί τους διέξοδος από την μονοτονία της καθημερινότητας αλλά μια εκτός ορίων ξέφρενη τελετουργία, η οποία οδηγεί σε τέτοια κατάσταση αλλοφροσύνης, ώστε η Αγαύη καταλήγει να διαμελίσει το σώμα του παιδιού της. Οι τόνοι πέφτουν κινησιολογικά στη σκηνή της αναγνώρισης και εξής, οι κινήσεις γίνονται εσωστρεφείς και λιτές, οικονομικές.

5.6.6. Από τη διάνοια και τον μύθο στην όψη: σκηνοθετικό προσχέδιο παράστασης - παρτιτούρα δράσεων

Κάθε σκηνοθετική πρόταση, εμπεριέχει τον σχεδιασμό υλοποίησής της σε επίπεδο σκηνικών δράσεων. Αυτά που αποτελούν μέρος της *διάνοιας* και του *μύθου*, καλείται ο σκηνοθέτης να περιγράψει ως νοερή *όψη*.

Ακολουθεί η έκθεση ενδεικτικών τμημάτων του σκηνοθετικού προσχεδίου της παράστασης, η παρτιτούρα σκηνικών δράσεων.

Εισαγωγική σκηνή: Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι

Οι ηθοποιοί, αρχικά, κάθονται ανάμεσα στο κοινό. Είναι ντυμένοι με βασικά στοιχεία του κοστουμιού τους. Τόσο, στη σκηνή, όσο και στην πλατεία δεν υπάρχει ίχνος φωτισμού. Ακολούθως, φωτίζονται τα σημεία που βρίσκονται οι ηθοποιοί στην πλατεία και στη σκηνή αρχίζει να σιγοτρέμει το φως από το τάφο της Σεμέλης. Οι ηθοποιοί προσέρχονται στη σκηνή σπρώχνοντας την τροχήλατη κρεμάστρα ρούχων στην οποία κρέμονται τα κοστούμια τους και φορούν επάνω στην ήδη υπάρχουσα βάση ενδυμασίας στοιχεία των κοστούμιών τους. Ο ηθοποιός που υποδύεται τον Διόνυσο παίρνει τις ολογραφικές μάσκες HoloLens που κρέμονται από τη σκάλα και προσφέρει σε όλους τους ηθοποιούς από μία. Όλοι φορούν τη μάσκα εκτός από δύο, έναν άντρα και μια γυναίκα. Ο Διόνυσος επανατοποθετεί στη σκάλα τις δύο μάσκες που δεν έχουν φορεθεί και στη συνέχεια προσφέρει σε όλους ένα ποτήρι κρασί. Όλοι πίνουν, εκτός από αυτούς τους δύο που αρνούνται και πάλι την προσφορά ενώ του γυρίζουν την πλάτη. Ακολούθως, όλοι στέκονται μπροστά από το κοινό, ανέκφραστοι, σιωπηλοί με παγωμένο βλέμμα, σαν να πρόκειται να λάβουν μέρος σε μια ιεροτελεστία – μυσταγωγία, αλλά και σαν να θέλουν να συνδεθούν με τους θεατές. Ο Διόνυσος σηκώνει

¹²⁴ Χειμωνάς 1989: 77 – 79.

το χέρι, με το δείκτη του χεριού του κάνει ένα νεύμα και την ίδια στιγμή, δίπλα από τον κάθε παίκτη εμφανίζεται το ολόγραμμά του, εκτός από τα δύο πρόσωπα που δεν φορούν τη HoloLens. Ακούγεται ένας ηλεκτρονικός ήχος και το σύνθημα «Έναρξη παιχνιδιού». Αυτό φαίνεται στην 3D Mapping οθόνη πάνω από το πλαίσιο. Με αργές κινήσεις, τα ολογράμματα περνούν μέσα από την είσοδο του πλαισίου και χάνονται, εκτός από αυτό του Διονύσου, το οποίο ενσωματώνεται στην ηθοποιό που πρόκειται να παίξει την Αγαύη. Αυτή, την αμέσως επόμενη στιγμή, φοράει τη μάσκα, με κινήσεις που παραπέμπουν σε ρομπότ. Οι υπόλοιποι ηθοποιοί παραμένουν στη σκηνή, ατάραχοι, κοιτώντας, όλοι, τον άνδρα, ο οποίος αρνήθηκε να φορέσει τη μάσκα και να πει κρασί, τον Πενθέα, που οργισμένος παρακολουθεί τις κινήσεις της Αγαύης. Η Αγαύη αποχωρεί με γρήγορο βηματισμό από τα αριστερά για τον Κιθαιρώνα. Τα φώτα σβήνουν, για μερικά δευτερόλεπτα, χρόνος που απαιτείται για να αποχωρήσουν και οι υπόλοιποι ηθοποιοί από τη σκηνή.

Όλα είναι έτοιμα για να ξεκινήσει η θεατρική παράσταση. Το παιχνίδι έχει αρχίσει.

Πρόλογος: Άφιξη Διονύσου – Ξεκινά ο Μύθος

Ο φωτισμός στη σκηνή είναι πολύ χαμηλός, ανάλογη είναι και η ένταση της μουσικής υπόκρουσης. Φωτισμός και μουσική συνδυάζονται για την υποδοχή του Διονύσου. Τα μέλη του χορού εμφανίζονται από αριστερά, ενώ, τα ολογράμματά τους μέσα από το πλαίσιο. Εορταστική ατμόσφαιρα από το διπλό χορό του θιάσου όπου τα φυσικά σώματα αλληλεπιδρούν με τα ολογράμματα σε μια εντυπωσιακή υποδοχή του Διονύσου. Αυτός εμφανίζεται πρώτα ως ολόγραμμα μεγάλης κλίμακας από την είσοδο στα αριστερά, το οποίο γρήγορα μικραίνει και φτάνει τελικά στο φυσικό μέγεθος ενός ανθρώπου. Μέσα από το ολόγραμμα, εμφανίζεται ο ζωντανός ηθοποιός, ο οποίος, με το νεύμα του δακτύλου του, διαλύει το ολόγραμμα και μένει στη σκηνή όπου και εκτυλίσσεται ο πρόλογος. Η διπλή εμφάνιση στη σκηνή, ζωντανού και δυνητικού σώματος, σκοπό έχει, να αποδοθεί σκηνικά όχι μόνο η διττότητα του Διονύσου και η διπλή του υπόσταση ως ανθρώπου-θεού, αλλά και συμβολικά του κάθε παίκτη.

Πρώτο επεισόδιο. Βασικός κανόνας της χαράς του παιχνιδιού: να τιμάς τον θεό.

Στο πρώτο επεισόδιο, αφού έχει προηγηθεί η έντονη αντίδραση του Πενθέα στην εμφάνιση και τα λόγια του Τειρεσία και του Κάδμου, ο τελευταίος προσπαθεί μέσα από το διάλογο και με πολύ ήρεμες προσεγμένες κινήσεις να του επιστήσει την προσοχή στη

HoloLens για να τη φορέσει, να μπει και αυτός στο παιχνίδι. Του την προτείνει δείχνοντας τη σκάλα, αλλά, ο Πενθέας παραμένει ανένδοτος. Τα τελευταία λόγια του Κάδμου, με το νεύμα του δακτύλου του, εμφανίζονται, σαν εντολή και στην οθόνη «Τίμα τον θεό» (Χειμωνάς 1989: 39). Ο Πενθέας δεν το προσέχει καθόλου ούτε μπορεί να ξέρει τι συμβαίνει, γιατί δε φοράει τη HoloLens.

Τρίτο επεισόδιο. Προειδοποιήσεις.

Στο τρίτο επεισόδιο, αθόρυβα, παρουσιάζεται στη σκηνή, το θαύμα του παλατιού. Αναβοσβήνει στιγμιαία ο φωτισμός της 3D Mapping προβολής της πινακίδας ΘΗΒΑ, η οποία, στην επαναφορά της, είναι μισοδιαλυμένη. Σε αυτήν εδώ τη σκηνή, η πινακίδα θα εμφανιστεί και πάλι, παίρνοντας φωνητική εντολή από τον φυλακισμένο Δίονυσο «Αναψε Άστραψε κεραυνέ Καίγε τα δώματα¹²⁵ του Πενθέα» (Χειμωνάς 1989: 54), ενώ, μέσω της ίδιας εντολής, επιτελείται και το δεύτερο θαύμα, η αναζοπύρωση της φλόγας στον τάφο της Σεμέλης «Ά κοιτάζτε. Πώς το πυρ απλώθηκε. Τυλίγει το άγιο μνήμα της Σεμέλης...» (Χειμωνάς 1989: 54). Ο Πενθέας αγνοεί τα δύο γεγονότα-θαύματα. Στη σκηνή αυτή, ο χορός είναι φοβισμένος και δοξάζει τον Δίονυσο. Είναι σε πλήρη έκσταση και ευδαιμονία: «Να ο βασιλέας! Αυτός που ετράνταξε τα σπίτια ο γόνος του Δία! Επιφάνεται ...Φως μέγιστο! Σε είδα!» (Χειμωνάς 1989: 54). Τα μέλη του Χορού εναλλάσσονται, αλληλεπιδρούν με τα ολογράμματά τους, χορεύουν μαζί. Παρατηρείται η σύζευξη του φυσικού σώματος με το δυνητικό σε μια απόλυτη εναρμόνιση κίνησης, άπλετου φωτισμού και εκφραστικής ευδαιμονίας. Ο χορός έχει ήδη περάσει με επιτυχία στο υψηλότερο επίπεδο του παιχνιδιού.

Τρίτο επεισόδιο. Ακόμα μια προειδοποίηση.

Στο ίδιο επεισόδιο, φτάνει ο άγγελος που περιγράφει τη βακχεία στον Κιθαιρώνα. Ο άγγελος λειτουργεί ως ερέθισμα, προτροπή, προειδοποίηση για τον Πενθέα. Του παρουσιάζει δύο διαφορετικές όψεις οι οποίες προβάλλονται συμβολικά στην επιφάνεια του πλαισίου. Στην πρώτη περίπτωση, αυτή της απόλυτης γαλήνης η οποία παρουσιάζεται με την εναλλαγή απαλών χρωμάτων της φύσης μέσα σε ένα δάσος· την διακριτική εμφάνιση των κλαδιών των δέντρων και το ανάλαφρο θρόισμα των φύλλων με τη συνοδεία απόμακρων μυστηριακών φωνών που παραπέμπουν σε ιεροτελεστίες. «... Στάζαν γλυκίες ροές μελιού | Θα τον ικέτευες» (Χειμωνάς 1989: 60). Στη δεύτερη

¹²⁵ Πρόκειται για μια ιδιαίτερη προσέγγιση του όρου από μέρος του Χειμωνά, καθώς δώματα στα αρχαία ελληνικά σημαίνει το σπίτι.

περίπτωση οι ήρεμες φωνές γίνονται πιο έντονες τα χρώματα σκουραίνουν και τα κλαδιά των δέντρων λυγίζουν στο δυνατό φύσημα του αέρα φανερώνοντας την αχαλίνωτη βία των μαινάδων. «Κύριε. Όποιος και να είναι ο θεός αυτός δέξου τον στην πόλη σου. Είναι θεός μέγας» (Χειμωνάς 1989: 63). Ο Πενθέας, όλο αυτό το διάστημα, αφήνει το βλέμμα του πότε να πλανηθεί πάνω στην επιφάνεια του πλαισίου στο οποίο προβάλλεται το video art, και πότε στην οθόνη ψηλά, στον Διόνυσο και στον άγγελο. Χωρίς να το συνειδητοποιεί ψάχνει τη HoloLens αλλά δεν απλώνει το χέρι του να την πάρει, θυμώνει. Στην οθόνη εμφανίζεται η εντολή «Συγκρατήσου...» (Χειμωνάς 1989: 60, 63). Ακολουθεί μια στιχομυθία ανάμεσα σε Διόνυσο και Πενθέα όπου ο Πενθέας όλο και κάμπτεται, αρχίζει να παρακολουθεί με προσοχή το Διόνυσο, το σκέφτεται. Να παίξει; Οι φράσεις που ακολουθούν είναι μέρος του διαλόγου λέγονται από το Διόνυσο αλλά στα συγκεκριμένα σημεία της συνομιλίας, ακούγονται από τα ηχεία: «να τις δεις», «να σε οδηγήσω», «γυναίκα», ο Διόνυσος μου δείχνει», εγώ θα σε στολίσω» «... θύρσο στο χέρι» «γυναίκα» «συμφορές», «θα σου παρασταθώ» (Χειμωνάς 1989: 66-67). Ολική μεταστροφή του Πενθέα. Γυρίζει το βλέμμα του προς τη σκάλα. Είναι έτοιμος τώρα πια να ακολουθήσει το Διόνυσο. Αφήνεται στα χέρια του και αυτός με τη σειρά του, του φοράει τη HoloLens. Περνά από την είσοδο του παλατιού αποφασισμένος, ενώ ο Διόνυσος παραμένει στη σκηνή και θριαμβολογεί.

Τέταρτο επεισόδιο. Λάθος κίνηση.

Στο τέταρτο επεισόδιο, ο Διόνυσος βγαίνει πρώτος από το παλάτι. Με το νεύμα του χεριού του και την εντολή «Βγες από τα δώματα»,¹²⁶ οδηγεί τον Πενθέα έξω από το παλάτι για να τον γελοιοποιήσει στο λαό της Θήβας. Ο Διόνυσος παίζει λίγο μαζί του. Ο Πενθέας εμφανίζεται με μια ερμαφρόδιτη όψη. Είναι ντυμένος γυναίκα, αλλά με το νεύμα του Διονύσου εμφανίζεται δίπλα του σε ολόγραμμα μια αντρική μορφή χωρίς πρόσωπο, σχεδόν ακέφαλη. Στο αμέσως επόμενο νεύμα η αντρική φιγούρα διαλύεται εντελώς. Πρόκειται για μια κωμικοτραγική πλην όμως, κομβική σκηνή του έργου. Οι ρόλοι έχουν αλλάξει: ο Πενθέας από θύτης γίνεται θύμα και απελπιστικά ευάλωτος στα χέρια του Διόνυσου. Τώρα φοράει και αυτός τη HoloLens, αλλά δεν μπορεί να διαχειριστεί αυτή την κατάσταση. Είναι ευδιάκριτη αυτή η κατάσταση όταν δηλώνει: «Δύο ήλιοι είναι στον ουρανό και η Θήβα η πόλη με τις εφτά πύλες είναι δύο Θήβες | και εσύ...Τώρα έγινες ταύρος» (Χειμωνάς 1989: 72). Πρόκειται για σκηνή στην οποία τίθεται, ακριβώς, το ζήτημα των ορίων και η αδυναμία διάκρισης του πρωτοτύπου και

¹²⁶ Βλ. υποσημείωση 125.

του αντιγράφου, του φυσικού και του δυνητικού. Ο Πενθέας, ανέτοιμος, ενσωματώνεται με το διονυσιακό στοιχείο και μπαίνει στο παιχνίδι όταν αυτό βρίσκεται σε προχωρημένο επίπεδο-για πολύ δυνατούς παίκτες. Έχει χάσει τα προηγούμενα βήματα - επίπεδα και τώρα πια ουσιαστικά δεν μπορεί να παίξει μόνος, έτσι απλώς ακολουθεί. Ο Διόνυσος όλο και τον μεταφέρει από το ένα επίπεδο στο άλλο μέσα στο παιχνίδι: «Εγώ θα σε χτενίσω», «Σήκωσε το κεφάλι». Ο Πενθέας προχωρεί αλλά με λάθος κινήσεις: «Έχω αφεθεί στα χέρια σου», «τον θύρσο στο δεξι:» Η ανταμοιβή: «κερδίζει ο νους σου εγύρισε στην θέση του» (Χειμωνάς 1989: 73). Ο διάλογος συνεχίζεται και ο Πενθέας νομίζει ότι κερδίζει. «Με κάνεις και υπερηφανεύομαι | την αξίζω». Στην εξέλιξη της σκηνής ο φωτισμός αυξομειώνεται με αργούς ρυθμούς για να κλιμακώσει την ένταση, ενώ η ατμοσφαιρική ηλεκτρονική μουσική πλαισιώνει την όλη ατμόσφαιρα. Στο τέλος του διαλόγου, πάνω στη σκηνή, φωτίζονται μόνο οι δυο τους. Ο Διόνυσος πλησιάζει σε απόσταση αναπνοής τον Πενθέα και δηλώνει «Εγώ θα νικήσω. Και ο Βρόμιος. Αυτό που θα γίνει όλα θα τα σημαίνει» (Χειμωνάς 1989: 76). Η τελευταία φράση ακούγεται από τα ηχεία και με το νεύμα του Διονύσου εμφανίζεται το ολόγραμμά του. Ενσωματώνεται με τον Πενθέα και έπονται οι δύο εις σάρκα μίαν... Αποχωρούν για τον Κιθαιρώνα ανεβαίνοντας τη σκάλα. Σβήνουν τα φώτα.

Τέταρτο στάσιμο. Ύμνος θανάτου, κερδίζω...

Στο τέταρτο στάσιμο, ζωντανός και ολογραφικός χορός μαζί προοικονομούν το βίαιο τέλος του Πενθέα σε ένα χορό πιο έντονο από τους προηγούμενους. Τα λουριά που κρέμονται από τα φορέματά τους στροβιλίζονται και τα ολογράμματα μαζί με τις ζωντανές φιγούρες επιμηκύνουν την ένταση.

Πέμπτο επεισόδιο. Έλεος και φόβος, κάποιος χάνει..

Στο πέμπτο επεισόδιο, ο αγγελιαφόρος ανακοινώνει τα όσα τραγικά συνέβησαν στον Κιθαιρώνα. Προβάλλεται, σε video art, η εναλλαγή έντονων χρωμάτων, το δυνατό φύσημα του αέρα και το λύγισμα των κλαδιών των δέντρων, υπό τους ήχους ενός απόκοσμου μοιρολογιού.

Ακούγεται από τα ηχεία μήνυμα προς όλους τους παίκτες: «Να σκέφτεσαι και να σέβεσαι τα θεία. Αυτό είναι το σπουδαίο. Σ' αυτό είναι όλη η ιστορία που χρειάζονται οι θνητοί» (Χειμωνάς 1989: 86).

Πέμπτο στάσιμο. Ύμνος οίκτου και θριάμβου

Στο πέμπτο στάσιμο, πριν την άφιξη της Αγαύης στη σκηνή, ο χορός εμφανίζεται κατεβαίνοντας από τη σκάλα, αλλά, για πρώτη φορά χωρίς ολογράμματα, σε ένα χορευτικό δρώμενο όπου εναλλάσσονται ακραίες διαθέσεις απόλυτης χαράς, θριάμβου αλλά και συντριβής για το δράμα της Αγαύης.

Έξοδος. Κραυγή νίκης ή ήττας;

Η Αγαύη, στην Έξοδο φτάνει στη σκηνή από τον Κιθαιρώνα από τα αριστερά της σκηνής, σε κατάσταση σύγχυσης και με έντονο το στοιχείο του θριαμβευτή. Τα μαλλιά της, η έκφραση του προσώπου της, οι κινήσεις της προδίδουν μια υποβόσκουσα αγριότητα, αλλά και σύγχυση μαζί. Στα χέρια της κρατά τη ματωμένη μάσκα του Πενθέα, που όμως, η ίδια βλέπει σαν κεφάλι νεαρού λιονταριού. Η φωνή της τρέμει και έχει μια εξώκοσμη βραχνάδα. Θεωρεί τον εαυτό της νικητή του παιχνιδιού και ψάχνει τον Κάδμο και τον Πενθέα για να το ανακοινώσει. «Λαμπρά θα επαινέσει το κυνήγι μου... Αγάλλομαι» (Χειμωνάς 1989: 90 - 91). Προχωρά, ακουμπώντας τη μάσκα στο πλαίσιο, αφήνοντας έτσι μια ολογραφική ματωμένη γραμμή στην διάφανη επιφάνειά του. Διανύει όλο το μήκος του πλαισίου και τέλος σταματά ακριβώς, στην είσοδό του. Μπαίνει στο παλάτι σα να αναζητά κάποιον να μοιραστεί μαζί του το τρόπαιό της. Οι θεατές βλέπουν τη σκιά της να κινείται δεξιά, αριστερά και ξαναβγαίνει έξω. Στη σκηνή φτάνει ο Κάδμος συντετριμμένος. Μπαίνει από αριστερά και στέκεται με τους αγγέλους μπροστά από το πλαίσιο. Κρατά ένα διάφανο πλαστικό κουτί με ό,τι απέμεινε από τον Πενθέα: κομματιασμένα ματωμένα ρούχα. Προσπαθεί να συνεφέρει την Αγαύη. «Λύπη μου. Ποιος να σε μετρήσει» (Χειμωνάς 1989: 93). Την πλησιάζει στοργικά, της βγάζει τη μάσκα, την δίνει στον άγγελο και καθαρίζει από τα αίματα τα μάτια και την χαϊδεύει στοργικά. Η Αγαύη κάνει ένα βήμα μπροστά. Ακουμπά την πλάτη στο πλαίσιο σαν να προσπαθεί να νιώσει κάτι. Ακούγονται μόνο ψίθυροι χωρίς συγκεκριμένα λόγια. Στην επιφάνεια του πλαισίου προβάλλεται η εικόνα του νεαρού λιονταριού η οποία εναλλάσσεται, τρεμοπαίζει με κάτι θολό. Όσο συνέρχεται, η Αγαύη, τόσο η εικόνα γίνεται πιο ξεκάθαρη. Κραυγή σιωπής στο τέλος από την Αγαύη, πνιγμένη φωνή, σχεδόν δεν ακούγεται: «Δυστυχισμένη! Εγώ! Βλέπω! Τον πόνο τον μεγάλο!...Δυστυχισμένη! Εγώ! Το κεφάλι! Του Πενθέα!...Εγώ έφταιξα!» (Χειμωνάς 1989: 95-97). Για κάποιες στιγμές μένει με ανέκφραστο σκληρό βλέμμα καρφωμένο πάνω στη μάσκα του Πενθέα. Προχωρεί αργά, βγαίνει έξω από το πλαίσιο, με αργές κινήσεις, παίρνει τη μάσκα του

Πενθέα τη φιλά και τη φοράει. Παίρνει τα απομεινάρια του παιδιού της από τον Κάδμο. Προσπαθεί να συναρμολογήσει τα σπαράγματα του γιου της φορώντας τη μάσκα του και ξαπλώνει δίπλα στην άμορφη μάζα. Του τραγουδάει ένα νανούρισμα. Στη συνέχεια την αφήνει απαλά, σαν να μη θέλει να τον πληγώσει άλλο, μαζί με τα υπόλοιπα κομμάτια του παιδιού της. Μένει εκεί, ξαπλωμένη δίπλα του, ενώ η σκηνή τελειώνει με το σιωπηλό θρήνο του Κάδμου και με τα σπλαχνικά λόγια του χορού «Άλγω κι' εγώ μ' εσένα Κάδμε...αλλά τι φοβερή για σένα» (Χειμωνάς 1989: 99). Τα φώτα χαμηλώνουν.

Λύση. Απόλυτος θριαμβευτής του παιχνιδιού;

Στην τελευταία σκηνή, ο Διόνυσος κάνει αντιστρόφως ανάλογη εμφάνιση από ότι στον πρόλογο. Έρχεται, μέσα από το κοινό και σιγά σιγά εμφανίζεται το ολόγραμμά του, το οποίο έχει μεγαλύτερο μέγεθος από το φυσικό σώμα του ηθοποιού. Στη σκηνή παραμένουν και τα δύο σώματα προκλητικά αποκαλυπτικά,¹²⁷ Ανακοινώνει τις ποινές του ενώ, παράλληλα, στην οθόνη, εμφανίζονται φράσεις όπως «δίκαιος θάνατος, ο Κάδμος θα πάθει, ο γόνος του Δία, Αργά με σεβαστήκατε». Η δικαιολογία του για τη σκληρή συμπεριφορά του ακούγεται από τα ηχεία «Ο πατέρας μου Ζευς. Αυτά όρισε. Από παλιά» (Χειμωνάς 1989: 103).

Τα φώτα χαμηλώνουν και η σκηνή κλείνει με όλους να αποχωρούν αργά. Ο φυσικός χορός στέκεται κοιτώντας κατάματα το κοινό ενώ ο ολογραφικός στέκεται βλέποντας το πλαίσιο και με την πλάτη γυρισμένη στο κοινό. «Σιωπή. Σιωπή» (Χειμωνάς 1989: 103).

Μετά το τέλος...

Στο τέλος του παιχνιδιού, τα φώτα της σκηνής σβήνουν εντελώς και σε μερικά δευτερόλεπτα ανάβουν και πάλι. Όλοι οι ηθοποιοί εμφανίζονται στη σκηνή, κρατώντας τη HoloLens. Κοιτούν κατάματα τους θεατές, ακουμπούν τις μάσκες στα σκαλοπάτια της σκάλα. και στη συνέχεια επιστρέφουν στις θέσεις τους ανάμεσα στους θεατές. Τα φώτα σβήνουν. «Τέλος του παιχνιδιού» ακούγεται από τα ηχεία του θεάτρου. Ή μήπως είναι η αρχή για τον καθένα από εμάς; Η σκηνή φωτίζεται και πάλι διάπλατα. Οι

¹²⁷ Δια μέσου της ολογραφικής μάσκας HoloLens γίνεται η εμφάνιση του Διονύσου ως από μηχανής θεού για τη λύση της τραγωδίας.

ηθοποιί και τα ολογράμματα υποκλίνονται. Ο Διόνυσος νεύει σε μέλη του κοινού να έρθουν στη σκηνή.¹²⁸

¹²⁸ Αυτό κάνει την αφήγηση κυκλική και να μας αφορά, πράγμα που σημαίνει ότι όπως ξεκινά το παιχνίδι με την εναρκτήρια σιωπηρή σκηνή κάνει το κύκλο της και τελειώνει με παρόμοιο τρόπο. Με το να ανέβουν θεατές στη σκηνή στο κάλεσμα του Διονύσου είναι σαν να μας καλεί και εμάς να παίξουμε, αλλά κυρίως να σκεφτούμε.

Επίλογος

Συμπερασματικά, θα λέγαμε ότι το υπό συζήτηση σκηνοθετικό πλαίσιο του μύθου των *Βακχών* δεν έχει ως στόχο να μεταφέρει στη θεατρική σκηνή «κινηματογραφικά» τη συγκεκριμένη τραγωδία και να παραπέμψει σε ταινία επιστημονικής φαντασίας. Ανιχνεύει μια ευκαιρία σύνδεσης και αλληλεπίδρασης αρχαίου και σύγχρονου κόσμου και επιχειρεί να δώσει ένα άλλο βλέμμα στην παρουσίαση της τραγωδίας. Προτάθηκε αρχικά η συνέργεια των υπό διερεύνηση αξόνων του πονήματος (αρχαία ελληνική τραγωδία – πολυμέσα) και διερευνήθηκε η ευκαιρία συνύπαρξής τους σε ένα οργανικόν όλο με βάση τα κατά ποιόν στοιχεία του Αριστοτέλη. Επιλέγοντας ως φόρμα το ψηφιακό παιχνίδι ρόλων, όχι μόνο αναδεικνύεται η συνέργεια πολυμέσων και αρχαίας ελληνικής τραγωδίας αλλά γίνεται μια απόπειρα απεύθυνση τόσο στη μεταθεατρική διάσταση των *Βακχών* όσο και στο εδώ εννοούμενο υπο-κείμενο της τραγωδίας.

Το να καταφέρουμε να συνδυάσουμε το χθες με το σήμερα είναι κέρδος, αισθητικά και φιλοσοφικά, και συνδράμει σε μία κατεύθυνση ανανέωσης αλλά παράλληλα και συνέχειας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η συγκεκριμένη πρόταση, ευελπιστεί να συνεισφέρει στον καλλιτεχνικό και επιστημονικό διάλογο. Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή επιχειρεί να δώσει τροφή για περαιτέρω προβληματισμό. Κάποια ερωτήματα ίσως συναντήσουν κάποιο φως στον ορίζοντα των προσδοκιών του αναγνώστη, ίσως και όχι, ή κάποια από αυτά να μετασχηματίσουν τους υφιστάμενους προβληματισμούς.

Παρότι η αρχαία ελληνική τραγωδία χαίρει παγκόσμιας εμβέλειας και αποδοχής, μια συγκεκριμένη σκηνοθετική προσέγγιση που είναι στην ουσία της ιδιοσυγκρασιακή και μια δεύτερη δημιουργική στιγμή δεν μπορεί να προσληφθεί από όλους τους δυνάμει θεατές με την ίδια θετικότητα. Εντούτοις, δεν μετανιώνω ούτε στιγμή που μου δόθηκε η ευκαιρία να μελετήσω σε βάθος αυτήν την τραγωδία και να τολμήσω να χρωματίσω, έστω και θεωρητικά, με τη δικιά μου πινελιά, αυτό το αριστούργημα του πολιτισμού μας. Το όνειρό μου είναι να καταφέρω κάποια στιγμή να κάνω πράξη την εν λόγω σκηνοθετική πρόταση.

Παράρτημα Α

Παραδείγματα πολυμεσικών σκηνοθετικών πειραματισμών στο τέλος του 20^{ου} και τις αρχές του 21^{ου} αιώνα.¹²⁹

A.1 Σκηνοθέτες που ενσωματώνουν τα πολυμέσα στη θεατρική πράξη

Χαρακτηριστικά δείγματα της δουλειάς της L. Anderson αποτελούν το *Empty Places* (1989), το *Voices from the Beyond* (1991) και το *Halcyon Days: Stories from the Nerve Bible* (1992). Έργα, στα οποία η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας και των πολυμέσων έχει πρωταγωνιστικό ρόλο (Πατσαλίδης 2004: 253)

Το θέατρο του Lepage βασίζεται στη λογική του ονείρου και χρησιμοποιεί την τεχνολογία στη σκηνοθετική πράξη, το φιλμ, το βίντεο για να φτάσει στα όριά του. Αντιπροσωπευτικές σκηνοθετικές δουλειές του είναι το *Polygraph* (1981), το *Tectonic Plates* (1988), το *Needles and Opium* (1991).

Ο Foreman είναι ιδρυτής του *Ontological – Hysterical Theatre* (Causey 2006: 204). Χρησιμοποιεί την τεχνολογία και εφαρμόζει μια «μπρεχτική μετα-τεχνική αποξένωση του θεάτρου, που εφαρμόζεται όμως μέσα από τις πνευματικές και όχι από τις κοινωνικές ανησυχίες» (Dany 1976: xvί στον Causey 2006: 204). Με εμφανής επιρροές από το *Gesamtkunstwerk* του Wagner αλλά και τον Craig, ενσωματώνει την τεχνολογία και τα διαφορετικά μέσα έκφρασης στη σκηνοθεσία του. Με την ιδιαίτερη χρήση του φωτισμού δίνει στις παραστάσεις του ένα δικό του «στυλ» (Sidiropoulou 2014: 16, 84). Οι παραστάσεις του *Doktor Faustus* (1989), *Der Freischütz* (2009), *Lady from the sea* (2013) είναι μόνο μερικές από το μέχρι τώρα έργο του.¹³⁰

Η Mitchell συνδέει όλο το στήσιμο της θεατρικής παράστασης με την παρουσία στη σκηνή κινηματογραφικής προβαλλόμενης εικόνας των τεχνικών μέσων παραγωγής της (κάμερες, μικρόφωνα, Κονσόλες μίξης εικόνας κ.λπ.) και τέλος της διαδικασίας

¹²⁹ Το παράρτημα αποτελεί συνέχεια της υποενότητας 3.1 βλ. σελ 26.

¹³⁰ <http://www.robertwilson.com/2015/7/10/nijinsky-cover>.

παραγωγής του κινηματογραφικού γυρίσματος. Πετυχαίνει τη σύζευξη των δύο τεχνών: του Κινηματογράφου και του Θεάτρου που συνυπάρχουν και συνδιαλέγονται. Ενδεικτικά έργα της είναι το *Waves* (2008), η διασκευή της *Δεσποινίδας Τζούλιας* του Strindberg (2011) και *Cristine* (2011) (Λεοντάρης 2010: 65-70).

Οι Wooster Group, με σκηνοθέτρια την E. Le Compte, πειραματίζεται τόσο στο θέατρο, όσο και σε διαφορετικά είδη παραστάσεων με συνδυασμό χορού και τεχνολογίας αλλά, επιπλέον, οι πειραματισμοί του αφορούν και στη χρήση φιλμ και ήχου με στόχο την εξερεύνηση του βιντεοποιημένου σώμα (vidiated body) Αντιπροσωπευτικά δείγματα της δουλειάς τους είναι το *Frank Dell's the Temptation of St. Anthony* (1986), *Route 1 & 9* (1981), *To You the Birby (Phèdre)* το 2002 (Causey 2006: 39-45).

Η θεατρική ομάδα Complicité στηρίζει τη δουλειά της σε μια συνεργατική διαδικασία επιπόησης, η οποία φέρνει στη σκηνή μια διακριτική, αλλά, πλούσια οπτικά σκηνική γλώσσα. Παρουσιάζει παραστάσεις με τη συνολική συνεισφορά της χορογραφίας της καινοτόμου χρήσης του φωτισμού, τον ήχο και τον σχεδιασμό του βίντεο. Παραστάσεις ενδεικτικές είναι το, *Mnemonic* (1999), *The Noise of time* (2000), *The Encounter* (2015).

Ο Causey με ομάδα φοιτητών του στο Georgia Institute of Technology πειραματίζεται με τη χρήση των νέων τεχνολογιών και τη θεατρική διαδραστικότητα. Αντιπροσωπευτικά δείγματα της δουλειάς τους είναι *The Bacchae*, (1998), *Faust* (1999) and *Electricity* (2000). (Causey 2006: xiii) και (Πατσαλίδης 2004: 284 – 286).

Βιβλιογραφία

- Αριστοτέλης, εκδ. 2003. *Περί Ποιητικής*, μτφρ. Σ. Μενάρδος. Εισαγωγή, κείμενον και ερμηνεία Ι. Συκουτρής. Αθήνα: Βιβιοπωλείον της Εστίας.
- Artaud, A. 1992. *Το θέατρο και το είδωλό του*, μτφρ. Π. Μάτεσις; Αθήνα: Δωδώνη.
- Bablet, D. 2008. *Ιστορία σύγχρονης σκηνοθεσίας: 1^{ος} τόμος 1887-1914*, μτφρ. Δ. Κωνσταντινίδης. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Barnes, A. and Thagard, P.199. « Empathy and Analogy», (URL: <http://cogsci.uwaterloo.ca/Articles/Pages/Empathy.html>).
- Baudrillard, J. 1981. *Simulacres et simulations*. Paris: Galilée.
- Bordwell, D. 2007. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge.
- Brockett, O & Hildy, F. 2013. *Ιστορία του θεάτρου: 1^{ος} τόμος*, μτφρ. Μ. Βιτεντζάκης κ.ά, Αθήνα: ΚΟΑΝ.
- Burian, P. 2010. «Πως ένας μύθος γίνεται μύθος τραγωδίας», στο: Easterling, P. E. (επιμ.). *Οδηγός για την αρχαία ελληνική τραγωδία: Από το πανεπιστήμιο του Καίμπριτζ*, μτφρ. Λ. Ρόζη και Κ. Βαλάκας, Ηράκλειο, σσ. 267-314.
- Γιαννακά, Α. 2006. *Εικονική Πραγματικότητα* (URL: http://dlib.ionio.gr/ctheses/0506tab575a/Giannaka_VirtualReality.pdf).
- Γραμματάς, Θ. 2016. «Το θέατρο αγκαλιάζει όλες τις πλευρές του πολιτισμού» (συνέντευξη στον Π. Σκορδά), εφημ. *Εμπρός Μυτιλήνης*, 25/6/2016, (URL: <http://www.emprosnet.gr/article/84746-theatro-agkaliazei-oles-tis-pleyres-toy-politismoy>).
- Causey, M. 2006. *Theatre and Performance in Digital Culture: From simulation to embeddedness*. New York: Routledge.
- Catron, E. L. and Shattuck, S. 2016. *The Directors Vision: Play Direction From Analysis To Production*, Long Grove, Illinois: Waveland Press, Inc.
- Craig, E. G. 1957. *On the Art of the Theatre*, London, Melbourne, Toronto: Heinemann.
- Διαμαντάκου, Αγάθου, Κ. 2015(α). «Το θέατρο της Αρχαιότητας Γ΄: Ευριπίδης: Εισαγωγή στο αρχαίο τραγικό θέατρο: Γνωριμία με τον Ευριπίδη», Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Φιλοσοφική Σχολή, Τμήμα Θεατρικών Σπουδών. (URL: <http://opencourses.uoa.gr/modules/document/file.php/THEATRE101/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CF%80%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%A0%CE%B1%>

[CF%81%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%AC%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82/PDF/%CE%95%CE%9D%CE%9F%CE%A4%CE%97%CE%A4%CE%91_1_EISAGOGI_EURIPIDIS.pdf](http://www.mikrosapoplous.gr/eyripides/bakhes/bakhes00.html)).

- Διαμαντάκου, Αγάθου, Κ. 2015(β). «Το θέατρο της Αρχαιότητας Γ': Ευριπίδης: Βάκχαι», Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Φιλοσοφική Σχολή, Τμήμα Θεατρικών Σπουδών. (URL: http://opencourses.uoa.gr/modules/document/file.php/THEATRE101/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CF%80%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%AC%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82/PDF/%CE%95%CE%9D%CE%9F%CE%A4%CE%97%CE%A4%CE%91_6_VAKCHAI.pdf).
- Dixon, S. 2006. *Digital Performane: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: MIT Press.
- Dodds, R.E. 1977. *Εισαγωγή στις Βάκχες*, μτφρ. Λ. Κασδάγλη. Αθήνα: Εταιρία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας.
- Dodds, R.E. 1978. *Οι Έλληνες και το παράλογο*, 2^η εκδ.. μτφρ. Γ. Γιατρομανωλάκης. Αθήνα:Καρδαμίτσα.
- Dunn, F. 2010. "Metatheatre and Metaphysics in Two Late Greek Tragedies", university of California, Academia.
- Ευριπίδης, εκδ. 1989, *Βάκχες*, μτφρ. Γ. Χειμωνάς. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Ευριπίδης, εκδ. 1913, *Βάκχες*, μτφρ. Π. Πρεβελάκη: G. Murray, Oxford, (URL: <https://www.mikrosapoplous.gr/eyripides/bakhes/bakhes00.html>).
- Ζαφρανάς, Ν. και Ζαφρανάς, Α. 2015. «Εγκέφαλος, Φυσιολογία & Μουσική», *Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα*, (URL: https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/1684/2/00_master_document-KOY.pdf).
- Fischer-Lichte, E, 2013. *Θέατρο και μεταμόρφωση: Προς μια νέα αισθητική του επιτελεστικού*, μτφρ. Ν. Σιουζουλή, Π. Μαυρομούστακος (επιμ.), Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.
- Gilbert, G. 2012 « Hegel, lecteur de la métaphysique d'Aristote. La substance en tant que sujet », *Revue de métaphysique et de morale* : 195-223.
- Goffman, E.1976. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Northeastern University Press: Boston.
- Goldhill, S. 2010. *Οδηγός για την Αρχαία Ελληνική τραγωδία: Από το πανεπιστήμιο του Καίμπριτζ*, μτφρ. Λ. Ρόζη και Κ. Βαλάκας. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Grau, O. 1999. «Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality», *Leonardo*, 32: 365-371.

- Grube, G. M. A. 1935. « Dionysus in the *Bacchae*» *Translations and Proceedings of the American Philological Association* 1: 37-54.
- Habgood Jacob, M.P.2007. *The Effective Integration of Digital Games and Learning Content*, διδακτορική διατριβή, University of Nottingham.
- Hoshi, T. κ.α. 2009 «Touchable Holography» *The University of Tokyo*. (URL: http://www.hapis.k.u-tokyo.ac.jp/public/hiroyuki_shinoda/research/pdf/09_siggraph_hoshi.pdf).
- Jauss, R. and Benzinger, E. 1970. «Literary History as a Challenge to Literary Theory» *New Litterary History* 2. 1: 7-37.
- Jomaron, J. 2009. *Ιστορία σύγχρονης σκηνοθεσίας: 2^{ος} τόμος: 1914-1940*, μτφρ. Δ.Κωνσταντινίδης. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Καραβάς, Ο. 2008. *Αρχαία Ελληνική Τραγωδία: Θεωρία και Πράξη*. Επιμ. Α. Μαρκαντωνάτος και Χρ. Τσάγγαλης. Αθήνα: Gutenberg.
- Kitto, H.D.F. 2010. *Η αρχαία ελληνική τραγωδία*, μτφρ. Α. Ζενάκος. Αθήνα: Παπαδήμας.
- Klish, R. 2007. *Multimedia Theatre in Virtual Age*. Thesis. University of New South Wales, School of Media Film and Theatre.
- Κουλάνδρου, Στ. 2014. «Ένα θέατρο μύθου σε μια απομυθοποιητική εποχή: Η αρχαία τραγωδία στη σύγχρονη σκηνή και δραματοουργία». Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Φιλοσοφική Σχολή, Τμήμα Θεατρικών Σπουδών. Πρακτικά συνεδρίου, *Από τη Χώρα των κειμένων στο βασίλειο της σκηνης*, επιμ. Γ. Βαρσελιώτη. Αθήνα 26-30 Ιανουαρίου 2011.
- Κωνσταντάκος, Ι. χ.χ(α). «Εισαγωγή στην αρχαία τραγωδία» (URL: http://www.academia.edu/1740055/Introduction_to_Greek_tragedy_in_Modern_Greek).
- Κωνσταντάκος, Ι. χ.χ(β). «Εισαγωγή στις *Βάκχες*» (URL: http://www.academia.edu/1744338/Teaching_Notes_for_Euripides_Bacchae_in_Greek).
- Λαζόγλου, Γ. 2012. *Νέα Μέσα και Θέατρο: Από τα Διαδραστικά Πολυμέσα στο Εικονικό Θέατρο*. Μεταπτυχιακή διατριβή. Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου, Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Επικοινωνίας, Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών.
- Laurel, B. 2014. *Computer as Theatre, «2d edition»*. Indiana: Pearson education.
- Λεοντάρης, Γ. «Κινηματογραφική προβολή και θεατρική σκηνή: η περίπτωση της Κέιτι Μίτσελ», το περιοδικό του τμήματος θεάτρου του ΑΠΘ *σκηνή*, Α4 2012, (URL: <https://ejournals.lib.auth.gr/skene/article/view/3054/2928>).

- Lesky, A. 1987. *Η τραγική ποίηση των αρχαίων Ελλήνων: Α' τόμος: Από τη γένεση του είδους ως τον Σοφοκλή*, μτφρ. Ν. Χουρμουζιάδης. Αθήνα: Μορφωτικό ίδρυμα εθνικής τραπέζης.
- Lesky, A. 2010. *Η τραγική ποίηση των αρχαίων Ελλήνων: Β' τόμος: Ο Ευριπίδης και το τέλος του είδους*, μτφρ. Ν. Χουρμουζιάδης. Αθήνα: Μορφωτικό ίδρυμα εθνικής τραπέζης.
- Levy, P. 1999. *Η Δυνητική Πραγματικότητα: η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου*, μτφρ. Ν. Καραχάλιος, Αθήνα: Κριτική.
- Liapis, V. and Harrison, W. M. G. 2013. *Performance in Greek and Roman Theatre*. Leiden-Boston: Brill.
- Luminet, J. P. 2016. «The Holographic Universe» *CNRS Astrophysics Laboratory in Marseille and the Paris Observatory*, 2. 1. URL: <http://inference-review.com/article/the-holographic-universe>.
- McLuhan, M. 1964. *Understanding Media: the extensions of man*. New York: McGraw – Hill.
- Masqueray, P. 1908. *Euripide et ses Idées*. Paris.
- McLeish, K. 2001. *Αριστοτέλης* μτφρ. Λ. Θεοδωρίδου: Αθήνα: Ενάλιος.
- Μποζίζιο, Π. 2010. *Ιστορία του Θεάτρου*, μτφρ. Ε. Νταρακλίτσα, Ε.' τόμος 2 «2^η έκδ. αναθεωρημένη». Αθήνα: Αιγόκερως.
- Μπρεχτ, Μπ. χ.χ. *Μικρό «όργανον» για το θέατρο*, μτφρ. Δ. Μυράτ. (URL: <https://www.scribd.com/doc/72033366/%CE%9C%CF%80%CF%81%CE%B5%CF%87%CF%84-%CE%9C%CE%B9%CE%BA%CF%81%CF%8C-%CF%8C%CF%81%CE%B3%CE%B1%CE%BD%CE%BF-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%BF-%CE%B8%CE%AD%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%BF>).
- Musurillo, H. 1966. « Euripides and Dionysiac Piety (*Bacchae* 370 – 433) » *Transactions and Proceedings of the American Philological Association*. Vol.97: 299-309.
- Νικολακάκης, Η. 1993. *Η Ιδέα Περί Θεού στις Τραγωδίες του Ευριπίδη: Συμβολή στη Μελέτη της Αρχαίας Ελληνικής Θρησκείας*. Θεσσαλονίκη: Κυρομάνος.
- Nietzsche, Fr. 1999. *The Birth of Tragedy and Other Writings*, (επιμ. R. Geuss & R. Speirs). Cambridge.
- Norwood, G. 1908. *The Riddle of the Bacchae: The Last Stage of Euripides Religious Views*. Manchester: University Press.
- Oranje, H. 1984. *Euripides' Bacchae: The Play and Its Audience*. Netherlands: Leiden E. J. Brill.

- Packer, R. 1999. «Just what is Multimedia, Anyway? » *Dorée Duncan Seligmann*: 11-13, (URL: <http://www.zakros.com/bios/ReadingA.pdf>).
- Packer, R and Jordan, K. 2001. *Multimedia: from Wagner to Virtual Reality*, New York: Norton.
- Palmer, Sd. 2012. « The beginning of modern stage lighting design: Edward Gordon Craig and the May 1900 production of *Dido and Aeneas*», University of Leeds: Focus, Februa (URL: http://eprints.whiterose.ac.uk/74746/7/EGCraig_and_Dido%26Aeneas.pdf).
- Πατσαλίδης, Σ. 2004. *Από την αναπαράσταση στην παράσταση: Σπουδή ορίων και περιθωρίων*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Paulos, E. χ.χ. «The Human Body as Multimedia» URL: <http://besser.tsoa.nyu.edu/impact/f96/Reviews/epaulos/>.
- Pavis, P. 2006. *Λεξικό του θεάτρου*, μτφρ. Α. Κ. Στρουμπούλη. Αθήνα : Gutenberg.
- Πετρίδης, Α. 2015. « Εισαγωγή στην τραγωδία: 2. ο αριστοτελικός ορισμός της τραγωδίας» *Λωτοφάγοι*, (URL: https://antonispetrides.wordpress.com/2015/09/19/tragedy_intro_2_aristotle-on-tragedy/).
- Poole, W. 1990. *Male Homosexuality in Euripides*. Στο *Euripides, Women and Sexuality*, Powell, A. (ed.), London & New York: Routledge: 108-150.
- Poster, M. χ.χ. *Jean Baudrillard selected writing*, (URL: http://faculty.humanities.uci.edu/poster/books/Baudrillard,%20Jean%20-%20Selected%20Writings_ok.pdf.)
- Πούχνερ, Β. 2010. *Θεωρητικά του θεάτρου*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Πρεβελάκη, Π. 1913. *Ευριπίδη Βάκχες* μτφρ.
- Raphael, Fr. and McLeish, K. 2014. *Euripides Bacchae*. London: Nick Hern Books Limited, (URL: <http://www.nickhernbooks.co.uk/>).
- Reinelt, J. and Roach, J.R. 2007. *Critical Theory and Performance*, Michigan: University of Michigan Press.
- Ryan, M.L. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Ryder, C. 2016. «Storytelling in Virtual Reality: Hamlet Takes the (Virtual) Stage in new Production» *NYU Tandon School of Engineering*, (URL: <http://engineering.nyu.edu/news/2016/11/18/storytelling-virtual-reality-hamlet-takes-virtual-stage-new-production>).
- Salen, K. and Zimmerman, E. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge MA- London.

- Salter, Ch. 2010. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, Cambridge MA: MIT Press.
- Segal, G. 1982. « Etymologies and Double Meanings in Euripides' *Bacchae*», *Glotta*, 60: 81-93.
- Segal, G. 1997. *Dionysiac Poetics and Euripides' Bacchae: expanded edition with a new afterword by the author*, New Jersey: Princeton University Press.
- Σιδέρης, Ι. 2003 « Βάκχες με τη γλώσσα του σώματος»(συνέντευξη στη Ν. Χασιώτη), εφημ. *Το Βήμα πολιτισμός*, 18/5/2003, (URL: <http://www.tovima.gr/culture/article/?aid=151303>).
- Σηφάκης, Γ. 2011(α). *Μελέτες για το αρχαίο θέατρο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Σηφάκης, Γ. 2011(β). «Μέτρο, μέλος, όψεις: η σημασία τους για τη σκηνική ερμηνεία της τραγωδίας» *LOGGEION*, 41: 1-30. (URL: <http://www.ekivolos.gr/Metro,%20melos,%20opseis,%20h%20shmasia%20tou%20gia%20th%20skhnikh%20ermhneia%20ths%20tragvdias%CF%82-G.%20Shfakhs.pdf>).
- Taplin, O. 2003. *Η αρχαία ελληνική τραγωδία σε σκηνική παρουσίαση*, μτφρ. Β. Ασημομύτης, 2^η εκδ. Αθήνα: Παπαδήμας.
- Τιμπλαλέξη, Ε. 2014. *Αναλογικά και Ψηφιακά Παιχνίδια Ρόλων : Η Μαθησιακή και Θεατρική Διάσταση*. Μεταπτυχιακή Διατριβή. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Φιλοσοφική Σχολή, Τμήμα Θεατρικών Σπουδών.
- Timplalex, E. 2016. «The Human and the Chatterbot», *Performance Research*, 21:5: 59-64.
- Walton, J. M. 2009. *Το αρχαίο ελληνικό θέατρο επί σκηνής: Εγχειρίδιο για τις παραστάσεις του αρχαίου δράματος στην κλασική εποχή και στους νεότερους χρόνους*, μτφρ. Κατερίνα Αρβανίτη και Βίκυ Μαντέλη, 2^η έκδ. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Winnington-Ingram R. P. 1948. *Euripides and Dionysus: An Interpretation of the Bacchae*. Cambridge: University Press.
- Χολέβας, Ι. 2016. *Αριστοτέλης, ο μέγιστος των φιλοσόφων: 2400 χρόνια από την γέννησή του: Μακεδών Σταγίριτης: Η διδασκαλία του κορυφαίου φιλοσόφου και οι επιστήμες που την πλαισιώνουν και τις θεμελίωσε αυτός*. Αθήνα: Πελασγός.
- Χουζίνγκα, Γ. 2010. *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι – (Homo Ludens)*, μτφρ. Στ. Ροζάνης και Γ. Λυκιαρδόπουλος. Αθήνα: Γνώση.
- Χουρμουζιάδης, Ν. 2003. *Όροι και μετασηματισμοί στην αρχαία ελληνική τραγωδία*. Αθήνα: Στιγμή.

- Φωτόπουλος, Β. κ.α. 2008 «Πληροφορική V: πολυμέσα και Web Publishing» Ψηφιακή βιβλιοθήκη, (URL: <http://repository.edulll.gr/edulll/handle/10795/887>).