

# Σύγχρονες τάσεις στην έρευνα του παγκόσμιου κουκλοθεάτρου

Συλλογή Κειμένων  
Επιμέλεια: Marek Waszkiel

Τίτλος Πρωτότυπου:  
"Present Trends In Research  
of the World Puppetry"  
Ινστιτούτο Τέχνης της Πολωνικής  
Ακαδημίας Επιστημών,  
UNIMA Πολωνίας,  
Βαρσοβία 1992

Μετάφραση:  
Ερμιόνη Κοντογούλα, θεατρολόγος-σκηνογράφος  
Στάθης Μαρκόπουλος, κουκλοπαίκτης  
Επιμέλεια:  
Στάθης Μαρκόπουλος

Αθήνα, Σεπτέμβριος 1999

Έκδοση:  
Ελληνικό Κέντρο Κουκλοθεάτρου & Καραγκιόζη  
UNIMA-ΕΛΛΑΣ  
Ψαρουδάκη 34, 10445 Αθήνα  
Τηλ/φαξ (01)-8323714  
e-mail: unima\_hellas@hotmail.com



## Περιεχόμενα

Σημείωμα του μεταφραστή.....	4
Πρόλογος της πολωνικής έκδοσης.....	5
Πρόλογος στην ελληνική έκδοση.....	7
Σεληνιακές ταξινομήσεις.....	10
Η αξία του έμψυχου αντικειμένου στην διαδικασία της δραματοποίησης.....	16
Η θεατρική κούκλα σαν σχήμα λόγου.....	56
Μελέτη του παραδοσιακού κουκλοθεάτρου από την οπτική της θεατρικής εθνογραφίας.....	70
Κρυφοί χειρισμοί.....	83
Εναλλασσόμενα τρίγωνα: Τα τρία στοιχεία του Bunraku.....	92
Εμψυχούμενα αντικείμενα: Μια αισθητηριακή και μυστικιστική προσέγγιση.....	110
Το θέατρο των πραγμάτων και η γλώσσα των πραγμάτων.....	121

## Σημείωμα του μεταφραστή

Το τοπίο του κουκλοθεάτρου στην Ελλάδα αλλάζει. Μέσα στα τελευταία πέντε χρόνια έχουν εμφανιστεί πάρα πολλοί άνθρωποι να ασχολούνται με αυτό, κατά διάφορους τρόπους. Η πορεία που, από τις αρχές του αιώνα, τραβάει η κούκλα στην Ευρώπη, ξαφνικά βρίσκει έδαφος και εισβάλλει στην Ελλάδα. Όλα δείχνουν ότι σε πολύ μικρό διάστημα θα έχουμε και εδώ όλη την ποικιλία των φαινομένων που στο εξωτερικό συνεπάγεται η λέξη κουκλοθέατρο. Ωστόσο, αυτή η απότομη επίδραση έχει το μειονέκτημα να της λείπει ένα ουσιαστικό υπόβαθρο σε όλα τα επίπεδα. Η μεγάλη παράδοση του Καραγκιόζη, δυστυχώς, πολύ σπάνια γίνεται αντικείμενο γόνιμης εκμετάλλευσης - σχολειό για τους νέους κουκλοπαίκτες. Επίσης, οι παραδόσεις και η εξελικτική πορεία της κούκλας στην Ευρώπη δεν είναι άμεσα προσιτές σε όλους. Το αποτέλεσμα αυτής της έλλειψης είναι να αντιγράφεται το φαίνεσθαι, χωρίς πάντα να προηγείται, ή έστω να έπεται μια βαθύτερη κατανόηση. Επίσης, επειδή το κουκλοθέατρο, με την ευρεία έννοια που λαμβάνει σήμερα, προσφέρει την δυνατότητα εντυπωσιακών εφφέ καθώς και εύκολων λύσεων που περνιούνται για υψηλή τέχνη, υπάρχει ο κίνδυνος ρηχής δουλειάς και κακών αντιγραφών.

Οι παραπάνω παρατηρήσεις επισημαίνουν την ανάγκη και αιτιολογούν την προσπάθεια ανοίγματος μιας συζήτησης και δημιουργίας ενός υποστηρικτικού υλικού, με την έκδοση βιβλίων, άρθρων κλπ γύρω από το κουκλοθέατρο. Η

ελληνική βιβλιογραφία είναι, δικαιολογημένα, πολύ φτωχή, εξαιρουμένων των βιβλίων σχετικά με τον Καραγκιόζη. Το παρόν βιβλίο, χωρίς να αποτελεί κανένα "διαμάντι", έρχεται να συνεισφέρει σ' αυτή τη συζήτηση, δίνοντας ένα δείγμα θεμάτων και απόψεων που η διεθνής εμπειρία και έρευνα παράγει.

Η μετάφραση τέτοιων κειμένων παρουσιάζει δυσκολίες καθώς δεν έχει κατασταλάξει ακόμα ένα ελληνικό ειδικευμένο λεξιλόγιο. Αυτό, το αντιμετωπίζουμε χρησιμοποιώντας πρακτικούς όρους της δουλειάς του κουκλοπαίκτη ή εφευρίσκοντας όρους που για έναν κουκλοπαίκτη -υποκειμενικά βέβαια κρίνοντας- θα ήταν επαρκείς.

Αλλά και το κοινό δεν έχει ακόμα παιδευτεί στην ανάγνωση τέτοιων κειμένων (η αδιαφορία των κουκλοπαίκτων για τα θεωρητικά κείμενα είναι παροιμιώδης). Αυτό θα αντιμετωπιστεί με το πέρασμα του χρόνου, την συζήτηση και την ανάγνωση περισσότερων σχετικών κειμένων. Και σίγουρα αυτός ο διάλογος, κυρίως μεταξύ των ανθρώπων της πράξης, είναι και ο αρμόδιος να καθιερώσει και μια γλώσσα ικανή να μιλήσει για τους προβληματισμούς μας.

Σ.Μ.

Αθήνα, Σεπτέμβριος 1999

## Πρόλογος της πολωνικής έκδοσης

"Σύγχρονες Τάσεις στην Έρευνα του Παγκόσμιου Κουκλοθεάτρου" είναι ο τίτλος μιας διεθνούς συνάντησης που έγινε στην Βαρσοβία, στις 26 και 27 Μαρτίου του 1991. Σ' αυτήν συμμετείχαν ερευνητές/ μελετητές του κουκλοθεάτρου και κουκλοπαίκτες από όλο τον κόσμο. Η συνάντηση οργανώθηκε από την Επιτροπή Ερευνητικής και Επιστημονικής Πληροφόρησης της Διεθνούς UNIMA, με την βοήθεια του Ινστιτούτου Τέχνης της Πολωνικής Ακαδημίας Επιστημών και της UNIMA Πολωνίας και με την οικονομική υποστήριξη του Τμήματος Θεάτρου του Υπουργείου Πολιτισμού της Πολωνίας.

Το κουκλοθέατρο είναι ένας από τους λίγους κλάδους που επιτρέπουν το διάλογο ανάμεσα σε ανθρώπους που ασχολούνται επαγγελματικά με διάφορες όψεις της ίδιας τέχνης. Μια συνάντηση για το κουκλοθέατρο είναι μια ευκαιρία για τους κουκλοπαίκτες και τους κριτικούς, τους ιστορικούς και τους θεωρητικούς, τους ακαδημαϊκούς και τους εκδότες, τους οργανωτές φεστιβάλ, τους συλλέκτες, να συνενερευθούν και να συζητήσουν ποικίλα προβλήματα.

Το βιβλίο αυτό είναι μια συλλογή κειμένων που διαβάστηκαν στην συνάντηση της Βαρσοβίας. Μιλάει για το κουκλοθέατρο από διαφορετικές ηπείρους και εποχές. Οι ιστορικές αναφορές εμπλουτίζονται από θεωρητικές αναζητήσεις.

Μεθοδολογικά θέματα πλαισιώνουν την προσέγγιση του κουκλοθεάτρου σαν μια δια/πολυ-κλαδική τέχνη.

Το βιβλίο εκδόθηκε χάρη στην βοήθεια του Ινστιτούτου Τέχνης της Πολωνικής Ακαδημίας Επιστημών και της UNIMA Πολωνίας. Ελπίζω να τύχει θερμής υποδοχής.

Marek Waszkiel

## Πρόλογος στην ελληνική έκδοση

Το κουκλοθέατρο έχει αλλάξει πάρα πολύ τις τελευταίες δεκαετίες. Είναι λάθος να το συνδέει κανείς με αυτό που θυμάται από τα παιδικά του χρόνια. Αυτοί που το αντιλαμβάνονται κατατάσσοντάς το στις κατηγορίες του παρελθόντος δεν κατανοούν τις σύγχρονες κουκλοθεατρικές τέχνες καθόλου. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το κουκλοθέατρο έχει αλλάξει περισσότερο από κάθε άλλο καλλιτεχνικό κλάδο.

Το σημερινό κουκλοθέατρο έχει μια τεράστια ποικιλία. Αυτό γίνεται φανερό σε μια ευρεία προοπτική γιατί το πλαίσιο μιας χώρας ή ακόμα και ενός πολιτισμικού χώρου δεν είναι αρκετό. Ένας πολύχρωμος και γοητευτικός κόσμος ξεπηδάει από μια ορισμένη απόσταση. Σήμερα, χάρη σε μια μεγάλης κλίμακας διεθνή ανταλλαγή, μπορούμε να παρακολουθούμε παραγωγές ενός μακρινού παρελθόντος, τις πιο παλαιές κουκλοθεατρικές παραδόσεις και τις ρίζες του κουκλοθεάτρου. Την ίδια στιγμή μπορούμε επίσης να δούμε παραγωγές που κοιτούν μπροστά, πειραματικές και πρωτοπόρες, που αναζητούν νέα αυθεντικά μέσα έκφρασης. Η σημερινή εικόνα του κουκλοθεάτρου συνδυάζει όχι μόνο διαφορετικά στυλ και θεατρικές συμβάσεις, αλλά και διαφορετικούς τρόπους κατανόησης και διαφορετικούς δρόμους μορφοποίησής του. Βρισκόμαστε σε ένα σταυροδρόμι, παρατηρούμε ο ένας τον άλλο σκεπτόμενοι τι να κάνουμε.

Από τη μια μεριά έχουμε το παραδοσιακό κουκλοθέατρο. Το φαινόμενο αυτό απαντιέται σε μερικές μόνο χώρες, γιατί οι παραδόσεις στις οποίες αναφερόμαστε πάνε πολλές εκατοντάδες ή και χίλια χρόνια πίσω. Τόσο βαθιά ριζωμένα είναι το βιετναμέζικο *muia roi nu'oc*, η ευρωπαϊκή τέχνη της μαριονέτας, το ιαπωνικό *ningyo joruri*, το κινέζικο θέατρο σκιών, το ινδονησιακό *wayang*, οι μαριονέτες του Ρατζαστάν, ή η σχετική νεώτερη σικελική *opera dei pupi*. Με το πέρασμα των αιώνων, αυτά τα είδη κουκλοθεάτρου ανέπτυξαν όχι μόνο το δικό τους εύκολα διακριτό στυλ, αλλά και τις σχολές τους, τα έθιμα και τις ιδιαίτερες τελετουργίες τους. Γενικά μιλώντας, η τέχνη του παραδοσιακού κουκλοθεάτρου βασίζεται στην κωδικοποίηση. Το στοιχείο της έκκλησης έχει ελαχιστοποιηθεί. Ίσως αυτός είναι ο λόγος που το κάνει σχεδόν τέλειο καθώς είναι (ή θα έπρεπε να είναι) μια αγνή τέχνη. Οι κουκλοπαίκτες αφιερώνουν τους εαυτούς τους στην εκτέλεση της λεπτομέρειας. Εκπαιδεύονται πολλά χρόνια για να γίνουν μάστορες. Στην παραδοσιακή τέχνη αυτό που μετράει είναι η μαστοριά.

Από την άλλη μεριά, τα τελευταία χρόνια, σε πολλές χώρες αναπτύσσεται το θέατρο της εμπύχωσης. Οι όροι "figuretheater" ή "theatre d' objet" έχουν γίνει πολύ δημοφιλείς. Πολυάριθμοι θίασοι έχουν εγκαταλείψει την επωνυμία "Κουκλοθέατρο" για χάρη του θεάτρου διαφόρων μορφών εμπύχωσης. Η αλλαγή δεν είναι μόνο ψυχολογικής φύσης. Το θέατρο της εμπύχωσης αποκαλύπτει την τέχνη της εμπύχωσης, δηλαδή την βαθιά ουσία του κουκλοθεάτρου, αποκαλύπτει τα θεατρικά τεχνάσματα. Η εντύπωση δεν

επιτυγχάνεται μέσω της ατμόσφαιρας καλλιτεχνικής ομορφιάς της παράστασης, αλλά μέσω της κίνησης, του ρυθμού και της δράσης. Δεν είναι το θέατρο μιας κούκλας και ενός κουκλοπαίκτη, αλλά ενός ηθοποιού, μιας κούκλας και ενός αντικειμένου όπου ο ηθοποιός χρησιμοποιεί τα άλλα δύο.

Το μονοπάτι που ακολουθείται από την πλειοψηφία των κουκλοθεάτρων ή των θεάτρων εμπύχωσης, είναι ένα μονοπάτι εξεζητημένης έρευνας και ιδιαίτερου πειραματισμού, χαρακτηριστικά των δύσκολων καιρών που ζουν οι κουκλοπαίκτες σήμερα. Έχουμε να κάνουμε με μια ισχυρή τάση προς ένα θέατρο που ακόμα δεν έχει κατονομαστεί. Είναι ο ηθοποιός αυτός που αποτελεί σχεδόν γενικά το υποκείμενο των σύγχρονων παραστάσεων. Πρέπει να συντροφεύεται από μια κούκλα, ένα αντικείμενο, μια εικαστική φόρμα (αν θέλουμε να παραμείνουμε στα πλαίσια του κουκλοθεάτρου), και έτσι γίνεται συνήθως, όμως ο ηθοποιός είναι το κέντρο. Αυτός είναι η αιτία για ό,τι συμβαίνει πάνω στη σκηνή.

Μεταξύ αυτών των δύο τάσεων κυμαίνεται ο διάλογος των συγγραφέων αυτού του βιβλίου. Οι ιστορικοί και οι θεωρητικοί, οι πρακτικοί και οι ερευνητές του κουκλοθεάτρου εκφράζουν τους εαυτούς τους. Η διεθνής συνάντηση στη Βαρσοβία, το 1991, της οποίας προϊόν είναι το βιβλίο, απόδειξε σε όλους μας ότι αυτού του είδους ο διάλογος είναι ακόμα δυνατός και επιθυμητός. Χαίρομαι πάρα πολύ που θα συνεχιστεί στην Ελλάδα.

Marek Waszkiel

## Σεληνιακές Ταξινομήσεις

### Roman Paska

Πρωτοπροσπάθησα να μορφοποιήσω μια εναλλακτική νεο-σεληνιακή ταξινόμηση των κουκλών μετά την ανάγνωση της περιγραφής της φανταστικής Κινέζικης Εγκυκλοπαίδειας του Borges. Χρησιμοποιώντας ελεύθερα τον Μπόρχες σαν μοντέλο, άρχισα να κατατάσσω τις κούκλες που γνώριζα στις παρακάτω κατηγορίες:

- α) αυτές που ανήκουν σε μουσεία,
- β) αυτές που ανήκουν σε επιχειρήσεις,
- γ) τις εξημερωμένες,
- δ) τις φαλλικές,
- ε) αυτές που παρενοχλούν το ανθρώπινο είδος,
- στ) τις αδύνατες,
- ζ) τις άστεγες,
- η) αυτές τις οποίες οι άλλες κατηγορίες μμούνται,
- θ) τις ανεξέλεγκτες,
- ι) τις χωρίς αριθμό,
- κ) τις κομψά ντυμένες,
- λ) αυτές που δεν έχουν κινούμενα μέλη,
- μ) τις απασχολούμενες σαν μύγες σ' ένα πτώμα.

Παρόλο που μπορεί να μοιάζει θέμα ιδιοσυνγκρασίας, θα ήθελα η κατάταξη μου να λειτουργεί σαν προκαταρκτικό μοντέλο υπονόμησης των κουρασμένων παλιών ταξινομήσεων που γενικά (συχνά λαθραία) διαχέεται τις συζητήσεις των θεωρητικών του κουκλοθέατρου, των ιστορικών, ακόμη και των κουκλοπαικτών.

Συζητήσεις οι οποίες είχαν γίνει όλο και περισσότερο μπερδεμένες από το άγχος. Στο κάτω-κάτω υπάρχει κάτι το έμφυτα ενοχλητικό σε ό,τι επιμένει να διαφεύγει ακριβούς ορισμού. Οι όροι "κούκλα", "τέχνη της κούκλας", "κουκλοθέατρο", προτείνουν μια ετερογενή ποικιλία φαινομένων, η οποία συνεχίζει να αυξάνεται και να πολλαπλασιάζεται με όλο και λιγότερο κοινή συμφωνία ως προς το τι ακριβώς είναι μια κούκλα. Είναι πιο καθαρό τι εννοούμε με την λέξη άνθρωπος παρά με την λέξη κούκλα και η έννοια του ανθρώπου έχει απασχολήσει μεγάλα μυαλά για αιώνες. Έτσι, μη έχοντας σταθερά θεμέλια, βασισμένα σε ορισμούς, βασιζόμαστε κυρίως στις ταξινομήσεις. Ακόμα κι αν δεν ξέρουμε τι είναι η κούκλα, ξέρουμε ότι υπάρχουν πράγματα που τα ονομάζουμε "κούκλες" και η ταξινόμηση (μια διαδικασία απαρίθμησης, ομαδοποίησης, διαίρεσης, αντιπαράθεσης, διευθέτησης, επαναδιευθέτησης και σύγκρισης τους) μας παρηγορεί με υπαινιγμούς ή ενδείξεις κοινών χαρακτηριστικών που θα επικύρωναν την ύπαρξή τους σαν ένα ξεχωριστό καλλιτεχνικό γένος ή είδος.

Καθώς οι ταξινομήσεις είναι εγγενώς συγκριτικές, η μέθοδος ταξινόμησης αυτόματα υποθέτει την αποδοχή ή αναγνώριση κάποιου είδους κοινού εδάφους. Βέβαια, θα μπορούσε κάποιος να ισχυριστεί ότι τα φαινόμενα του κόσμου της κούκλας είναι πολύ συγκεκριμένα και ποικίλα για να περιοριστούνε σ' ένα μόνο σύστημα κατάταξης χωρίς υπεραπλούστευση. Θα μπορούσε επίσης δικαίως να τεθεί το ερώτημα ότι, εξαιτίας της έλλειψης συμφωνίας στους ορισμούς, υπολείπεται η μεθοδολογία για τον καθορισμό της φύσης και της αντίληψης αυτών των συστημάτων κατάταξης. Αλλά το να απορρίψουμε εντελώς την ιδέα μιας ταξινόμησης των κουκλών αντιτίθεται στην κοινή χρήση και πρακτική και θα σήμαινε την ουσιαστική

απόρριψη όλης της προηγούμενης φιλολογίας και συζήτησης σ' αυτό το χώρο. Στις προσπάθειες μας να περιγράψουμε αυτό που δεν μπορούμε να εξηγήσουμε, οι ταξινομήσεις πάντα εκφράζουν την κρυφή προσδοκία για έναν ορισμό της τέχνης της κούκλας.

Το πρόβλημα λοιπόν με τις επικρατούσες ταξινομήσεις των κουκλών είναι ότι συνήθως υπερτονίζουν είτε α) την ιστορικότητα είτε β) την φυσιολογία της κούκλας σαν ένα αντικείμενο ανεξάρτητο από το συνηθισμένο φαινόμενο του κουκλοθέατρου. Για παράδειγμα, η ταξινόμηση των κουκλών με βάση τις αυστηρά φυσιολογικές διαφορές στους μηχανισμούς χειρισμού τους (γάντι, βέργες, νήματα κλπ.) παραβλέπει το ευρύτερο πλαίσιο της παράστασης της κούκλας και καθιερώνει μια σύμβαση ορισμού των κουκλών απλά σαν μηχανές με έναν αυτονόητο κοινό σκοπό, που διαφέρουν μόνο στον τύπο μοχλών χειρισμού τους. Κατ' επέκταση, ολόκληροι κλάδοι της τέχνης της κούκλας, κατά κανόνα διαχωρίζονται από την παρουσία ή απουσία κουκλών με τον ίδιο τύπο μηχανισμού κίνησης, παραβλέποντας το γεγονός ότι ο μηχανισμός με τον οποίο κινείται μία κούκλα είναι σαφώς πιο ασήμαντος από το πως και το γιατί κινείται. Οι προσπάθειες για περιγραφή και ερμηνεία της τεχνικής της παράστασης μόνο με όρους μηχανικής της κίνησης (π.χ. γαντόκουκλα, μαρότα, κλπ.) είναι αναμφίβολα ξεπερασμένες και παραπλανητικές.

Έτσι, ενώ οι ταξινομήσεις βάσει της κίνησης τείνουν να υπερτονίζουν την σημασία της μηχανικής σαν τον πιο προσιτό και ορατό κοινό τόπο της κούκλας, οι ταξινομήσεις κατά γεωγραφικές περιοχές συχνά κάνουν το αντίθετο, επισκιάζοντας την αρχή του κοινού τόπου. Περιορίζοντας ένα δεδομένο κουκλο-φαινόμενο σε μια θεώρηση μέσα σε συγκεκριμένο ιστορικό ή

γεωγραφικό πλαίσιο, πιθανά τείνουν να παραβλέπουν τις αισθητικές σταθερές που καθιστούν δυνατές συγκριτικές μεθοδολογίες, κρυμμένες αντιστοιχίες, μυστικές συνδέσεις ή νήματα που συνθέτουν το κουκλοθέατρο. Έτσι, για παράδειγμα, ενώ η απόφαση ότι η χρήση των "υδρό-κουκλών" ειδικά στο Βιετνάμ ήταν αρχικά αποτέλεσμα του κλίματος και του εδάφους της ΝΑ Ασίας, εξηγεί την τεχνική χρήση του νερού, πολύ λίγο ερμηνεύει τον λόγο γέννησης του κουκλοθέατρου.

Οι ταξινομήσεις κατά περιοχές, επίσης συχνά κάνουν το λάθος να επιβάλλουν τα ευρωπαϊκά, μετα-αναγεννησιακά επιστημονικά δεδομένα πάνω σε πολιτισμικά φαινόμενα μη-ευρωπαϊκών, ονομαζόμενων αρχαϊκών ή προβιομηχανικών ομάδων. Έτσι, για παράδειγμα, ο ανιμισμός, ένα σύστημα πεποιθήσεων και πρακτικών που είναι βασικό για την κατανόηση του κουκλοθέατρου, σπάνια συζητείται σαν κάτι άλλο εκτός από ένα μάτσο προκαταλήψεις και ουσιαστικά ποτέ σαν μια αξιόλογη, ισχύουσα εναλλακτική οπτική. Απ' αυτή την οπτική, το κουκλοθέατρο μπορεί να κερδίσει κάτι από την σύγχρονη "δια-πολιτισμική" τάση που έχει κάνει πολλά για την προώθηση της σημασίας της μη-πριμοδότησης ευρωπαϊκών ή ευρωκεντρικών μεθόδων και προοπτικών. Η πρόκληση της περιγραφής μη-ευρωπαϊκών ή προ-βιομηχανικών ευρωπαϊκών παραδόσεων όπως είναι (ή ήταν) από μόνες τους (αν όχι με τους δικούς τους όρους), είναι ένα τρομακτικό εγχείρημα που μπορεί να κάνει την ιστορική, γεωγραφική έρευνα του κουκλοθέατρου να νιώθει σαν να μην άρχισε ποτέ.

Η μελέτη του κουκλοθέατρου μπορεί να επωφεληθεί από το παράδειγμα της δια-πολιτισμικής τάσης όχι μόνο στην προσέγγιση του παραδοσιακού κουκλοθέατρου, αλλά και όσον αφορά την σχέση

ανάμεσα στον κόσμο του κουκλοθεάτρου και του Θεάτρου με κεφαλαίο Θ. Στα περισσότερα μέρη του κόσμου όπου το κουκλοθέατρο δεν θεωρείται ολωσδιόλου θέατρο, θεωρείται μια περιθωριακή, ανώμαλη ή κατώτερη μορφή (ειδικά από την ευρωπαϊκή προοπτική). Οι απολογητές του κουκλοθεάτρου λοιπόν, έχουν εστιάσει τις προσπάθειες τους στην κατάκτηση μιας αναγνώρισης για το κουκλοθέατρο, σαν ένα "νόμιμο" ή "αξιοσέβαστο" τύπο Θεάτρου (κεφαλαίο Θ), η οποία όμως δεν καταφέρνει τίποτα παραπάνω από την διάνοιξη μιας περιστεροφωλιάς για τις κούκλες ανάμεσα στις ήδη υπάρχουσες ταξινομήσεις του Θεάτρου, με τον έμμεσο υπαινιγμό ότι αν το θέατρο είναι το Γένος, το κουκλοθέατρο είναι ένα είδος ή υπο-είδος. Αυτό με την σειρά του έχει οδηγήσει σε αναλύσεις, χαρακτηρισμούς και περιγραφές των διάφορων μορφών και φαινομένων της τέχνης της κούκλας με όρους προϋπαρχόντων μεθοδολογιών - διαδικασίες που πολύ συχνά οδηγούν ξανά στην αρχική επιβεβαίωση ότι το κουκλοθέατρο εξαρτάται και γι' αυτό είναι κατώτερο από τα περισσότερα είδη θεάτρου.

Μια δια-πολιτισμική συμπεριφορά, από την άλλη μεριά, θα ενθάρρυνε περιγραφικές αναλύσεις του κουκλοθεάτρου, ακόμα και στις πιο "εκκεντρικές" (ή "μικρότερες") εκφάνσεις του, χωρίς καμία προσπάθεια για εκ των προτέρων ομαλοποίηση, συστηματοποίηση ή τυποποίηση αλλά με σεβασμό προς τις διαφορές μεταξύ πρόθεσης και αντίληψης. Αυτή η νέα προσέγγιση θα γεννούσε την ανάγκη για αντίστοιχα νέες ταξινομήσεις - ταξινομήσεις που (για να παραφράσουμε τον J.F. Lyotard) θα τονίζουν το μη-ταξινομήσιμο μέσα στην ίδια την ταξινόμηση, αναζητώντας νέες ταξινομήσεις που θα εμπεριέχουν μια δυνατότερη αίσθηση του μη-ταξινομήσιμου, ταξινομήσεις όχι πια υποκείμενες σε προκαθορισμένους

κανόνες, που δεν θα μπορούσαν να κριθούν εφαρμόζοντας οικείες κατηγορίες. Αυτοί οι κανόνες και κατηγορίες θα ήταν αυτό το οποίο αναζητούν οι νέες σεληνιακές ταξινομήσεις.

Για την περίπτωση που ακούγεται περιεργο ή ακατανόητο, πρόσφατα ανακάλυψα ένα πρότιμο παράδειγμα αυτής της μεθόδου, στο έργο της προ-αναγεννησιακής μεξικανής ποιήτριας Sor Juana Ines de la Cruz, η οποία περιέγραψε την δική της διαδικασία ως εξής:

*«Όντας νύχτα, κοιμήθηκα.  
Ονειρεύτηκα ότι ήθελα να καταλάβω  
όλα τα πράγματα και να δημιουργήσω  
το σύμπαν, αλλά δεν μπορούσα να τα  
πιάσω ούτε σε κατηγορίες, ούτε το  
καθένα ξεχωριστά. Απογοητευμένη,  
την αυγή, ζύπνησα.»*

Έπειτα, αφιέρωσε περίπου χίλιους στίχους στην περιγραφή και ανάλυση του "απογοητευτικού" της ονείρου.



## Η αξία του έμψυχου αντικειμένου στην διαδικασία της δραματοποίησης

Maryse Badiou

*"Η ζωή είναι ένα όνειρο"*

*Ο βασιλιάς ρωτά τον Thomas Becket:*

- Γιατί βάζεις ετικέτες σε όλα, για να δικαιολογήσεις τα συναισθήματά σου;
- Γιατί, χωρίς ετικέτες, ο κόσμος δεν θα είχε πια μορφή, πρίγκηπά μου...
- Και είναι σημαντικό ο κόσμος να έχει μια μορφή; επιμένει ο βασιλιάς.
- Πρωτεύον πρίγκηπά μου, αλλιώς δεν θα ξέραμε πια τι να κάνουμε σε αυτόν... "1

Αυτή η απάντηση του Becket, μας εισάγει έμμεσα στην καρδιά της φανταστικής δραστηριότητας, στην πηγή του φαινομένου της δημιουργίας και μας αποκαλύπτει τη φύση των τεχνών του θεάματος, ειδικά του κουκλοθεάτρου και του θεάτρου σκιών.

Πραγματικά όλα λειτουργούν στη βάση των παγκόσμιων μηχανισμών, τους οποίους ο αρχαϊκός άνθρωπος -ο πρώτος πρωταγωνιστής- έθεσε σε λειτουργία σαν αντίδοτο στην αγωνία του για το άγνωστο, σε αυτούς τους μεγάλους μεταφυσικούς φόβους για τους οποίους μιλούσε ο Artaud. Έτσι, για να προφυλαχθεί από μια εξωτερική πραγματικότητα που του παρουσιαζόταν ενιαία, χωρίς διακρίσεις, χωρίς ονόματα, χωρίς ταυτίσεις, ασύλληπτη, ο αρχαϊκός άνθρωπος έπρεπε να διαιρέσει αυτή την πραγματικότητα, να ονομάσει τα πράγματα και να τα εξοτομικεύσει. Για να κατορθώσει να βάλει λίγη τάξη

στο πρότυπο, θολό και συγκεχυμένο χάος όπου είχε βυθιστεί, έπρεπε να δημιουργήσει, με μια σχεδόν βιολογική ορμή, ήχους, χειρονομίες, μύθους και τελετουργίες: σύμβολα που, μπροστά σε μία ανυπαρξία βέβηλη και απατηλή τον ασφαλίζουν, συνδέοντάς τον με μια υπέρβαση, με μια λογική: με ένα νόημα.

Από αυτή τη συμβολική δραστηριότητα, ο πρωτόγονος άνθρωπος αναπτύσσει την οργανωτική λειτουργία της γλώσσας, που επιτρέπει να αναγνωρίσουμε το άγνωστο μέσω μιας μορφής αντιπροσώπευσης. Με αυτό τον τρόπο, εάν Α είναι η πραγματικότητα, Α' θα είναι η απεικόνιση αυτής της πραγματικότητας και θα αποτελέσει το χαρακτηριστικό γνώρισμα του Α και τη μεταφορά του.

Μπορούμε να μελετήσουμε τη σημασία που αποκτά η δημιουργία αυτών των μορφών σε ένα άτομο, το οποίο υποφέρει από αφασία, δηλαδή σε κάποιον που στερείται τη χρήση κάποιων λέξεων και που κατά συνέπεια, δεν κατέχει το Α' , δηλαδή τη μορφή παρουσίας που ανταποκρίνεται σε μια ξεχωριστή πραγματικότητα. Αυτό το άτομο μπορεί, για παράδειγμα, να διακρίνει τις αποχρώσεις των χρωμάτων, όμως δεν θα μπορέσει ποτέ να τις ταξινομήσει. Σε τελική ανάλυση, θα του ήταν αδύνατο να ενταχθεί στο χώρο και στο χρόνο και να σχετιστεί με αυτούς; προφανώς θα του ήταν αδύνατο να ενεργήσει πάνω στην πραγματικότητα. Υπό το φως αυτών των παρατηρήσεων, δεν πρέπει να μας εκπλήσσει το γεγονός ότι ο άνθρωπος να είναι το μόνο ομιλούν ον του πλανήτη μας που έχει μπορέσει να αναπτύξει την κατασκευή των εργαλείων για να αυξήσει την εγκόσμια εξουσία του.

Όλοι αυτοί οι ψυχο-φυσιολογικοί μηχανισμοί, οι οποίοι φανερώνουν την ανθρώπινη ανάγκη να αναδημιουργήσει το σύμπαν με μορφές παρουσίας -

με αυτή την έννοια μπορούμε να πούμε μαζί με τον Calderon, ότι η ζωή είναι ένα όνειρο- ήταν καθοριστικοί και προσδιοριστικοί για την ανάπτυξη του είδους μας. Επέτρεψαν στους ανθρώπους να βρουν μια ισορροπία και να μπορέσουν να δημιουργήσουν, σε μια δεδομένη στιγμή, μία κουλτούρα και ένα πολιτισμό.

### Οι πρωτόγονες πηγές

Εάν κάθε μορφή αναπαράστασης είναι μεταφορική, δηλαδή ποιητική, εάν το φανταστικό έχει εισαχθεί σε όλες τις δημιουργικές εκδηλώσεις στην ανθρώπινη ζωή, είναι απαραίτητο να θεωρήσουμε αυτή τη δραστηριότητα ως πρωταρχική και άκρως σημαντική. Η λεκτική γλώσσα, η ζωγραφική, ο χορός, κτλ. εικόνες της πραγματικότητας και αποτέλεσμα μιας εμπειρίας εκμάθησης του κόσμου, είναι για τον άνθρωπο και για την κοινότητα στην οποία ανήκει ένας τρόπος να δεσμευτεί υπαρξιακά και να καταστήσει εντονότερη την ανθρώπινη περικυβία.

Άρα, όλα άλλαξαν για τον άνθρωπο, σύμφωνα με τον ανθρωπολόγο Andre Leroi - Gouhan, όταν μπόρεσε να δημιουργήσει μια μορφή παρουσίας, που να του επιτρέπει να θριαμβεύει πάνω στο χρόνο, όταν μπόρεσε να πει: "Ήταν στο ποτάμι, είναι στο σπίτι μας, αύριο θα είναι στο δάσος..."<sup>2</sup>, δηλαδή όταν μπόρεσε να διασώσει την πατρότητα των πραγμάτων μέσα από την τελετουργία και το θέατρο. Εάν λοιπόν ερευνήσουμε λίγο περισσότερο την επιχειρηματολογία μας και παραβάλλουμε, για παράδειγμα στην Occitanie, την ημέρα του Αϊ Γιαννιού, τη στιγμή που μπροστά στη φλόγα της χαράς ένας ηλικιωμένος ανοίγει ένα μπουκάλι κρασί ή σαμπάνια, διαπιστώνουμε ότι εκείνη τη δεδομένη στιγμή, η ερμηνεία του χαρακτηριστικού γνωρίσματος από την συγκεντρωμένη κοινότητα είναι ομόφωνη και σημαίνει ότι ο ηλικιωμένος πήδηξε πάνω

από τις φλόγες όπως ακριβώς στα χρόνια της νιότης του. Προφανώς σε αυτό το στάδιο, το σημαντικό δεν είναι να πηδήξεις, αλλά το γνώρισμα που επιτρέπει να προσποιηθούμε ότι η πράξη πραγματοποιήθηκε. Το σημαντικό τελικά δεν είναι να αναπαράγουμε την πραγματικότητα, αλλά να δημιουργούμε μια εικόνα που να μπορεί να μας την προκαλέσει, να μας παρουσιάσει τα ιδανικά του, όπως έγινε στην περίπτωση με τα μπλε μίλα τα οποία ζωγράφισε ο Σεζάν. Με λίγα λόγια, αυτό που απαιτούμε να συλλάβουμε, δεν είναι η πραγματικότητα μέσα μας, αλλά αυτή που κρύβει ο χρόνος πέρα από εκεί.

Αυτή η άπληστη πραγματικότητα, η οποία τοποθετείται από την άλλη πλευρά του κατόπτρου των φαινομένων, αποκαλύπτει τον κόσμο που πρέπει να επινοήσουμε για να τον προσφέρουμε στην κοινότητα μέσω της φαντασίας. Ποιος δεν έχει αισθανθεί την ακαταμάχητη και μυστηριώδη δύναμη της φαντασίας, τη στιγμή, για παράδειγμα, της ανάγνωσης ή της ακρόασης ενός παραμυθιού; Μας κάνει να γλιστράμε σε ένα επίπεδο αίσθησης, στο οποίο ζούμε τόσο έντονα όσο ποτέ άλλοτε, μια πραγματικότητα περισσότερο υπαρκτή από την ίδια την πραγματικότητα. Ο Σαίξπηρ, αυτός ο σοφός γνώστης της ανθρώπινης φύσης και της τέχνης του ομοιώματος, μετατρέπει σε φαντασία το δραματουργικό υλικό του Άμλετ, όπου όλος ο προβληματισμός της ύπαρξης και της ανυπαρξίας ανοίγει τη διαλεκτική της ζωής και του θανάτου, του θανάτου και της ονειροπόλησης, του λογικού και του παράλογου: της πραγματικότητας και της φαντασίας.

Το βασικό ερώτημα της ανθρώπινης κατάστασης βρίσκεται πολύ πιθανά εκεί, στον μονόλογο της τρίτης πράξης του Άμλετ. Και σαν να ήταν αυτό λίγο, ο Σαίξπηρ συνεχίζει και επμένει, μετατρέποντας σε φαντασία το όργανο, χάρη στο οποίο

ο Άμλετ θα αμφισβητήσει ξανά, με παράδοξο τρόπο, την πραγματικότητα. Μέσα από την αναπαράσταση του θανάτου του βασιλιά και πατέρα του, την οποία έπαιζαν κωμικοί στον πύργο του Elsenour, ο Άμλετ πραγματικά καταφέρνει να κάνει τους χαρακτήρες-θεατές να αμφισβητήσουν την ίδια τους την πραγματικότητα. Έτσι "η παρουσίαση του φανταστικού", όπως παρατήρησε θαυμάσια ο Duvignaud, "δεν είναι ένα παιχνίδι με απατηλές φιγούρες, αλλά αυτή καταλαμβάνει επινοημένες μορφές για να επιβάλλει στον άνθρωπο την εικόνα αυτού που τον ενδιαφέρει. Αυτό το όνειρο δεν είναι πλέον όνειρο, είναι το ύφασμα από το υλικό της ίδιας μας της ζωής"<sup>3</sup>.

#### **Το εμψυχούμενο αντικείμενο ως μεταφορικό ιδανικό**

Έχοντας σκεφτεί τη σημασία και τη δύναμη της φαντασίας στην ανθρώπινη ύπαρξη, μπορούμε να αναρωτηθούμε ποια είναι τα μέσα, που θα μας οδηγήσουν εκεί με όσο το δυνατόν καλύτερη αποτελεσματικότητα. Για μια ακόμη φορά ο Άμλετ μας επιτρέπει να σκεφτούμε, όταν απευθύνεται στην Οφελία και αποδίδει στη μαριονέτα ιδιαίτερες αρετές, οι οποίες του επιτρέπουν να δημιουργήσει τον ιδανικό δεσμό μεταξύ των δύο πραγματώσεων Α και Α' : "Θα μπορούσα να κάνω τον διερμηνέα ανάμεσα σ' εσάς και τον εραστή σας", της λέει, "εάν μπορούσα να δω να χορεύουν οι μαριονέτες"<sup>4</sup>.

Το εμψυχούμενο αντικείμενο, μαριονέτα ή σκιά-με συγκεκριμένη ή αφηρημένη μορφή, από διάφορα υλικά και τεχνικές- μπορεί να μεταδώσει μέσα από την κίνηση, την ανώτερη έκφραση της ανθρώπινης ζωής, γιατί συμμετέχει ταυτόχρονα στον κόσμο της άψυχης ύλης, στον κόσμο των θνητών, του σύμπαντος των υποκειμένων, στον κόσμο της ζωής. Χάρη σε αυτές τις

αμφισημίες, τις χαρακτηριστικές της υπόστασής του, το εμψυχούμενο αντικείμενο, επέτρεπε στον Άμλετ να έχει πραγματικά πρόσβαση στο όραμα του αοράτου. Δεν είναι λοιπόν τυχαίο ότι ο ήρωάς του Σαίξπηρ, δίνοντας συμβουλές στους κωμικούς, τους συστήνει την επεξεργασία των κινήσεων, παροτρύνοντάς τους έτσι, σιωπηρά, να εμπνευστούν από το παίξιμο των μαριονετών, μια έμπνευση που όμοια είχαν πολλοί άλλοι άνθρωποι του θεάτρου, όπως για παράδειγμα, ο Gordon Craig, ο οποίος επεξεργάστηκε τη θεωρία του για την υπερ-μαριονέτα και ο Maurice Maeterlinck, ο οποίος ανέπτυξε μια νέα αντίληψη για τον ηθοποιό. Το εμψυχούμενο αντικείμενο συναρπάζει τον δημιουργό, κυρίως στις περιόδους που σφραγίστηκαν από τον ιδεαλισμό, όταν τα άτομα έψαχναν ακριβώς κάτι άλλο πέρα από το καθαρό δεδομένο. Αντίθετα, μπορούμε να διαπιστώσουμε την εξαφάνιση κάθε ενδιαφέροντος για το εμψυχούμενο αντικείμενο στην ρεαλιστική λογοτεχνία.

Εξαιτίας της διπροσωπίας της και της ξεχωριστής ικανότητάς της να υπάρχει και να μην υπάρχει, η εμψυχούμενη μορφή αποκτά μεγάλη δύναμη. Αντίθετα, η ανθρώπινη φύση του ηθοποιού, η οποία συχνά θεωρείται πλεονέκτημα, μεταφέρει παράδοξα πολλή σκουριά για να έρθει, το ίδιο σθεναρά, σε επαφή με την έκφραση της ζωής. Συχνά διαπιστώνουμε ότι η έγνοια να αναπαράγουμε με ακρίβεια την πραγματικότητα, δίνει πάντοτε σαν αποτέλεσμα μια λιγιστά αξιόπιστη εικόνα.

Στην φαντασία λοιπόν, όπως συμβαίνει στην περίπτωση της ημέρας του Αϊ Γιαννιού στην Occitanie, η πιστή αναπαραγωγή της πραγματικότητας δεν είναι υποχρεωτική για να έρθουμε σε επαφή με τη ζωή: να γιατί σε όλες τις εποχές, πάντα συναρπαζόμασταν από τη χρήση του εμψυχούμενου αντικειμένου, το οποίο

χωρίς να αναπαράγει την πραγματικότητα κατά τον ορθόδοξο τρόπο, της δίνει την αναμφισβήτητη αίσθηση, χάρη στην ικανότητά του να κάνει μια αφαίρεση από το πραγματικό, την δυνατότητα να καταλύει και να καταλύεται, όπως στη χημεία, να ξεκαθαρίζει την πραγματική του ουσία: αρετές που το τοποθετούν στην ανώτερη βαθμίδα του μεταφορικού ιδανικού και του συμβόλου.

Παρόλα αυτά, η μεγάλη μοναδικότητα της μαριονέτας και της σκιάς και η μεγάλη λειτουργική τους δύναμη, προέρχεται από το γεγονός, ότι, χωρίς να είναι ζωντανές, ζουν μπροστά μας και ότι χωρίς να μοιάζουν με τους ανθρώπους, επιβεβαιώνουν αριστουργηματικά την ομοιότητά τους. Όπως θα έλεγε ο Bernhild Boie, έχουν με τα ανθρώπινα όντα "μία ομοιότητα συγχρόνως ελλειμματική και τέλεια επαρκή"<sup>5</sup>.

Το εμψυχούμενο αντικείμενο της λαϊκής παράδοσης, κατασκευασμένο από υλικά συχνά ταπεινά, τα οποία σχεδόν πάντα παρουσιάζουν τη δομή μιας ακραίας απλότητας, μας μεταφέρει την άνογη έκφραση της αμφιβολίας, της παραδειγματικής σύνθεσης ανάμεσα στο όμοιο και στο διαφορετικό, ανάμεσα στην ύπαρξη και την ανυπαρξία: την εικόνα του ειδώλου, που περιέχει σε αφθονία το σπόρο της μεταμόρφωσης, της εκπληκτικής αλλαγής της φύσης, που μόνο ο Θεός κατέχει με την ίδια του την εξουσία. Θυμίζουμε ότι το όνομα Ιεχωβάς, προσφώνηση που όλοι οι σημιτικοί λαοί έδωσαν στο Θεό, δεν προφέρθηκε ποτέ, ούτε ακόμη και κατά την ανάγνωση της Βίβλου: αντικαταστάθηκε από το Adonai, διότι το να πεις το όνομα του Θεού -το να του αποδώσεις μια μορφή γλωσσικής παρουσίας- θα προκαλούσε την αλλαγή της φύσης του και μια μεταμόρφωση αδύνατη, αφού αυτή η εξουσία έχει αποδοθεί αποκλειστικά στο Θεό.

Όπως το εκφράζει ποιητικά ο Victor Hugo: "διότι η λέξη είναι ο Λόγος, και ο Λόγος είναι Θεός"<sup>6</sup>.

Η μαριονέτα ανακτά την έκφραση της μεταμόρφωσης και την αλλαγή της φύσης μέσα στη μαγεία, στη καρδιά των μύθων, των αντιλήψεων και των παραδόσεων που επιβιώνουν σήμερα ακόμη στις πρωτόγονες κοινωνίες. Για παράδειγμα, στις τελετουργίες ενηλικίωσης στη Γουινέα, "οι νέοι άνδρες παίρνουν συχνά τη μορφή των νεκρών ή ακριβέστερα των βρικόλακων. Επιστρέφουν ανάμεσα στους ζωντανούς, μετά από μία παραμονή σε ένα μυστικό τόπο, όπου υποτίθεται ότι ήταν νεκροί και στη συνέχεια γεννήθηκαν για δεύτερη φορά. Στην πανηγυρική 'έξοδο' των μνημένων, το σώμα τους είναι ολόλευκο και αυτά τα φαντάσματα ενεργούν όπως τα αυτόματα ή οι μαριονέτες. Ο βηματισμός τους, οι παραμικρές

κινήσεις τους είναι μηχανικές"<sup>7</sup>. Μέσα από την μύηση, αυτό το τόσο σημαντικό στην πρωτόγονη κοινωνία τελετουργικό πέρασμα, το νέο παιδί ξεπερνά την προηγούμενη κατάστασή του με το να μετατραπεί σε ενήλικα και να φτάσει σε ένα άλλο επίπεδο γνώσης, έχοντας μόνο σαν σημείο αναφοράς τη μαριονέτα και την αμφισβητούμενη πραγματικότητά της.

Παρούσες από τις ρίζες της ανθρωπότητας και σε όλους τους πολιτισμούς, οι μαριονέτες και οι σκιές, συμμετέχουν στα σημαντικότερα γεγονότα της ομάδας-κοινότητας -στη γέννηση, το θάνατο, τους γάμους κτλ.- μέσα από τις τελετουργίες, τις θρησκευτικές τελετές και τις παραδοσιακές γιορτές: χωρίς καμία αμφιβολία είναι η ανάμνηση της ανθρώπινης κατάστασης σε όλες της εκφάνσεις της.

### Η διεργασία της δραματοποίησης.

Οι θρησκευτικές τελετές, σημείο εκκίνησης των παραθεατρικών εκδηλώσεων ή, σε ορισμένους πολιτισμούς, αναπαραστάσεων αληθινά θεατρικών, ξεκινάνε τη διεργασία δραματοποίησης από ένα αφηγηματικό πυρήνα με μυθικό περιεχόμενο, που με τη φυσική παρουσία του ηθοποιού, εξελίσσεται προς διαφοροποίηση: για παράδειγμα, προς την καθαρή λογοτεχνία, τη ζωγραφική ή τη μουσική. Εντούτοις, η συνθήκη της ανθρώπινης παρουσίας, του ηθοποιού, δεν επαρκεί πάντοτε να προσδιορίσει ολοκληρωμένα τη διεργασία δραματοποίησης και την υπόστασή της στο χώρο. Η ενσωμάτωση του αντικειμένου και ειδικά του εμπνυχόμενου αντικειμένου, το οποίο πολλαπλασιάζει άπειρες φορές τις μεταμορφώσεις, θα κάνει δυνατό το δραματικό παιχνίδι με μία απόλυτη ελευθερία.

Στο σημείο αυτό της διερεύνησής μας, έχουμε την πρόθεση να αναλύσουμε τη διαδικασία δραματοποίησης των εμπνυχόμενων αντικειμένων σε σχέση με τις τέχνες του θεάματος, στο μέτρο στο οποίο, όπως είδαμε, αποτελούν βασικά μορφές αναπαράστασης: εκείνες τις οποίες μία κοινότητα επεξεργάζεται σε μία προσπάθεια κατανόησης του κόσμου και η ανάλυσή μας θα στηριχτεί στην ατομική και στη συλλογική φαντασία των ανθρώπων και θα ποτιστεί στην πηγή της θρησκευτικής και ιερής εμπνευσής τους.

Οι υποθέσεις μας και η ανάλυση γίνονται σ' ένα ανιστηρά θεωρητικό επίπεδο και θα αναπτυχθούν σε μία προοπτική όχι χρονολογικής παράθεσης, αλλά συγχρονικής, γιατί όπως σημειώνει ο Henri Focillon, "ιστορία δεν μοιάζει με ποταμό που παρασύρει με ίδια ταχύτητα και στην ίδια κατεύθυνση τα γεγονότα και τις στάχτες τους. Είναι ακριβώς η διαφορετικότητα και η ανισότητα των ρευμάτων που πιθανόν συμβάλλουν στη

δημιουργία αυτού που λέμε ιστορία. Θα έπρεπε μάλλον να σκεφτούμε μία υπέρθεση γεωλογικών στρωμάτων, με διάφορες κλίσεις, που διακόπτονται μερικές φορές από απότομες σχισμές και τα οποία στον ίδιο τόπο, στην ίδια προσπάθεια, μας επιτρέπουν να κατανοούμε ένα μεγάλο μέρος από την ιστορία της γης τόσο καλά, ώστε κάθε μέρος του χρόνου που πέρασε είναι ταυτόχρονα παρελθόν, παρόν και μέλλον"<sup>8</sup>.

Το θείο, το οποίο κατά τον ιστορικό των θρησκειών Mircea Eliade θα ήταν κάθε φαινόμενο το οποίο θα έδειχνε "την παρουσία του άλλου από αυτό που είναι φυσικό"<sup>9</sup>, την παρουσία κάτι του αόρατου το οποίο έπρεπε να ανακαλύπτεις και το οποίο μπορεί να εκδηλώνεται διαμέσου ενός συμβόλου, ενός ηθικού νόμου, ενός αντικειμένου, του άμεσου ή κοσμικού κόσμου κλπ. Το θείο λοιπόν εκχωρεί όλη του την υπερβατικότητα στο ανθρώπινο όν που υποστηρίζεται από μία φυσική δύναμη. Είναι η ιδέα του θείου που δίνει στο ζώο ή στο φυτό την πλήρη τους σημασία, στο σύνολο του έμβιου κόσμου. Το βόδι -θεός, ο Άπης των Αιγυπτίων, ο αμνός του Πάσχα στην εβραϊκή θρησκεία και αργότερα στη χριστιανική, όλα αυτά τα ζωντανά που αποκτούν άλλη σημασία, γιατί ήλθαν σε επαφή με το θείο.

#### α. Το εμπνυχόμενο αντικείμενο σε μία θεία έλξη

Σε μια πρώτη φάση θα επικεντρώσουμε τη συλλογιστική μας σε ένα χώρο που περιλαμβάνεται ανάμεσα σε δύο αντιθετικά σημεία Α και Θ, στα δύο άκρα ενός κατακόρυφου άξονα, του οποίου το Α αποτελεί τη βάση και το Θ την κορυφή (το Α συμβολίζει τον άνθρωπο και το Θ το θείο).



Σχήμα Νο 1.: Το θείο τοποθετείται σαν πόλος έλξης, το άτομο κινητοποιεί το δυναμικό του τείνοντας προς το απόλυτο.

Όπως έχει δείξει σαφέστατα ο Mircea Eliade, το Ανθρώπινο ον, σε σχέση με το Θείο, έχει μία στάση ταυτόχρονα αντιρατική και ομόχρονη. Μία στάση την οποία για τις ανάγκες της ανάλυσης θα αντιμετωπίσουμε χωριστά. Η περίπτωση που θα μας απασχολήσει για την ώρα, το Άτομο ελκυσμένο από τις εκδηλώσεις του Θείου, "δοκιμάζει να εξασφαλίσει και να αυξήσει την πραγματικότητά του με μία επαφή μαζί της όσο το δυνατόν πιο γόνιμη"<sup>10</sup> και κινητοποιεί τις δυνάμεις του για να φτάσει το απόλυτο.

Στο τομέα του θεάματος, ο Άνθρωπος, τοποθετημένος στο αντίθετο άκρο από το Θείο, τείνει να το πλησιάσει μέσα από μία διεργασία δραματοποίησης, η οποία τον μετασχηματίζει σε ηθοποιό. Στην ελληνική τραγωδία, η οποία θα χρησιμοποιηθεί σαν μοντέλο για τα επόμενα κλασικά ρεύματα της ιστορίας του θεάτρου, ο ηθοποιός, με την επιθυμία να φανερώσει μία κρυμμένη πραγματικότητα, εξασφαλίζει την ύπαρξη μιας προσωπικότητας, χωρίς παρόλα αυτά να πιστεύει ότι αποτελεί την ενσάρκωσή της. Παρά το ότι στον Αισχύλο, τον Σοφοκλή και τον Ευριπίδη, έχουμε μία διαφορετική αντίληψη της προσωπικότητας και των θεών και ότι με προοδευτικό τρόπο πράγματι η αυτοκρατία που επιβάλλεται από τη θεότητα βραδύνει το βήμα της μπροστά στα ψυχολογικά προβλήματα του πρωταγωνιστή, οι θεοί δεν είναι ποτέ πραγματικά παρόντες στη σκηνή του ελληνικού θεάτρου: εκεί δε βλέπουμε παρά έναν αντικατοπτρισμό των θεών του Ολύμπου και των ηρώων.

Η εξέλιξη του διθυράμβου, ο οποίος αποτελεί την αρχή της ελληνικής τραγωδίας, καταδεικνύει τη διεργασία της αποσύνθεσης του θείου που αντιλαμβανόμαστε στον αρχαίο έλληνα ηθοποιό. Σε

αντιστάθμισμα, ο ηθοποιός-χορευτής της νεολιθικής περιόδου βυθίζεται σε μια κατάσταση συμμετοχής στο θείο. Οι μαινάδες που γιορτάζουν την πρωτόγονη λατρεία του Διονύσου μέσα από ένα χορό που προέρχεται από τη νεολιθική περίοδο, πέφτοντας σε μυστικιστική έκσταση, υφίστανται πραγματικά μια αλλαγή της βιολογικής τάξης, που τροποποιεί τη σχέση τους με το υπερβατικό. Με την παρόξυνση των κινήσεων του σώματός τους, τείνανε, μέσα από την μιμική, στην εξασφάλιση μύχιας ταύτισης με το θείο.

Σ' αυτό το αρχαϊκό στάδιο, συναντάμε έναν άλλο δρόμο για την προσέγγιση του θείου, πιο επεξεργασμένο: τον ουραλο-αλταϊκό σαμανισμό, όπου ο σαμάνος, σε μια πρώτη περίοδο, χρησιμοποιεί το σώμα του, "το αντικειμενοποιεί" και το χειρίζεται με έναν ορισμένο τρόπο για να εξασφαλίσει την προσέγγιση εξωλογικών δυνάμεων, ενώ, σε μια δεύτερη περίοδο, ξεκόβει απ' αυτό, το εγκαταλείπει θα μπορούσε να πει κανείς, για να ενωθεί με το υπέρτατο Θείο, κατά την κρίσιμη στιγμή της έκστασης. Έτσι, το σώμα του ατόμου δεν έχει πια, όπως στις μαινάδες, το ρόλο εμπύχωσης υπερφυσικών δυνάμεων, αλλά, με έναν αποτελεσματικότερο τρόπο, μπορεί να συμμετέχει στη διατήρηση μιας ισορροπίας σε επίπεδο κοινότητας, αυτή τη φορά διαμέσου μιας ενσάρκωσης με τον υπέρτατο θεό ο οποίος μεταβιβάζει σ' αυτό τις θείες του δυνάμεις.

Στην πορεία αυτή, στην οποία το ανθρώπινο σώμα μετατρέπεται σε υπάκουο αντικείμενο, μπαίνει στην υπηρεσία του θείου, φτάνουμε σ' ένα καθοριστικό σημείο. Το σώμα, όπως θα δούμε μετατρέπεται αυστηρά σε αντικείμενο του θείου. Σε ορισμένους πολιτισμούς σώμα-αντικείμενο γίνεται το πτώμα του πεθαμένου, που χρησιμοποιείται σε ορισμένες λειτουργίες σαν θείο όργανο. Στην Ουκρανία, διηγείται

ο Bogatyren, το πτώμα είναι ο πρωταγωνιστής της ταφικής τελετής. Τραβώντας με σχοινάκια δεμένα στις γροθιές και τους αστραγάλους, το κάνουν να μιμείται τις κινήσεις της ζωής. Στην Leucate, μικρό χωριό Γάλλων ψαράδων στη Μεσόγειο, το κάνουν να συμμετέχει σε μέρος των καθημερινών εργασιών. Αυτά τα έθιμα έχουν προορισμό να εξορκίσουν την ψυχή του νεκρού να μην επιστρέψει. Επενεργώντας στο πτώμα στοχεύουν στην πραγματοποίηση του πεθαμένου, του οποίου η ψυχή βρίσκεται σε έναν υπερφυσικό κόσμο. Έτσι, το πτώμα, με το να ανταποκρίνεται με τρόπο ιδανικό στα χαρακτηριστικά του θείου αντικείμενου, γίνεται η υλοποίησή του. Ανακαλύπτει κανείς, στο στάδιο αυτό, και με μια διαδικασία συνδεδεμένη με τη μαγεία, ότι το ανθρώπινο σώμα έχει αντικατασταθεί από μια ανθρωπόμορφη φιγούρα. Μας είναι εύκολο να αντιληφθούμε με τον τρόπο αυτό την κατασκευή αντικειμένων που αναπαρασταίνονται ή όχι το ανθρώπινο σώμα, είναι ικανά να διατηρήσουν τις υπερβατικές αξίες.

Με αυτόν τον τρόπο η μαριονέτα θα μπορούσε να ενσαρκώσει τους αρχαίους νεκρούς, τους προγόνους του γένους, οι οποίοι θα επέστρεφαν έτσι στον κόσμο των ζωντανών για να τους μεταδώσουν τις γνώσεις και τη σοφία που συγκεντρώσανε στο πέρασμα των αιώνων. Ξεκινώντας από αυτή την ικανότητά της για απορρόφηση του απόλυτου, η μαριονέτα από την αρχή φορτίζεται με ένα υπερφυσικό δυναμικό και της αποδίδεται μία μαγική ικανότητα. Μια τέτοια λειτουργία της μαριονέτας συναντιέται συχνά στην Αφρική, ειδικά στην Ακτή του Ελεφαντόδοντου και στην Γκάνα. Άλλα αγαλματίδια, με μαγικές δυνάμεις, παίζουν καθοριστικό ρόλο στις τελετές γητέματος και εξορκισμού. Ας θυμηθούμε δύο προσπάθειες του χριστιανισμού για την εξαφάνιση των δεισιδαιμονιών

που συνδέονται με τις ειδωλολατρικές δοξασίες. Στο 13<sup>ο</sup> αιώνα, οι θαυματοποιοί ξαναζωντανεύουν, με το παίξιμο των μαριονετών, τα τρελά πνεύματα. Ο μη επιθετικός χαρακτήρας αυτών των εκδηλώσεων έρχεται σε αντίθεση με τη σκληρότητα που οι πολιτικές και θρησκευτικές αρχές χρησιμοποίησαν για να τις κάνουν να εξαφανιστούν.

Εδώ δεν προσυπολογίζεται η ομοιότητα της μορφής με το πρότυπο. Για μια ακόμα φορά, αυτό που μετρά συναισθηματικά, είναι η ταύτιση της μορφής με το πρότυπο. Το θείο εμπνυχούμενο αντικείμενο, έχοντας το ίδιο ταυτίζεται με την υπερφυσική δύναμη, μας εισάγει σε μία θεώρηση του κόσμου όπου το υλικό συνυπάρχει με το άυλο. Αυτό που θα αξιοποιηθεί λοιπόν, είναι η πνευματική ομοιότητα: η αρχή της ομοουσίας συνυπόστασης με την φυσική και μεταφυσική πραγματικότητα. Τίποτα δεν είναι πιο ενδεικτικό από τις παρατηρήσεις των Pégois στην Gabon, κύρια των Make της πόλης των Makokou, στην Bakota, στην περιοχή των λιμνών Livindo και στους Bakele. Στο εσωτερικό αυτών των πληθυσμών, οι εμπνυχούμενες κούκλες μπορούν να αντικατασταθούν

από μία φούντα από φτερά του Touraco<sup>12</sup>. Αυτό μας θυμίζει τα φτερά, που είναι ένα μέσο που χρησιμοποιείται πολύ συχνά στις αρχικές μυητικές μαριονέτες, αλλά δεν είναι απίθανο, το Touraco, αυτό το πουλί με τα πράσινα φτερά όπως τα δέντρα που αποτελούν τη μοναδική του κατοικία, να έχει, μέσα από τις μαγικο-θρησκευτικές σκέψεις και την αρχή της αναλογίας, το χάρισμα να ενσαρκώνει τη ζωτική και υπερφυσική δύναμη του φυτικού κόσμου με τον οποίο συζεί. Ένα φυτό, που γι' αυτήν ειδικά την κοινότητα είναι ένα σημάδι του θείου, ενσωματωμένο στην βλάστηση και ένα σύμβολο ανάστασης των νεκρών.

Αυτό το παράδειγμα μας επιτρέπει να πιστοποιήσουμε ακόμα μια φορά ότι για την πρωτόγονη σκέψη, η διαφορά φύσης ανάμεσα στα όντα και τα πράγματα δεν είναι εμπόδιο στο να κατανοήσουν το υπερτέραν. Σ' αυτό το στάδιο, ένα ανεξάντλητο ρεύμα ζωής δημιουργείται σε κάθε βαθμό και επίπεδο του ζωικού και φυτικού κόσμου. Ο άνθρωπος, ταυτόχρονα αυτοκράτορας αλλά και φυλακισμένος αυτής της προσωρινότητάς του στη ζωή, αντιλαμβάνεται τον εαυτό του σαν ένα ισχυρό μέρος της πραγματικότητας και της υπέρβασής της, εκφρασμένες με τρόπο εκρηκτικό μέσα στα ζώα και τα φυτά.

Η μαριονέτα, μας οδηγεί έτσι στο τελευταίο σημείο της διαδοχής δραματικών μορφών: το τοτέμ, από το οποίο προέρχεται ο άνθρωπος του γένους και το οποίο συγκεντρώνει, στο φυτικό ή ζωικό κόσμο τις αρχές της ζωής που του δώσανε γέννηση. Με μια διεργασία συμβολισμού, η μεταφορά, με τη γέννηση ενός ειδικού σήματος, καθορίζει και πραγματώνει την άμεση πραγματικότητα σ' ένα σύστημα που κάνει το άτομο να συμμετέχει με άμεσο τρόπο στο θείο.

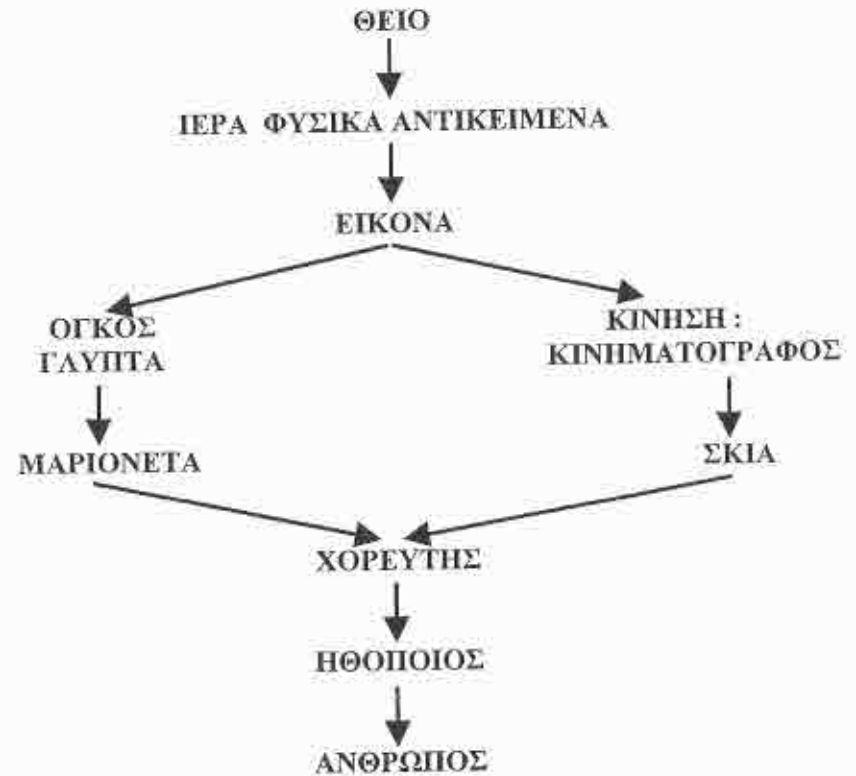
Σ' αυτή την πρώτη προσέγγιση, το εμπνυχούμενο αντικείμενο στο οποίο το θείο υλοποιήθηκε σαν πόλος έλξης, διαπιστώνουμε ότι το άτομο, απομακρυσμένο από τις ανώτερες δυνάμεις που θα ήθελε να ενσωματώσει, ακολουθεί μία διαδικασία αντικειμενοποίησης του σώματός του. "Πραγματοποιείται" κατά κάποιο τρόπο, για να ξεπεράσει τον ανθρώπινο χαρακτήρα του και να φτάσει να ταυτιστεί με το απόλυτο. Από εδώ προέρχεται ο σαμάνος που χειρίζεται το σώμα για να πετύχει την ενσάρκωση του υπέρτατου όντος. Από εδώ προέρχονται και οι μαριονέτες, οι οποίες εμπνυχώνουν τη μορφή του [υπέρτατου όντος], που ταυτοποιείται στις ιερές δυνάμεις. Δεν είναι αναγκαίο να χειρίζεται το τοτέμ,



γιατί μία βασική ομοιότητα το συνδέει οντολογικά προς τον συνηθισμένο άνθρωπο του γένους. Ξεκινώντας από δραματικές φόρμες στις οποίες ο ηθοποιός είναι ο πρωταγωνιστής, καταλήξαμε σε άλλες φόρμες, οι οποίες βρίσκουν μέσα στο αντικείμενο την ιδανική δυνατότητα να εισχωρήσουν στο υπερβατικό για να δώσουν μία έννοια στην ανθρώπινη ύπαρξη.

**β. Η θέση του εμπνευζόμενου αντικειμένου σ' ένα θείο αποκρουστικό ή σε μια αποθητική ιεροτελεστία.**

Ένας νέος δρόμος παρουσιάζεται στο Άτομο όταν, επιθυμώντας πάντα να φτάσει το Θείο, αισθάνεται αυτή τη φορά τον τρόμο, την αποστροφή ή την θλίψη μπροστά σε φαινόμενα που δεν μπορεί να καταλάβει και που ρυθμίζουν την καθημερινή του ζωή. Εάν ξανασκεφτούμε τον άξονα που είδαμε πριν, η πορεία από το Α (Άνθρωπος) δεν θα είναι πια να πηγαίνει προς το Θ (το Θείο) αλλά να κατεβάσει το Θ (το θείο) προς τον Άνθρωπο. Αυτή τη φορά, αντί να έχουμε μία αντικειμενοποίηση του Ανθρώπινου όντος διαμέσου του σώματος του, θα έχουμε μία ανθρωποποίηση του Θείου διαμέσου αντικειμένων επιφορτισμένων με ιερές δυνάμεις και ο Άνθρωπος θα παρεμβάλλεται μεταξύ του εαυτού του και της υπερβατικής δύναμης παίζοντας το ρόλο του μονωτικού.



*Σχήμα Ν2.: Το Θείο θεωρημένο ως αποθητικό. Το άτομο ενσωματώνει το απόλυτο διαμέσου αντικειμένων, στα οποία αποδίδει τη δυναμική των ιερών αντικειμένων.*

Το αντικείμενο του φυσικού κόσμου (η μαύρη πέτρα της Μέκκας, το Chene των Δρυίδων, την Gange κλπ.) ενσωματώνει τις υπερβατικές δυνάμεις που αναπτύσσονται σαν Θεοφάνεια ακόμα ανεπεξέργαστα, σε κάποια απόσταση, κατά κάποιο τρόπο, από την πίστη, ακόμα κι αν κάποια φορά η επαφή με τα ιερά αντικείμενα πραγματοποιείται με την φυσική επαφή: φίλημα ή ακούμπισμα του χεριού. Τα αποκαλυπτικά σήματα του απόλυτου, όταν διακριθούν μια φορά, κάνουν επιτέλους δυνατή την κάθοδο και την ενσωμάτωση του παράλογου μέσα στα στοιχεία που κανείς συναντά μέσα στο ανθρώπινο περιβάλλον.

Η πίστη, συνδεδεμένη με την ιδέα της φυτικής προέλευσης της ανθρωπότητας που συναντάμε στους Antaifasy της Μαγαδασκάρης, δείχνει μία ανθρωποκεντρική αντίληψη του κόσμου, όπου η αρχή της ζωής όλων, σαν μία πραγματικότητα, βρίσκεται στην καρδιά της ίδιας της φύσης. Όπως θάλεγε ο Mirccea Eliade, στο μέτρο που ο άνθρωπος είναι ενσωματωμένος σ' αυτή τη φύση και πιστεύει ότι μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την ζωή για τους δικούς του σκοπούς, ιεροποιεί ορισμένες εκδηλώσεις ή τις χρησιμοποιεί. Είναι η περίπτωση της Γιορτής του Έλατου για παράδειγμα στην περιοχή των Καταλανών, στο Centelles της Ισπανίας.

Η Γιορτή του Έλατου γίνεται στις 30 του Δεκέμβρη, τη στιγμή του χειμερινού ηλιοστασίου. Το έλατο που ξεριζώνουν μέσα από το δάσος, μετατρέπεται σε φυσικό αντικείμενο ενσωματωμένο σ' ένα μακρόκοσμο, αυτόν στον οποίο τα φυτά που εξατομικεύονται, ξαφνικά γίνονται μία θεότητα του δάσους που, αποσπασμένη από το μέρος στο οποίο έχει αναπτυχθεί, ενσωματώνεται στην πραγματικότητα των ανθρώπων. Πράγματι το Έλατο μεταφέρεται στο κέντρο

του χωριού, σ' ένα αστικό πλαίσιο-χώρο, όπου και το "ζωντανεύουν". Το κάνουν να γυρίζει όλο και πιο γρήγορα σαν να ήταν ένας χορός κοσμικός, μετά το στρέψουν ανάποδα, βάζοντας τις ρίζες του προς τα πάνω, για να το κάνουν να μπει μέσα στο νέο του ναό, την Καθολική Εκκλησία όπου θα συντελεστεί το μυστήριο.

Χρησιμοποιώντας ένα στοιχείο το οποίο έχει γίνει θείο, από το φυσικό σύμπαν, το άτομο ανθρωποποιεί το θείο. Η αρχαία κοινότητα υποκείμενη και φοβισμένη μπροστά στις υπερφυσικές δυνάμεις, δίνει τη θέση της σε μία νέα που αρχίζει να μπορεί να καθοδηγεί το πεπρωμένο της. Το συνειδητοποιεί στην αναζήτησή της, την στιγμή που τείνει να χρησιμοποιήσει, ξανα-αναπαράγοντας αυτή τη φορά, την μορφή και τις κινήσεις της δύναμης ή των υπερβατικών δυνάμεων που την βασανίζουν.

Συνεχίζοντας τον συλλογισμό μας, βλέπουμε ότι τα αντικείμενα που κατασκευάζονται από τον άνθρωπο, στη βάση μιας αρχής που προέρχεται από τη μαγεία, ενσωματώνουν χαρακτηριστικά των υπερφυσικών όντων που αναπαριστούν. Έτσι, στην χριστιανική εικονογραφία, για παράδειγμα, η δυσδιάστατη εικόνα συγκεντρώνει τη δύναμη που της δίνει τη δυνατότητα να πραγματοποιήσει τον πολιτιστικό ρόλο που της ανατίθεται. Σ' αυτό το στάδιο, βρίσκουμε τις δραματικές τελετές γύρω από τις εικόνες, τις κωδικοποιημένες προσευχές, τις λιτανείες κλπ. Αργότερα, με βάση τις γοιθικές συνήθειες, η δυσδιάστατη εικόνα μετα-σηματίζεται σιγά-σιγά, εισάγοντας βέβηλες προσωπικότητες, των οποίων η ατομικότητα και ο ανθρώπινος χαρακτήρας δεν πεύουν να τονίζονται.

Στην αντίληψη του σύμπαντος του Πτολεμαίου αντιστοιχεί πράγματι, στην Αναγέννηση το ιδανικό της

ομορφιάς και με τον θάνατο του Ραφαήλ, το 1520, μοιάζει ότι θα μπορούσε κανείς να ξεπεράσει τον μεγάλο μαιτρ. Παρόλα αυτά οι νέες επιστημονικές ιδέες του Κοπέρνικου και αργότερα του Κέπλερ, οι οποίες ανατρέπουν την αντίληψη του κόσμου και του ανθρώπου, βρίσκουν στους μανιεριστικούς πίνακες, μία επίδειξη αυτού του κόσμου σε πλήρη μετασηματισμό, που διακόπτει τη συνέχεια με την ιδέα της προηγούμενης τάξης και της σταθερότητας. Η ιστορία της τέχνης σε δύο διαστάσεις δεν σταματάει εκεί, ο μανιερισμός κάνει φανερή την ασταμάτητη δίψα του ανθρώπου να επενεργήσει, να κατακτήσει τον όγκο και την κίνηση των όντων και των αντικειμένων : μία πορεία που προοπτικά προωθείται σημαντικά, καθώς κανείς εισδύει στον τομέα της γλυπτικής.

Ενδιάμεσα, μεταξύ της δεύτερης και τρίτης διάστασης, το εσώγλυφο και το ανάγλυφο, δεσμεύουν την γλυπτή εικόνα και από τη στιγμή που αναπτύσσεται, δεν αισθάνεται λιγότερο τις ανεπάρκειές της. Έχει πια φτάσει στην τρίτη διάσταση, αλλά δεν πετυχαίνει να μεταφράσει την κίνηση που μόνο αυτή θα επέτρεπε την ενσωμάτωση της ζωής: φτάνουμε στο παθητικό σημείο όπου, σύμφωνα με την επιγραφή, ο Μιχαήλ Άγγελος φώναζε στον Δαβίδ του, με φωνή απελπισμένη "Μίλα"!

Στην αρχαία Αίγυπτο, οι κινητικοί περιορισμοί των αγαλμάτων ξεπεράστηκαν με έναν τρόπο πολύ έξυπνο. Στους διαδρόμους ορισμένων υποδρομίων μπορούμε να συναντήσουμε, χωρισμένες από τις κολώνες, μία σειρά από αγαλματίδια θεοτήτων, των οποίων οι στάσεις μοιάζουν να αντιστοιχούν σε μια ορισμένη σειρά. Παρατηρήθηκε ότι οι στάσεις ενός αγάλματος προέκτειναν την κίνησή του μέσα στο επόμενο και αυτό συνέχεια, μέχρι να συμπληρωθεί η αναπαράσταση μιας πραγματικής μιμικής μιας σκηνής.

Στην πίστα του υποδρομου έπρεπε πιθανότατα να παρελαύνουν τα άρματα, στα οποία θα ήταν ανεβασμένες σημαντικές προσωπικότητες και τα οποία κινούμενα γρήγορα, κατάφεραν να βλέπουν τους θεούς τους σε κίνηση, ζωντανούς και τρομακτικά παρόντες.

Γνωρίζουμε ότι αυτή η ψευδαίσθηση της κίνησης οφείλεται στη διατήρηση των φωτεινών εντυπώσεων πάνω στον αμφιβληστροειδή. Είναι η αρχή των οπτικών συσκευών που περισσότερο ή λιγότερο τελειοποιημένες χρησιμοποιήθηκαν στη Γαλλία από τον 18<sup>ο</sup> αιώνα για να δημιουργήσουν παραστάσεις οφθαλμαπάτης. Οι δοκιμές ζωντανής προβολής ήταν πολύ δημοφιλείς μέσω της "μαγικής λατέρνας" και των "φαντασμαγορικών" θεαμάτων, τα οποία ήταν πολύ δημοφιλή στην Ευρώπη τον 18<sup>ο</sup> αιώνα. Είμαστε στο σύνορο του κινηματογράφου στο οποίο την τελειοποίηση συνετέλεσε πολύ, το 1895 το κινηματοσκόπιο. Αλλά όμως, ο κινηματογράφος, που είναι μια μηχανική παράδοση, δεν συμμετέχει στο σχηματισμό της θρησκευτικής μυθολογίας. Είναι αρκετά δυνατό για να προκαλέσει με τη σειρά του τους δικούς του μύθους και τους δικούς του θεούς: από την άλλη, το θέατρο Σκιών, που σε απομίμηση του κινηματογράφου συμμετέχει στην ιδέα της δυσδιάστατης εικόνας σε κίνηση, παραμένει στην παράδοση της κίνησης με το χέρι και μας επανεισάγει σε μία διαδικασία κατανόησης του θείου, τέτοια που είδαμε στο δεύτερο μέρος της ανάλυσης μας.

Οι δυσδιάστατες άυλες εικόνες που κινούνται στην οθόνη του θεάτρου Σκιών, είναι εκφράσεις μιας δυναμικής παρουσίας που πραγματοποιείται με την επαφή με το φως. Πράγματι το φως, το αντίθετο τους, επικοινωνεί, δίνει ακατάπαυστα τη ζωή στις σκιές και υλοποιεί, πάνω στην οθόνη, την αξία που το θέατρο δίνει στην αρχή της αντίθεσης. Είναι πράγματι από την

παράθεση των αντιθέτων σε ένωση, που η ουσία της κίνησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Με τον ίδιο τρόπο που μία μετατόπιση του χεριού μέσα στο διάστημα, την στιγμή που αυτό σταματά, τονίζει βαθύτατα την φύση της κίνησης και ένα σώμα που κινείται μέσα σε νερό, για να μετατοπιστεί, απαιτεί μία δύναμη πολύ πιο μεγάλη απ' ό,τι έξω από το υγρό στοιχείο, το φως που περιβάλλει τις σκιές σαν ένα ρούχο, αυξάνει την έλξη τους και κάνει μια κίνηση με μεγαλύτερη σημασία να γίνει δεκτή πιο εύκολα.

Αυτή η κινητική ικανότητα της σκιάς νομίζουμε ότι απαντά στην φοβισμένη οντολογία με την οποία ξεκίνησε η ανθρωπότητα. Παρόλα αυτά, εάν η κίνηση είναι πράγματι κατανοητή στο θέατρο Σκιών, παραμένει τουλάχιστον σε μία προοπτική συνδεδεμένη με την δυσδιάστατη εικόνα. Αλλά ξέρουμε ότι αυτή η αναζήτηση έχει για ιδανικό όχι μόνο την επεξεργασία της κίνησης, αλλά και την επεξεργασία της κίνησης διαμέσου του όγκου. Αυτή η σύνθεση πραγματοποιείται τη στιγμή που το άτομο παίρνει την πρωτοβουλία να κινήσει ένα αντικείμενο (π.χ. τη μαριονέτα) που θα του επιτρέψει μία πιο έντονη κατανόηση του θείου.

Όπως σημειώνει ο Ηρόδοτος<sup>13</sup>, μιλώντας για τις πιο αρχαίες ιερατικές μαριονέτες που γνωρίζουμε, συνδεδεμένες με ιεροτελεστίες γονιμότητας, η μαριονέτα θυσιάζει το θρίαμβο της ζωής στο θάνατο και καταθέτει, με κίνηση ενσωματωμένη στον όγκο, την υπαρξιακή αρχή ανάμεσα στα χέρια των ανθρώπων. Ακόμα επιβιώνουν, στη Γαλικία, αναπαράστασεις μεσαιωνικών θρησκευτικών αυτόματων, που παρουσιάζουν στη σκηνή τις τελετές του Πάσχα με αρθρωτά αγαλματίδια που παριστάνουν προσωπικότητες της χριστιανικής μυθολογίας. Θα μπορούσε να μιλήσει κανείς ως ένα βαθμό, για αρθρωτές κούκλες που μπορούμε να τις ξαναβρούμε με

μία αισθητική και τεχνική διαφορετική σε άλλες κουλτούρες (π.χ. στην Ιαπωνία του 18<sup>ου</sup> αιώνα, κατά την ανάπτυξη του Bunkaru). Το ανθρώπινο σώμα που κινείται αδιάκοπα, ακόμα και όταν στέκεται, το ανθρώπινο σώμα φυλακισμένο στη διάρκεια των μετακινήσεων του βάρους του και της δύναμής του, βρίσκει μία διέξοδο μέσα στη μαριονέτα, η οποία τροποποιεί ολοκληρωτικά το ρυθμό και τη δύναμη στην οποία υπόκειται το ζωντανό σώμα. Έτσι, χάρη στην ένωση της κίνησης που εφαρμόζεται σε μία τεχνητή μορφή ολοκληρωμένη στην έκφραση του όγκου το θείο εμπνεχόμενο αντικείμενο αναπτύσσει μία ελκτική δύναμη ικανή να κρατήσει, να μεταδώσει σαν μ' έναν αόρατο μαγνήτη και σαν από μαγεία, τα ειδικά σήματα μιας ιδέας.

Ας συνεχίσουμε τη συλλογιστική μας και ας δούμε πώς για να ανθρωποποιήσει ακόμα περισσότερο την ιερή δύναμη και να την προσεγγίσει, το άτομο που γνωρίζει την αξία της μαριονέτας, αποδεικνύει τώρα την επιθυμία να μιμηθεί και οικειοποιηθεί το αγαθό. Ο χορευτής του Kathakali των βορειοδυτικών Ινδιών μας επιτρέπει να δείξουμε την διαδικασία της μαριονετοποίησης. Το Kathakali, δραματική φόρμα που χορεύεται στο έθνος της Κεράλας, για μεγάλη διάρκεια υπήρξε μία τελετή βασικά θρησκευτική. Μ' αυτό το χοροθέατρο, που εμπνεόταν από δύο μεγάλα ποιήματα τη Ramayana και την Mahabharata, γινόταν προσπάθεια να κατεβάσουν τις θεότητες στους ανθρώπους, στον τόπο του δράματος, ώστε χάρη στην παρουσία υπερφυσικών δυνάμεων, η κοινότητα να αγαγεννηθεί. Η τελετή του μακιγιάζ, μιας διάρκειας οκτώ περίπου ωρών, είχε πάντα σαν αποστολή την μεταμόρφωση του ηθοποιού (πάνω στη σκηνή χάνει κάθε ανθρώπινη μορφή) και να βοηθήσει διαμέσου μιας βαθύτατης νυχτικής συγκέντρωσης να τροποποιήσει την

ψυχολογική του κατάσταση. Έτσι, όταν αρχίζει η τελετή, ο ηθοποιός-χορευτής γίνεται η εμφύχωση ενός όντος υπερφυσικού.

Όταν κανείς παρακολουθεί μία αναπαράσταση Kathakali, του κάνει εντύπωση η ομοιότητα που υπάρχει ανάμεσα στις αυστηρά κωδικοποιημένες σωματικές στάσεις των ηθοποιών-χορευτών και αυτές των μαριονετών με σχοινάκια του τύπου Yaks-bagana. Ο ηθοποιός Tom Fjordefalk από το θέατρο Οντίν, γνώστης του Kathakali, το οποίο μελέτησε στη διάρκεια μιας μακρίας παραμονής του στην Ινδία, μας επιτρέπει να επιβεβαιώσουμε τις διαισθήσεις μας. Οι θέσεις του στήθους και του σώματος, οι στάσεις των μηρών και των ποδιών είναι αποτέλεσμα των μυϊκών αντιθέσεων και μας παραπέμπουν στις κινήσεις της μαριονέτας με σχοινάκια, η οποία συνθέτει επίσης την πραγματικότητα διαμέσου της αντίθεσης δυνάμεων : αυτής του χειριστή, που τραβάει προς τα επάνω και εκείνης της κούκλας, η οποία υπόκειται στη βαρύτητα.

Στο Kathakali, αρχικά τραγουδάει και χόρευε ένας χορευτής όμως σιγά-σιγά χωρίστηκε σε δύο είδη, απομακρύνοντας τον χορευτή από το υπερβατικό. Στον χορευτή έμεινε η αποστολή μόνο να ερμηνεύσει και όχι να ενσαρκώσει τις ιερές προσωπικότητες.

Στην Ευρώπη, κατά τη γνώμη μας, ένα φαινόμενο παράλληλο συντελούνταν όταν οι ενορίτες πήραν τη θέση των παλάνων στην αναπαράσταση του λειτουργικού δράματος. Η ιερή ιστορία η οποία αναπαριστά τον θεό στη γη, παρουσιασμένη αρχικά από τον ιερέα, γίνεται αντικείμενο των λαϊκών, που, πραγματοποιώντας μία πράξη μεταφορική πνευματικών ωφελειών, απομακρύνονται αναγκαστικά από την αρχική έννοια της λειτουργίας, ακόμα κι αν προσπαθούν να την προσεγγίσουν. Ο ηθοποιός στην αναπαράσταση των Παθών (τελευταία υπολείμματα των

μυστηρίων) παίζει έναν ρόλο, αναπαριστάνει αλλά δεν ενσαρκώνει μία ιερή πράξη. Παραμένει ο εγγνητής μιας παράδοσης στην οποία ξαναβρίσκει ένα μέρος του εαυτού του, χωρίς γι' αυτό να μπορεί να την θεωρήσει διαφορετικά, παρά μόνο μέσα από την διαφορά. Η λειτουργία μετασηματίζεται χάνοντας ένα μέρος από την θρησκευτική της υπόσταση. Αυτή η ίδια διαδικασία μοιάζει καθαρά να ακολουθείται και στο Ισλάμ, όπου παραμένει ορατό μέσα στο Taziye, γιορτή σπουδαία για τους Σίτες μουσουλμάνους.

### γ. Το άτομο υποκαθίσταται από το ιερό

Είδαμε πως το ανθρώπινο ον προσπάθησε να έρθει σε επαφή με το υπερβατικό, που το αισθανόταν ταυτόχρονα, άλλοτε απωθητικό κι άλλοτε ελκυστικό, πρώτα με την αντικειμενοποίηση του σώματος, στη συνέχεια εξανθρωπίζοντας το αντικείμενο. Σ' αυτές τις δύο περιπτώσεις παρατηρήσαμε ότι για να πετύχει τους σκοπούς του πέρασε μέσα από μία διεργασία δραματοποίησης, όπου το εμψυχούμενο αντικείμενο έπαιζε μία θέση καθοριστική, γενόμενο τό κινητήριο και απόλυτα αναγκαίο νεύρο για την ενέργεια.

Αν και σύγχρονοι, από την χρονολογικής πλευράς, αυτοί οι δύο δρόμοι, μας επιτρέψανε να κάνουμε μία πρόοδο στην θεωρία της εξέλιξης του καθενός. Εννοείται ότι αυτή η εξέλιξη παραμένει σχετική με το χώρο που μας ενδιαφέρει, δηλαδή σε συσχέτιση με αυτό που το ανθρώπινο ον δημιουργεί με τον κόσμο μέσα από τις τελετουργίες, τις τελετές, τις δραματικές αναπαραστάσεις: το θέαμα. Η ανθρώπινη κοινωνία, αφού έχει ανακαλύψει τον τρόπο να μεταφράζει την κίνηση της ύλης, απόκτησε συνείδηση της πολύ μεγάλης αξίας της ενέργειας. Από αυτή τη στιγμή επιθυμεί να ελέγξει και να κατευθύνει αυτή τη

δύναμη για να ενεργεί πάνω στο σύμπαν που την περιβάλλει. Αυτή η διεργασία έχει πρώτα ξεκινήσει με την χρήση του χεριού σαν μέσο δράσης: ο άνθρωπος (Sapiens) μετέφερε το ρόλο του χεριού στο εργαλείο: ο άνθρωπος εξελισσόμενος περισσότερο, μετέφερε την απελευθερωτική λειτουργία από το εργαλείο στη μηχανή. Η αδιάκοπη αναζήτηση μέσων πιο αποτελεσματικών για να τον κάνουν κύριο του κόσμου και για της δημιουργίας, άρχισε να παίρνει μορφή ήδη από τα όνειρα και τους μύθους που αντανakλούν την λανθάνουσα επιθυμία των ανθρώπων να συγκεντρώσουν στον εαυτό τους τη δύναμη που μέχρι τώρα αποδίδανε στο θεό. Από το μύθο του Κένταυρου ως την παραγωγή του αυτοκινήτου, από το μύθο του Ίκαρου ως την παραγωγή του αεροπλάνου, το άτομο έβαλε μέσα στη μηχανή τη δύναμη των μυών του: από το όνειρο του Πυγμαλίωνα ως την παραγωγή των ρομπότ, έβαλε μέσα στην ηλεκτρονική τη δύναμη του μυαλού του. Έτσι, στην πρόοδο και σαν μέτρο των κατακτήσεών του, το άτομο, ενώ αποκτά τις δυνάμεις των μυών, για μια ακόμα φορά, αποχωρίζεται το σώμα του, το εγκαταλείπει, για να ελέγξει κατά τη βούλησή του, ένα πολύπλοκο και υπεράνθρωπο μυαλό. Η ανθρώπινη αναζήτηση μέχρι τότε κατευθυνόταν προς το άγνωστο, τώρα κατευθύνεται στη δημιουργία του υπεράνθρωπου, που προορίζεται τουλάχιστον να παραμείνει στην εξουσία του νέου θεού. Αυτή η εξέλιξη που συνεπάγεται αναγκαστικά μία τροποποίηση των κοινωνικών σχέσεων, μεταφράζεται αναπόφευκτα μέσα στο θέαμα, που είναι χώρος κατ' εξοχήν της κοινωνικής επικοινωνίας.

Η μελέτη του Emmanuel Anati στο πέτρινο σύμπλεγμα της Valkamonica, μιας μικρής κοιλάδας στις Άλπεις, στα βόρεια της Brescia, μας επιτρέπει να ακολουθήσουμε και να διερευνήσουμε τις υποθέσεις

μας. Για τον προϊστορικό, πράγματι η εξέλιξη των Camuns είναι το μοντέλο ενός παρελθόντος χιλιάδων ετών που καλύπτει περιόδους πολύ πιο πλατιές. Εκατόν πενήντα χιλιάδες πέτρινες φηγούρες εκφράζουν, σε όλη τη διάρκεια των 8.000 χρόνων, την ιστορία της φυλής των κυνηγών, ημι-νομάδων, που εγκαθίστανται σ' αυτή την περιοχή, στην αρχή της εποχής της πέτρας, στη λίθινη εποχή έως που βρέθηκαν περικυκλωμένοι μέσα στην Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, στο ξεκίνημα της δημιουργίας της.

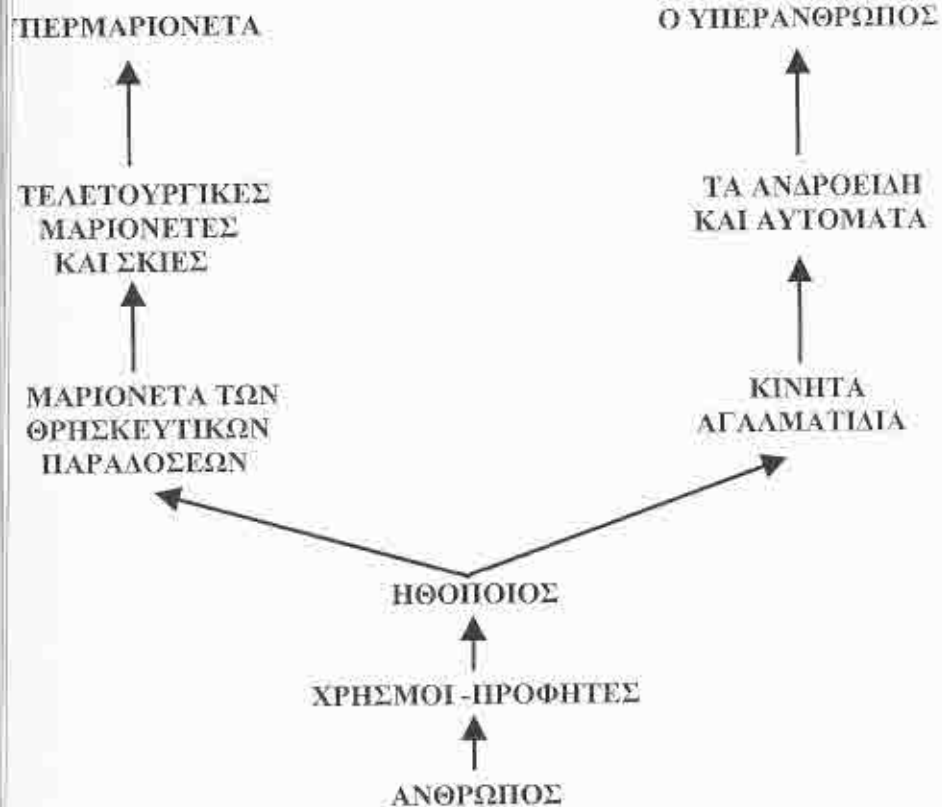
Στη μεσολιθική εποχή, μεταξύ του 8.000 και 5.000 π.Χ., οι εγκατεστημένες κοινότητες στη Valkamonica, μεταφράζουν μέσα από την πέτρινη τέχνη τους μία δομή διανοητική που καθορίζεται από το κυνήγι. Βρίσκουμε πάνω στις πέτρες την εικόνα του νικημένου ζώου: σταθερή ιδέα του ανθρώπου-κυνηγού, όπως λέει ο Anati, ήταν το ζώο, το πιο μεγάλο και το πιο όμορφο. Τα στοιχεία φανερώνουν την εξέλιξη που υπήρξε από τη δημιουργία της πρώτης αγροτικής κοινωνίας από το 5.500 έως και 3.000 π.Χ. Στη διάρκεια αυτής της εποχής, το κύριο θέμα δεν είναι πια το ζώο, αλλά το ανθρώπινο ον, εξιδανικευμένο. Αυτή η θεματική αναπτύσσεται σταθερά και βρίσκουμε χαραγμένα πάνω στις πέτρες μία πολλαπλότητα ανθρωπόμορφων προσωπικοτήτων και συμβόλων μέσα στην ίδια σύνθεση. Είναι στη διάρκεια του δεύτερου μέρους της νεολιθικής εποχής, από το 4.000 π.Χ., που φανερώνονται ανθρωπόμορφες θεότητες. Η προϊστορία μας θυμίζει ότι ο νεολιθικός άνθρωπος δεν μαζεύει πια τη τροφή του γιατί έχει καταφέρει να την παράγει και κατόπιν, στην εποχή του ορειχάλκου και του σιδήρου, η παραγωγή των τροφίμων έχει ένα ρόλο -όλο και μικρότερο, όλο και λιγότερο βασικό- μέσα στις δραστηριότητες που αποφέρανε εισόδημα, γιατί η οικονομική υπεροχή προοδευτικά περνά στα χέρια των

χειροτεχνών και των εμπόρων. Το πάθος για τα προϊόντα, λέει ο Απατί, οδηγεί σ' ένα πολιτισμό αντικειμένων, στη δόξα αυτού που ο άνθρωπος είχε δημιουργήσει με τα χέρια του. Στο τέλος της εποχής του ορειχάλκου, όταν τα κοινωνικά μοντέλα γινότουσαν περισσότερο πολύπλοκα, η τέχνη της πέτρας μαρτυρά ένα πολυθεϊκό πάνθεο όπου οι θεοί και οι ήρωες μιμούνται και ξεπερνάνε τα κατορθώματα των θνητών. Αυτές οι θεότητες είναι στην πραγματικότητα οι φανταστικοί υπεράνθρωποι του καλλιτέχνη της προϊστορίας. Αυτό κάνει τον Απατί να γράψει με μία αποστροφή Βολταιρική: "μέσα στη Βίβλο είναι γραμμένο ότι ο Θεός δημιούργησε τον άνθρωπο κατά την εικόνα του: στην νεολιθική εποχή, στις Άλπεις, αντιλαμβανόμαστε ότι στην πραγματικότητα είναι το ακριβώς ανάποδο αυτό που έγινε. Ο άνθρωπος δημιούργησε κατά την εικόνα του το Θεό".

Η έξαρση του ανθρώπου δημιούργησε τον υπεράνθρωπο. Παρόλα αυτά, η υπέρβαση που ανακαλύπτει ο άνθρωπος καταλήγει με τη δύναμη της εξιδανίκευσης να ξεφύγει, να απομακρυνθεί από την πιο άμεση πραγματικότητα, όπως εάν είχε σηκωθεί στον αέρα ένα ιπτάμενο ελάφι. Το έργο του ξέφυγε από τα χέρια του. Έτσι, έπρεπε να ξαναανακαλύψει τον τρόπο ν' ανακτήσει αυτό το θείο, ώστε να μπορεί εκ νέου να το επανελέγξει.

Σ' ένα τρίτο σχήμα, το οποίο θα είχε αυτή τη φορά το Α (Άνθρωπος) για βάση του κατακόρυφου άξονα και για κορυφές το ΥΑ (Υπεράνθρωπος) και το ΥΜ (Υπερμαριονέτα), η κίνηση του ανθρώπινου όντος θα ήταν ανοδική. Στο κάτω μέρος του άξονα, οι χρησιμοί που γνωρίζουμε καλά στη δομή της ελληνικής και ρωμαϊκής κοινωνίας -παρά το ότι είχαν υπάρξει βέβαια και στην προϊστορία- επιτρέπουν να ακολουθήσουμε αυτή τη φανταστική διεργασία από τον

άνθρωπο προς την ανακάλυψη της χαμένης του υπεροχής. Εάν οι Πυθίες ήταν εκλεγμένες από τους ιερείς, οι προφήτες του Ισραήλ ήταν εκλεγμένοι από το Θεό. Αυτοί οι εμπνευσμένοι προφήτες κατείχαν από μόνοι τους τα κλειδιά που τους επέτρεπαν να μεταδώσουν τα λόγια που είτε ο Ιεχωβά. Μοιάζει να επιβεβαιώνεται μία σταθερή κατάσταση: ο άνθρωπος είναι αποδεκτός σαν ένα ον ικανό να αποκτήσει σχέσεις στενές με το θείο, κατακτά μία κατάσταση υπεράνθρωπου, η οποία τον διακρίνει από τα μέλη της κοινότητας. Αυτό είναι το σήμα της υπερβατικότητας και σ' αυτό συντίθεται όλη του η ισχύς.



Σχήμα Ν3 : το άτομο υποκαθιστά το Θείο

Παρά το ότι, στον 16<sup>ο</sup> αιώνα, ορισμένα τυπικά στοιχεία του Kabuki ήταν σε στάδιο αρκετά επεξεργασμένο, δεν είναι παρά στον 18<sup>ο</sup> αιώνα που αναπτύσσεται αυτό το είδος δραματικής τέχνης. Όταν, μετά το 1830, οι κούκλες του Bunraku, όντας σημαντικά τελειοποιημένες και έχοντας πετύχει να κατακτήσουν με μεγάλη επιτυχία τις μεγάλες πόλεις, οι ηθοποιοί του Kabuki τις μιμούνται και αντιγράφουν όχι μόνο το ρεπερτόριο αλλά και τις εκφράσεις, τις κινήσεις και τις στάσεις. Οι άντρες που παίζουν τους ρόλους των θεών, των δαμώνων, των υπερφυσικών όντων και των ηρώων, αναπτύσσοντας μία δραματική μορφή στα περιθώρια του θεάτρου ΝΟ και των συντοϊστικών τελετών, θεωρούνταν όντα με υπεράνθρωπη δύναμη: παρά όλα αυτά, μη συμμετέχοντας στο θείο των θρησκευτικών αρχών, ήταν κοινωνικά περιθωριοποιημένοι. Πώς ο ηθοποιός, διαχωρισμένος από το τυπικό επίπεδο, καταλήγει να ενσωματώνει στον εαυτό του υπερβατικές δυνάμεις; Εάν αναλογιστούμε τον ηθοποιό του Kathakali (που μιλήσαμε γι' αυτό) διαπιστώνουμε εκ νέου ότι συγκεντρώνει την μεταμόρφωση μέσα σε μία θρησκευτική διαδικασία, όπου θεοί εξανθρωπίζονται μέσα στην υπερβατική πραγματικότητα. Στο Kabuki, νομίζουμε ότι είναι ο αμφίβιος χαρακτήρας που επικρατεί στο θέαμα. Οι ηθοποιοί που παίζουν τους γυναικείους ρόλους, παίζουν τη θηλυκότητα με μία διεισδυτική λιτότητα η οποία πηγαίνει πέρα απ' αυτό που μία ηθοποιός θα μπορούσε να δώσει, γιατί αναπόφευκτα θα καθοριζόταν η στάση της από την φύση της σαν γυναίκα. Ο ηθοποιός, τυποποιώντας τη φωνή του και το σώμα του, γεννά την ιδέα της γυναίκας ενοποιώντας τα φύλα, παίζοντας πάνω στην αμφισημία της τρυφερότητας και της σκληρότητας, του ερωτισμού και της αγνότητας: το



θέατρο Kabuki από τη φύση του διαφορούμενο εκφράζει την αυταπάτη.

Ακριβώς όπως η μαριονέτα του Bunraku, που τον μεταδίδει τους κώδικες, ο ηθοποιός του Kabuki, κάνοντας μαριονέτα το σώμα του, δίνοντας ψυχή στα αντικείμενα (π.χ. ύφος και βεντάλια) που μπαίνουν μέσα στο δραματικό παιχνίδι: ζωντανεύει την ύλη, μμείται το θάνατο της ύλης, όπου η νεκρή ύλη εκφράζει την ζωντανή ύλη, η αρσενικότητα ερμηνεύει τη θηλυκότητα και η σκληρότητα την τρυφερότητα. Είναι εκεί, κατά τη γνώμη μας, σ' αυτήν την σταθερή διάκριση που του σημαίνοντος και του σημαίνοντος που ο ηθοποιός του Kabuki συνδέεται με το απόλυτο διαμέσου εκφράσεων της αμφισημίας.

Αυτή η κατανόηση του θείου, την οποία θεωρεί ο ηθοποιός στο περιθώριο λειτουργικών τελετών, με το μαριονετοποιημένο σώμα του, μας κάνει εκ νέου να αναγνωρίσουμε την μεγάλη σημασία του αντικειμένου σαν ενδιάμεσο για το υπερβατικό και μας κάνει να εξακριβώσουμε για μια φορά ακόμα τον καθοριστικό ρόλο που αυτό παίζει στη στιγμή του μετασχηματισμού του καθαρού δεδομένου, διαμέσου της δραματοποίησης.

Το κινήσιμο αγαλματίδιο, σαν σήμα ιερού χρησμού που χρησιμοποιείται στους Αιγυπτίους, στην αρχαία Ελλάδα και τη Ρώμη, για να δώσει ζωή στο θείο με τη βοήθεια απλών ή σύνθετων μηχανισμών, επαναλαμβάνεται από την χριστιανική εκκλησία για να αναπαραστήσει το θρησκευτικό δράμα. Το θείο γίνεται ανθρωπόμορφο και το άτομο επανακτά την αρχαία δημιουργία του υπεράνθρωπου. Ο Ιησούς δεν αναπαριστάνεται πια με μία συμβολική μορφή του αρνιού, αλλά με ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Από το 13<sup>ο</sup> αιώνα και σε όλη την Ευρώπη, βεβαιώνει ο Alain Recoing, δίνουμε μορφές με τη βοήθεια του κινητού

αγαλματιδίου στις θρησκευτικές γιορτές του χρόνου ή στα επεισόδια των Ευαγγελίων. Δίπλα στο μηχανικό αγαλματίδιο, η μαριονέτα εμψυχώνει επίσης στον μεσαίωνα τις σημαντικές στιγμές του χριστιανικού ημερολογίου.

Η παράδοση των θρησκευτικών μαριονετών που μνημόνευε τη γέννηση του Χριστού παρέμεινε ιδιαίτερα ζωντανή στην Καταλωνία, στην πόλη του Alcoi της Ισπανίας, χάρη στη "Betlem de Tirisiti" που είναι ακόμα πολύ δημοφιλής σήμερα και την αναπαριστούμε μεταξύ των Χριστουγέννων και των Φώτων.

Ο συγκριτισμός που αποπνέει η "Betlem de Tirisiti" και όπου με έξυπνο τρόπο ανακατεύεται το ιερό με το τελετουργικό, το θείο και το καθημερινό, ξαναβρίσκεται στα Πολωνικά Szorka και στο Verter που είναι εξελιγμένα στη Ρωσία, Ουκρανία και Λευκορωσία. Χωρίς καμία αμφιβολία, υπάρχουν χτυπητές ομοιότητες ανάμεσα στις παραδόσεις των θρησκευτικών μαριονετών στις οποίες πρέπει να προσθέσουμε την φάτνη του Verviers, στη χώρα των Βαλώνων, που χρησιμοποιείται όπως στη "Betlem de Tirisiti", από νέα αγόρια τα οποία ενεργοποιούν ένα πολύ απλό μηχανισμό, όντας κρυμμένα κάτω από τη σκηνή.

Παρόλα αυτά, το κινητό αγαλματίδιο και η παραδοσιακή θρησκευτική μαριονέτα, κάποτε σε επαφή με τα λειτουργικά στοιχεία, διωχθούν από την Εκκλησία. Θα είναι στη συνέχεια αυτής της εξορίας που θα ξεκινήσει αληθινά η περιπέτεια του θεάτρου: όπως κάθε περιπέτεια του ανθρώπου, θα είναι και αυτή μακριά από τον παράδεισο. Δύο ρεύματα λοιπόν συνθέτονται:

- Το ένα αντικαθιστά την θεία δύναμη με την τεχνική, και είναι αυτό των ανθρωποειδών και των αυτομάτων που

θα προεκταθεί από τα μυθικά επιτεύγματα της ηλεκτρονικής.

- Το άλλο, χρησιμοποιώντας την μαριονέτα, θα αντικαταστήσει τη θεία δύναμη από την κοινωνική και πολιτική σάτιρα: ισχυρό όπλο στον αγώνα υπέρ των ανθρώπινων δικαιωμάτων.

Εάν ο άνθρωπος (Homo Sapiens) κατάφερε (αλλά για πόσο καιρό;) να υλοποιήσει το όνειρό του να υποκαταστήσει τις θείες δυνάμεις και να καταλήξει να είναι ένας θεός που βασιλεύει πάνω στις μηχανές που προορίζονται να τον υπηρετούν και να του επιτρέπουν να μεγαλώνει, η μαριονέτα, συνδεδεμένη μπορούμε να πούμε σπλαχνικά με τον άνθρωπο, θα γίνει ο κήρυκας του ατόμου στην πορεία του προς την κατάκτηση των πιο στοιχειωδών ελευθεριών, οι οποίες δεν έχουν ακόμα ολοκληρωτικά κατακτηθεί.

Ερχόμενη σε αντιπαράθεση με ένα περιβάλλον συγκεκριμένο, όπου τείνει να εκδηλωθεί, η μαριονέτα δικαιολογεί την ύπαρξή της ξεμασκαρεύοντας τους χαρακτήρες, μέσα από και διαμέσου των κοινωνικών αδικιών μιας δεδομένης κοινωνίας. Στις αγορές της Αναγέννησης, το θέατρο της μαριονέτας βρίσκεται το ιδανικό του κοινό. Στις αγορές του Stourbridge και του Smithfield, στο Λονδίνο υπεραμύνεται το λαό και μέσα από τη σάτιρα τον οδηγεί, με τον Old Vice και αργότερα με τον Punch, ενάντια στην κυρίαρχη τάξη. Στη Γαλλία, ο Polichinelle διακωμωδεί τα γεγονότα που σχηματίζουν το χρονικό του Παρισιού το 17<sup>ο</sup> αιώνα και επιτίθεται χωρίς οίκτο στα σημαντικά προβλήματα. Δύο εκατοντάδες χρόνια αργότερα, ο Guignol θα είναι ο αγγελιοφόρος των Canuts.

Εάν η μαριονέτα κραδαίνει την φωτιά της επανάστασης του ανθρώπου ενάντια στον άνθρωπο, το

θέατρο των Σκιών βρίσκεται εξίσου μέσα στον κοινωνικό αγώνα και την πολιτική. Γνωρίζουμε τον σημαντικό ρόλο που έπαιξαν οι παίκτες του Ινδονησιακού θεάτρου Σκιών, οι dallangs, στη διάρκεια της προεκλογικής περιόδου τις 2 Μαΐου 1977 στην Ιάβα. Γνωρίζουμε ακόμα και ένα μεγάλο μέρος της εκστρατείας για τον αντισυλληπτικό αγώνα στην Ινδία που διεκπεραιώθηκε με τη βοήθεια του θεάτρου Σκιών. Βρίσκουμε, μεταξύ άλλων, αυτή την επιθετική λειτουργία του θεάτρου Σκιών στο θέατρο του Seraphin, στο τέλος του 17<sup>ου</sup> αιώνα στη Γαλλία. Αλλά, σε σχέση με τις σκιές αυτές, πολύ πιο τίμιες, προς τον εαυτό τους είναι οι σκιές του ελληνικού θεάτρου του Καραγκιόζη, που είναι στραμμένες προς την κοινωνική και πολιτική σάτιρα και κραδαίνουν τη σημαία της ανεξαρτησίας της χώρας το 19<sup>ο</sup> αιώνα.

Διαμέσου όλων αυτών των παραδόσεων για τις σκιές και τις λειτουργικές μαριονέτες, μπορούμε να μετρήσουμε τη δύναμη της ταυτοποίησης που εξασφαλίζεται από το εμψυχωμένο αντικείμενο. Η μαριονέτα, καρικατούρα και σύνθεση του πραγματικού, ωθείται μέχρι την αφαίρεση και μερικές φορές μέχρι το παράλογο. Μπαίνει στη σειρά των καθολικών συμβόλων, μέσα στα οποία αυτο-αναγνωρίζεται ολόκληρη η κοινότητα. Διακωμωδώντας την πραγματικότητα, η σάτιρα, κάνοντας υπέρβαση του συγκεκριμένου σύμπαντος, γεννά τις ζωτικές δυνάμεις και ανυψώνεται στην τάξη των θεών. Να γιατί ο ανατρεπτικός χαρακτήρας της μαριονέτας ανησύχησε τους αντιπρόσωπους του νόμου και της κυρίαρχης τάξης και γιατί οι συνέπειες που πάντα είχε πάνω στα άτομα την ώθησε να χρησιμοποιηθεί και από αυτούς που έχουν την εξουσία, για πολιτικούς στόχους. Αυτά τα βασικά χαρακτηριστικά της μαριονέτας, συνδεδεμένα με τη φύση του χειριζόμενου

αντικείμενο, αυτού που επιτρέπει να ξεπεράσει τους νόμους της ανθρώπινης ψυχολογίας, την έκαναν ένα αντικείμενο εξαιρετικό για θεωρητική σκέψη και πρακτική. Οι άνθρωποι του θεάτρου, οι καλλιτέχνες και οι διανοούμενοι γενικά, σταθερά αναφέρονται στην μαριονέτα, τείνοντας προς την υπερμαριονέτα.

Όταν οι μηχανές-σύμβολα των μοντέρνων χρόνων, μπαίνουν στη ζωή του ατόμου, το πρώτο τέταρτο του 19<sup>ου</sup> αιώνα, τροποποιώντας την σωματική κινητικότητα, τον ρυθμό και την εκφραστικότητά του, ενίσχυσαν τη δημιουργία μιας νέας αισθητικής: η μαριονέτα πρόκειται να γίνει ένα συμπλήρωμα και μερικές φορές το μόνο αντικείμενο της καλλιτεχνικής αναζήτησης. Η μηχανή που είχε φανταστεί ο ο συγγραφέας Heinrich von Kleist, στο τέλος του 18<sup>ου</sup> αιώνα, δεν διέθετε παρά τον χορευτή για να έλθει σε σύγκριση. Στο περίφημο δοκίμιο του "Οι μαριονέτες", δίνει περιληπτικά, σύμφωνα με ορισμένα κριτήρια, το σχετικό σκεπτικό. Ο Kleist κάνει λιγότερο μία διάκριση μεταξύ του χορευτή και της εμψυχούμενης φιγούρας και περισσότερο μία πρόταση για σύνθεση των δύο, από την οποία προκύπτει η ιδέα της υπερμαριονέτας. Καλός γνώστης των τεχνικών του καιρού του, ο Kleist φαντάζεται ένα συνδυασμό του σώματος του χορευτή με μηχανικά πόδια και άλλα εξαρτήματα, δημιουργώντας έτσι ένα τέρας, μισό βιολογικό μισό ορθοπεδικό: μισό ζωντανή ύλη και μισό αδρανής ύλη.

Αργότερα, στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα και στην αρχή του 20ου αιώνα, τη στιγμή που η τεχνολογία γίνεται βασικό συστατικό μέσα στο ανθρώπινο σύμπαν, η εμψυχούμενη φιγούρα πρωταγωνιστεί στις παραγωγές των διάφορων πρωτοπόρων και επηρεάζει τις άλλες τέχνες. Ο Gordon Graig ξαναπαίρνει, πιστεύουμε, το παλιό όνειρο του Kleist και επιξεργάζεται τη θεωρία του για την υπερμαριονέτα,

ονειρευόμενος έναν ηθοποιό αντικείμενο που θα ήταν τόσο εύπλαστος όσο η μουσική και ικανός για μετασχηματισμούς όπως το φως. Οι ορισμοί του Meyerhold, οι σκέψεις των Ιταλών φουτουριστών, εφαρμοσμένες στην πράξη, τυποποιήθηκαν μέσα στο θεατρικό εργαστήριο του Bauhaus. Ο Oscar Schlemmer μελέτησε στη θεωρία και στην πράξη τις υπάρχουσες σχέσεις ανάμεσα στην πραγματικότητα των ουράνιων σωμάτων και την πραγματικότητα του χορευτή-μαριονέτα, του ανθρώπου-αντικείμενου που αντικαθιστά την ομιλούμενη γλώσσα με άλλο σημειωτικό σύστημα, τέλεια κατανοητό, πέρα από τα σύνορα της ομιλούμενης γλώσσας και όπου το παιχνίδι της θέσης και της αντίθεσης καταστρέφεται για να δημιουργηθεί μια καινούργια πραγματικότητα.

Η ιστορία της σύγχρονης τέχνης αντανακλά το αδιάκοπο ενδιαφέρον που το εμψυχούμενο αντικείμενο έχει προκαλέσει από την κίνηση του Νταντά και τους Υπερρεαλιστές, αφού οι εικαστικοί, από τα χρόνια του '30, είχαν ενσωματώσει τα θέματα και τις ειδικές τεχνικές της μαριονέτας, χωρίς να ξεχνάμε τις τελευταίες δημιουργίες των Calder de Peuy και των ποιημάτων-αντικείμενων του Καταλάνου Joan Brossa. Όλα αυτά τα παραδείγματα δηλώνουν ότι η μαριονέτα είναι κάτι περισσότερο από μια απλή πηγή έμπνευσης, επιτρέπει (και εκεί είναι η δύναμή της) να συλλαμβάνουν όχι μόνο την ιδέα του χρόνου αλλά και αυτή του χώρου. Το χειριζόμενο αντικείμενο, πράγματι ολοκληρώνει μέσα από τις κινήσεις, την χωροχρονική πραγματικότητα και δίνει στον καλλιτέχνη, ζωγράφο ή γλύπτη, τη δυνατότητα να κάνει έρευνες στην πραγματική κίνηση και σ' ένα χώρο ζωντανό, σταθερά μεταμορφώσιμο.

Οι αποδοτικές ανταλλαγές μεταξύ των τεχνών έχουν επηρεάσει επίσης το ανθρώπινο θέατρο, κάνοντας

να ξαναγεννηθεί το ενδιαφέρον πάνω στο αντικείμενο. Το θέατρο του Robert Williams συνδέει με μια ορισμένη πρακτική υπερρεαλιστικής τέχνης, που καθορίζεται από τους Αμερικανούς στη διάρκεια της δεκαετίας του '60. Εργάζεται πάνω στον χρόνο και στην κίνηση αποσυνθέτοντας τις ανθρώπινες κινήσεις των οποίων η πλαστικότητα τους παραπέμπει στην μαριονέτα. Ο Tadeusz Kantor (για ν' αναφέρουμε αυτόν τον σπουδαίο σκηνοθέτη της πολωνικής σκηνής ο οποίος δυστυχώς πρόσφατα χάθηκε), παρουσιάζει ένα θέατρο που μοιάζει μετάφραση ατέλειωτη της δυαδικότητας του ανθρώπου και της μαριονέτας. Ένα παιχνίδι μετασηματισμού, όπου δοκιμάζει να επενεργήσει και να παραθέσει στο άτομο την εικόνα του ιδώλου του. Παρόλα αυτά, για τον Kantor, η κούκλα δεν αντικαθιστά τον ηθοποιό, όπως επιθυμούσαν ο Kleist και ο Graig, αλλά αποτελεί ένα μοντέλο-πρότυπο γι' αυτόν.

Έτσι, η αντίληψη της κινητικότητας του σύγχρονου κόσμου, στην οποία μας εισήγαγε η κινητικότητα της δεκαετίας του '50 με ανεπίστρεπτο τρόπο, θα προχωρήσει, χωρίς αμφιβολία, σε συνεργασία με την εμψυχούμενη μορφή και την έρευνα στα νέα υλικά.

Θεωρώντας τα θεάματα από την πλευρά της σημειολογίας του κειμένου, θα φτάσουμε, πιστεύουμε, σε μία ικανοποιητική κατανόηση της σημασίας τους, εάν λάβουμε υπόψη μας τις σχέσεις τους με τις θρησκευτικές πηγές, τις κοντινές ή μακρινές, αυτές που τα έχουν εμπνεύσει. Αυτός είναι ο στόχος που δοκιμάσαμε να υλοποιήσουμε στην ανάλυσή μας, ξεκινώντας από δύο σημεία που βρίσκονται στα άκρα, σε αντίθεση το ένα του άλλου και παίζουν μεγάλη σημασία στο μεγαλύτερο μέρος των θεαμάτων, τον άνθρωπο (Α) και το Θείο (Θ). Κατά τη γνώμη μας, η

επίδραση του καθενός απ' αυτά τα σημεία επιτρέπει να εξηγηθούν τα τυπικά χαρακτηριστικά του συνόλου ενός θεάματος. Είτε δώσουμε μία έννοια στενή στον όρο "θείο", είτε την ενισχύσουμε συμπεριλαμβάνοντας τα στοιχεία της σύγχρονης έρευνας στη Φυσική και την Ηλεκτρονική, μπορούμε να εξηγήσουμε διαμέσου αυτού, τις μορφολογικές πλευρές του θεάματος. Θα έπρεπε, σε κάθε περίπτωση, και αυτό θα είναι το συμπέρασμά μας, να δημιουργήσουμε μία μεθοδολογία, ώστε οι δύο διεργασίες που έχουμε προτείνει να διασαφηνίζονται, ώστε να φτάσουν σε μία μελέτη της δραματικής τυπολογίας των καιρών μας.

## Η Θεατρική Κούκλα Σαν Σχήμα Λόγου

Henryk Yurkowski

Από τις απαρχές του θεάτρου, οι θεατές του είχαν πάντα συνείδηση της μεταφορικής σημασίας κάποιων σκηνικών αντικειμένων, εικόνων ή ακόμα και ολόκληρων παραστάσεων. Όροι όπως “θεατρική μετωνυμία”, “μεταφορά” ή “συνεκδοχή”, ήταν σε γενική χρήση αν και σαν έννοιες προέρχονται από τον χώρο της λογοτεχνικής κριτικής.

Πρόσφατες σημειολογικές μελέτες έχουν δικαιώσει ακόμα περισσότερο την εφαρμογή τους στις θεατρικές σπουδές, στη βάση της γενικά παραδεκτής αρχής ότι η θεατρική παράσταση αντιμετωπίζεται σαν κείμενο: “όπως αυτό εννοείται στη σημειολογία, δηλαδή ένα συγκεκριμένο σύνολο, ανεξάρτητο από το σημειωτικό σύστημα μέσα στο οποίο εκδηλώνεται αντίληπτά, και απαρτίζεται από μια σημασιολογική συνοχή που έχει σαν αποτέλεσμα ένα σφαιρικό νόημα. Το ειδικό χαρακτηριστικό γνώρισμα της θεατρικής παράστασης που αντιμετωπίζεται σαν κείμενο, είναι ο υψηλός βαθμός σημειωτικής πολυφωνίας”<sup>1</sup>

Αυτή η θεωρητική προσέγγιση ανοίγει το δρόμο για την έρευνα των θεατρικών σχημάτων λόγου. Παραθέτω ξανά ένα απόσπασμα του Grzegorz Sinko: “Η διαδικασία της μεταφοροποίησης έχει διερευνηθεί σε βάθος μόνο στις φυσικές γλώσσες, αλλά από τη στιγμή που ανήκει στις σημασιολογικές σχέσεις, τα αποτελέσματα της έρευνας μπορούν να εφαρμοστούν επίσης σε κείμενα άλλων σημειωτικών συστημάτων και έτσι να διαμορφώσουν το κλειδί για την διερεύνηση της ονομαζόμενης “ποίησης του θεάτρου”<sup>2</sup>

Είναι λοιπόν προφανές ότι το μοντέλο των οπτικών μεταφορών στο θέατρο είναι παρμένο από τη

δομή των λεκτικών μεταφορών στη φυσική γλώσσα. Επιπλέον, η τεχνική της γέννησής τους είναι παρόμοια, αν όχι η ίδια, και προέρχεται από την επιρροή του παραδειγματικού άξονα πάνω στον συνταγματικό άξονα του συνόλου των σημείων -μιλώντας με όρους της θεωρίας του F. Saussure. Κάποιες ενδείξεις μπορούμε επίσης να βρούμε στις απόψεις του Charles S. Peirce, ειδικότερα στην αντίληψη των σημείων σύμφωνα με την οποία ένα σημείο δεν υπάρχει απομονωμένο, αλλά σε μια αλυσίδα άλλων σημείων: το καθένα προέρχεται από το προηγούμενό του και παράγει το επόμενο του.

Η δημιουργία νέων συμβολικών νοημάτων εξαρτάται από το πλαίσιο κάποιου σημείου και τη σχέση του με αυτό. Έτσι, ένα σημείο μόνο του, αποκομμένο, δεν είναι ικανό να παράγει ένα νέο σημασιολογικό αποτέλεσμα, εκτός αν συνδυαστεί-συνδεθεί με άλλα σημαίνοντα.

Φυσικά, η σύνδεση σε μια απλή συνταγματική διάταξη δεν αλλάζει το σημασιολογικό περιεχόμενο του σημείου. Για να επιτευχθεί αλλαγή, πρέπει να αναφέρεται στην παραδειγματική διάταξη και να το συνδυάζει μέσα σε μια γραμμική αντιπαράθεση ευφώς επιλεγμένων σημείων, τα οποία παράγουν νέο μήνυμα εξαιτίας της αλληλεπίδρασής τους στο σημασιολογικό επίπεδο.

Έχοντας υπόψη τα παραπάνω, προκύπτει ένα ερώτημα: είναι η κούκλα ένα μεμονωμένο, ξεχωριστό σημείο ή είναι το αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης ανάμεσα στα στοιχεία που παράγουν τη μεταφορά; Η απάντηση δεν μπορεί να είναι άμεση. Για να γίνει φανερό, πρέπει να κάνουμε μια διάκριση ανάμεσα στην “κούκλα σε ανάπαυση” [resting puppet] και στην “κούκλα σε δράση” [acting puppet]. Η κούκλα σαν ένα πιθανό σημαίνον και σαν ένα πραγματικό σκηνικό σήμα. Δεν χρειάζεται πολύ ανάλυση για να

καταλάβουμε ότι δεν είναι ισοδύναμα. Η “κούκλα σε ανάπαυση” είναι ένα αντικείμενο κατασκευασμένο για θεατρική χρήση, φτιαγμένο για να αντιπροσωπεύσει έναν θεατρικό χαρακτήρα, αλλά που δεν μπορεί να επιτελέσει αυτό το καθήκον μόνη της. Σαν σήμα, η “κούκλα σε ανάπαυση” είναι μια παθητική εικόνα του θεατρικού χαρακτήρα, που όμως προδιαθέτει κάποια δυνατότητα κίνησης. Για να αποδώσει έναν ολοκληρωμένο θεατρικό χαρακτήρα, η “κούκλα σε ανάπαυση”, χρειάζεται την βοήθεια ενός χειριστή σαν κινητήρια δύναμη και γεννήτρια χειρονομιών, καθώς επίσης κι έναν ομιλητή που θα της δώσει φωνή. Μόνο όταν αυτοί οι βοηθοί (πολλές φορές ένα άτομο μόνο) δράσουν, η “κούκλα σε ανάπαυση” μετατρέπεται σε “κούκλα σε δράση” και ταυτόχρονα στο σημαίνον του θεατρικού χαρακτήρα. Έτσι, η “κούκλα σε δράση” δεν είναι ένα μόνο αποκομμένο σήμα, αλλά ένα αποτέλεσμα της συνεργασίας των τριών μονάδων: την εικονική αξία της, την κίνηση και χειρονομία, την παραγωγή φωνής. Αυτή η εικόνα της κούκλας που παρουσιάστηκε παραπάνω, συμφωνεί με τον “κλασικό” τρόπο κατανόησης του κουκλοθεάτρου. Όμως η σύγχρονη αντίληψη για την κούκλα προχωρεί αυτή την ιδέα παραπέρα και ταυτίζει την κούκλα με ένα αντικείμενο, με την ευρύτερη γενική έννοια. Το 1953, ο Gerard Mannier πρότεινε τον κλασικό ορισμό της κούκλας ο οποίος λέει: “η κούκλα στην πραγματικότητα είναι η αναπαράσταση ενός ζωντανού όντος, λίγο ως πολύ αληθινή, λίγο ως πολύ ερμηνευμένη ως τέτοια. Ποικίλει σε αναλογίες, είναι λίγο ως πολύ ικανή να κάνει προκαθορισμένες κινήσεις και μπορεί να γεννήσει όλα τα είδη των συναισθημάτων, ψυχικών καταστάσεων και στάσεων. Συνοπτικά έχει δραματικές ικανότητες και εμψυχώνεται είτε φανερά είτε κρυφά, με

οποιοδήποτε τρόπο έχει εφευρεθεί από τον χειριστή της”<sup>3</sup>.

Η αμφισημία της έκφρασης του Mannier δεν αποκρύβει την καθαρή ιδέα της κούκλας σαν μια σχηματική αναπαράσταση του ζωντανού όντος και της συμμετοχής της στην θεατρική δράση. Αυτές οι δύο έννοιες, “σχηματική αναπαράσταση” και “συμμετοχή στη θεατρική δράση”, ήταν απαραίτητες για κάθε “φαινομενολογικό” ορισμό της κούκλας. Προϋποθέτουν την αρμονική συνύπαρξη αυτών των στοιχείων. Κάθε απόκλιση απ’ αυτήν την ισορροπία αλλάζει την ουσιαστική λειτουργία της κούκλας.

Στο παρελθόν, κάποιοι καλλιτέχνες υπερεκτίμησαν την σχηματική/εικονική λειτουργία της κούκλας και αυτό οδήγησε στην έννοια του “ζωντανού γλυπτού”, της Effimova για παράδειγμα. Σήμερα, μεγαλύτερη έμφαση δίνεται στην “συμμετοχή στη δράση”.

Ο μάστορας του κουκλοθεάτρου Alains Recoing, ήδη από το 1963, έδωσε τον ορισμό: “η κούκλα είναι κινήσιμο αντικείμενο δραματικής ερμηνείας (σε αντίθεση με το αυτόματον και επίσης διαφορετικό από την κούκλα-παιχνίδι), που κινείται σύμφωνα με τις προθέσεις του χειριστή της”<sup>4</sup>. Όπως βλέπουμε, εδώ η δραματική εμπλοκή της κούκλας λαμβάνει την κυρίαρχη θέση. Οι ιδιότητές της σαν αντικείμενο καθορίζονται μέσω της άρνησης. Η εικονική της αξία δεν αναφέρεται καθόλου.

Η ιδέα της υπεροχής της διαδικασίας δράσης στο κουκλοθέατρο, έλαβε κάποια ακραία μορφοποίηση σε κάποια πρόσφατα δημοσιευμένα κείμενα. Έτσι, το 1990, ο Roman Pasca, έγραψε: “όπως το ψάρι έξω απ’ το νερό, η κούκλα έξω από την παράσταση είναι σαν νεκρό πράγμα. Μόνο ένα εν δυνάμει σημαίνον. Όπως αποδείχτηκε πρόσφατα, με το θέατρο των αντικειμένων,

οι σημαίνουσες ιδιότητες της κούκλας σαν ένα παθητικό τυπικό αντικείμενο ή γλυπτό, είναι τελικά άχρηστες στην κινητική του αντικειμένου που σηματοδοτεί την δραστηριότητα της κούκλας σαν ηθοποιός στο πλαίσιο της παράστασης. Η "κουκλοσύνη" [puppetness] ενός αντικειμένου είναι λανθάνουσα και καθορίζεται απ' την χρήση, είναι ανανεώσιμη και όχι ένα μόνιμο χαρακτηριστικό.<sup>5</sup>

Εκτιμώ τον ζήλο του Πάσκα να δώσει έμφαση στην υποκειμενική όψη της θεατρικής δημιουργίας που αναφέρεται στο ρόλο του ερμηνευτή. Στο θέατρο, ο πιο σημαντικός παράγοντας είναι ο ανθρώπινος ή όπως προτιμώ να λεω, τα ανθρώπινα όντα. Πολύ σπάνια μια θεατρική παραγωγή έχει ένα μόνο δημιουργό. Συνήθως είναι πολλοί, ξεκινώντας απ' τον συγγραφέα, τον σκηνοθέτη, τον σκηνογράφο, τους τεχνικούς διαφόρων ειδικοτήτων και κατασκευαστές (συμπεριλαμβανομένων και των κουκλοποιών) και τους ηθοποιούς ή ερμηνευτές. Στο κουκλοθέατρο όλες αυτές οι ιδιότητες μπορεί να συνυπάρχουν σ' ένα μόνο πρόσωπο. Αυτό θέτει κάποια όρια και σίγουρα μειώνει τον αριθμό των χρησιμοποιούμενων (επιλεγμένων) σημειωτικών ενοτήτων. Παρ' όλα αυτά, η αρχή της αλληλεπίδρασης των σημείων παραμένει η ίδια. Ένας καλλιτέχνης που είναι η πηγή όλων των θεατρικών σημάτων δεν μπορεί να αμελεί/ παραμελεί τον χειρισμό των κούκλων του. Η αντιπαράθεση της κούκλας-εικόνας και της κίνησης και ομιλίας που δίνεται απ' τον κουκλοπαίκτη, είναι το θέμα που μας ενδιαφέρει εδώ.

Η εικονική αξία της κούκλας συνήθως εκδηλώνεται σε δύο επίπεδα. Το πρώτο περιλαμβάνει όλα τα σημεία της εικόνας (υλικό, μαλλιά, έκφραση προσώπου ή η έλλειψή της, κοστούμι κλπ.). Το δεύτερο έχει ένα ουσιαστικότερο χαρακτήρα. Είναι η ικανότητα κίνησης, που καθορίζεται απ' το υλικό και την

κατασκευή της κούκλας και που χρειάζεται να ανακαλυφτεί απ' τον χειριστή.

Αυτό θα το ονομάζουμε θεατρικό πεπρωμένο, το οποίο είναι το ιδιαίζων χαρακτηριστικό της κούκλας σε αντίθεση με το απλό αντικείμενο που πρόσφατα άρχισε να χρησιμοποιείται συχνά σαν αναπαράσταση του θεατρικού χαρακτήρα. Το απλό αντικείμενο κατασκευάστηκε για μη θεατρική χρήση, γι' αυτό και τα εικονικά του χαρακτηριστικά αναφέρονται σε μία κατηγορία αντικειμένων, ενώ η εικονικότητα της κούκλας αναφέρεται στη καθορισμένη μοναδική αναπαράσταση του ρόλου της.

Αμφιβάλλω αν μπορούμε ή αν θα ευχόμασταν να παραβλέπουμε το γεγονός της προδπαρξης της κούκλας και της εικονικής της αξίας. Είναι φυσιολογικό που αυτά έχουν προσεκτικά προβληθεί σαν ένα ζωτικό στοιχείο του οράματος του καλλιτέχνη. Οι κούκλες του bunraku, του wayang και άλλες, μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν πειστικά παραδείγματα. Απ' την άλλη μεριά, είναι ο χειριστής και ο ομιλητής της φωνής αυτοί που προμηθεύουν την κούκλα με την ορατή ζωή της. Η εικονική αξία της κούκλας σαν αναπαράσταση ενός ζωντανού όντος εμπλουτίζεται από ένα νέο σύστημα σημείων, ιδιαίτερα σημαντικό εξαιτίας των δυναμικών ιδιοτήτων του. Η κούκλα γίνεται κάτι περισσότερο από μια τρισδιάστατη παθητική εικόνα. Γίνεται μια εικόνα σε κίνηση και ίσως κάτι ακόμη περισσότερο. Μια ομιλούσα εικόνα σε κίνηση. Εξαιτίας αυτής της δυναμικής πληρότητας, η κούκλα γίνεται περισσότερο πιστευτή και αναγνωρίσιμη σαν το υποκατάστατο ενός ζωντανού όντος.

Σαν υποκατάστατο, η κούκλα ανήκει στον παραδειγματικό άξονα του συνόλου των σημείων. Η κούκλα, παράγοντας κινήσεις και χειρονομίες, μπαίνει σε μια συνταγματική σχέση με τα άλλα σημεία. Σ'

αυτήν την περίπτωση όμως, αυτή η σχέση φαίνεται να είναι ασυνήθιστη, αφού αντιπαράθετει αντιθετικές έννοιες: κούκλα σαν νεκρό πράγμα και σαν πράγμα δυνάμει κινούμενο. Έτσι γεννιέται ένα νέο σχηματικό νόημα: η εικόνα ενός δυνάμει ανθρώπινου όντος.

Η κούκλα είναι μια μεταφορά του ανθρώπινου, γιατί δεν είναι η ίδια ανθρώπινο ον, είτε ο Obratsov. Και συμφωνεί με την υποκαταστατική αρχή της μεταφοράς που μορφοποιήθηκε ήδη από τον Αριστοτέλη. Αν κάποιος ξαφνιάζεται απ' αυτό το συμπέρασμα, θα πρότεινα να αντιμετωπίσει την "κούκλα σε δράση" σαν μια απολιθωμένη μεταφορά. Είμαστε τόσο εξοικειωμένοι με την θεατρική κούκλα, που δύσκολα την αντιλαμβανόμαστε ως μεταφορά. Ωστόσο, από ιστορικής πλευράς, η θεατρική κούκλα είναι μια μεταφορά, ιδιαίτερα αν την αναλογιστούμε σαν ένα ειδικό είδος μεταφοράς, αυτό του οξύμωρου σχήματος.

Οξύμωρο είναι το σχήμα του λόγου με την βοήθειά του οποίου συγκρουόμενοι όροι συνδυάζονται έτσι ώστε να γεννούν ένα εκφραστικό επίθετο όπως "μαύρος ήλιος", "σκληρή ενέργεια" και βέβαια "ζωντανό αντικείμενο". Η υλική κούκλα, συνδυασμένη με την εμφάνιση της ζωής που της προσδίδει η κίνηση και η φωνή, είναι ένα οξύμωρο σχήμα.

Ξεκινώντας από το 17<sup>ο</sup> αιώνα, οι καλλιτέχνες και ειδικότερα οι θεατρικοί συγγραφείς, ήταν ιδιαίτερα ευαίσθητοι στον οξύμωρο χαρακτήρα της κούκλας. Οι Ben Jonson, Lesage, Foote, Tieck, είχαν απόλυτη συνείδηση της διπλής, αντιφατικής με τον εαυτό της, φύση της κούκλας και την απόκτησαν με διάφορους τρόπους. Στις περισσότερες περιπτώσεις, τόνισαν την τεχνητή φύση της κούκλας με σκοπό να διασκεδάσουν το κοινό μέσα από την αλληλεπίδραση της πραγματικότητας και της ψευδαίσθησης. Κάποιοι απ'

αυτούς, εκτίμησαν την έλλειψη της ζωής και την υλική φύση της σαν τη βάση της μηχανικής υποκριτικής για την οποία και ισχυρίστηκαν ότι είναι η υψηλότερη μορφή της θεατρικής τέχνης.

Δεν είναι ο σκοπός μας να παρουσιάσουμε μια σύνοψη των διαφόρων προσεγγίσεων στο οξύμωρο χαρακτηριστικό της κούκλας, όμως αξίζει να αναφερθεί ότι το οξύμωρο ήταν το σημείο εκκίνησης για τον Otakar Zich στη μελέτη του το 1923 για την ψυχολογία του κουκλοθέατρου<sup>1</sup>. Η βασική παρατήρησή του ήταν ότι συνήθως οι κούκλες γίνονται αντιληπτές από δύο αντίθετες όψεις: σαν μια ζωντανή φιγούρα και σαν μια κούκλα χωρίς ζωή. Στην πρώτη περίπτωση, οι κούκλες φαίνονται για το κοινό να είναι μαγικά πλάσματα, ενώ στο δεύτερο, κωμικά και γκροτέσκα, εξαιτίας αυτής της αφύσικης απομίμησης της ανθρώπινης κίνησης.

Φυσιολογικά, η αντίληψη της κούκλας σαν "μαγικής", καταστέλλει το οξύμωρο αποτέλεσμα. Αυτό όμως διατηρείται στο "γκροτέσκο και κωμικό" μοντέλο αντίληψης: Η γκροτέσκα, οξύμωρη κατανόηση της κούκλας συνάρπασε τους γερμανούς συγγραφείς και ερευνητές. Ο πρώτος ήταν ο Ludwig Tieck, που παρουσίασε την γκροτέσκα φύση της κούκλας σαν αποτέλεσμα της αντίφασης ανάμεσα στην φιλοδοξία της κούκλας να παραστήσει σημαντικούς ρόλους και στην περιορισμένη δυνατότητά της να αντεπεξέλθει σ' αυτούς. Ένας άλλος γερμανός, ο Paul Brann, ένας καλλιτέχνης του χώρου του κουκλοθέατρου, αντιπαράθεσε σ' αυτήν την θεωρία την εκμετάλλευση της υλικότητας των κουκλών στις μουσικές παραγωγές των αρχών του αιώνα. Απόδειξε ότι, παίζοντας με το οξύμωρο αποτέλεσμα, μπορούσε να δώσει άλλα αισθητικά αποτελέσματα υψηλής αξίας, διαφορετικά από εκείνα του γκροτέσκου και του κωμικού.



Παρά τον Brann, δύο γερμανοί ερευνητές συνέχισαν την θεωρία του Tieck για την γκροτέσκα κούκλα. Πρώτα ο Lothar Buschmeyer, το 1931,<sup>2</sup> αποφάσισε ότι οι κούκλες είναι νεκρά πράγματα που παρίσταναν ότι είναι ζωντανά και μη πετυχαίνοντάς το, στην προσπάθειά τους, γίνονται κωμικές. Έτσι κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η κωμική φύση της κούκλας οφείλεται στην αντίθεση της μηχανικότητάς της με την προσποιούμενη ζωντανία της: "οι κούκλες είναι κωμικές, εξαιτίας της σχηματικότητας και του πριμιτιβισμού. Αυτό είναι το φυσικό τους στυλ, έτσι συνεχίζουν να είναι κωμικές εκτός κι αν ο κουκλοπαίκτης μπορεί μέσα απ' τις προσπάθειές του να δημιουργήσει κάποια ειδική έκφραση ή στυλ". Σ' αυτήν την τελευταία φράση προέβλεψε την νέα εποχή του κουκλοθεάτρου.

Ο Fritz Eichler, το 1937,<sup>3</sup> δεν προχώρησε τόσο πολύ. Μιλώντας για τις μαριονέτες, δήλωσε ότι είναι παθητικοί χαρακτήρες στη σκηνή. Η παράστασή τους είναι έμμεση και αντικειμενοποιημένη, σαν αποτέλεσμα της ειδικής μηχανικής ζωής τους. Γι' αυτό η μαριονέτα, ενώ μιμείται έναν δρώντα χαρακτήρα, γίνεται κωμική και γι' αυτό μπορεί να είναι ένας γκροτέσκος και εκκεντρικός ερμηνευτής στο μέγιστο.

Δεν υπάρχει λόγος να ειπωθούν περισσότερα για τις μελέτες του Buschmeyer και του Eichler παρότι για τον καιρό τους ήταν σοβαρές και ολοκληρωμένες. Η επιφύλαξή τους για τη δυναμική της κούκλας βασίζεται σε φιλοσοφικά κριτήρια. Έβαζαν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της κούκλας και πίστεψαν ότι τα βρήκαν στον τύπο κούκλας που τότε υπήρχε. Περιορίσαν την ειδητική έρευνά τους στην εκφραστική δύναμη της κούκλας σαν τέτοια, χωρίς να δώσουν βάρος στην δημιουργική ικανότητα του κουκλο-καλλιτέχνη. Γι' αυτό και εξήγησαν την οξύμωρη αξία της κούκλας

μάλλον μηχανικά. Η αντίληψη του Kleist για την κούκλα, σαν ασυνείδητο μηχανικό, και γι' αυτό τέλειο, ερμηνευτή, ήταν ακόμη επικρατούσα στο ευρωπαϊκό κουκλοθέατρο.

Τις δεκαετίες του '50 και του '60, μια νέα προσέγγιση στη θεατρική κούκλα ξεκίνησε, σαν αποτέλεσμα πειραμάτων τα οποία αύξησαν τα μέσα έκφρασης της κούκλας, επιβεβαίωσαν την παράδοση της κούκλας και έδωσαν έμφαση στο ερμηνεύον υποκείμενο -χειριστής, κουκλοπαίκτης, ηθοποιός-<sup>4</sup> όπως κι αν αποκαλείται. Από τότε ο παίκτης εμφανίστηκε στη σκηνή σαν ένας ορατός χειριστής της κούκλας και σε κάποιες περιπτώσεις σαν πραγματική παρουσία του δημιουργού της παράστασης επί σκηνής. Σαν αποτέλεσμα, η κούκλα πέρασε σε μια νέα σχέση με τον χειριστή της. Αυτή η σχέση ήταν γνωστή απ' τις απαρχές της κουκλοθεατρικής τέχνης αλλά για πολλούς αιώνες ήταν λανθάνουσα. Τώρα έχει γίνει μέρος της μοντέρνας κατανόησης της τέχνης του κουκλοθεάτρου.

Ο χειριστής, σαν υποκείμενο και σαν κινητήρια δύναμη, είναι στις μέρες μας η ορατή αιτία της παρουσίας της κούκλας και της δράσης της. Ανάμεσα στο χειριστή και στην κούκλα η σχέση αιτίας-αποτελέσματος έχει εγκαθιδρυθεί και εκτίθεται στο κοινό. Η κούκλα έχει μετατραπεί σε μετωνυμία (αντί για μεταφορά) και αυτό σύμφωνα με την παρατήρηση του Keir Eids: "είναι ξεκάθαρο ότι αν η μεταφορική αντικατάσταση συγγενεύει με την λειτουργία εικόνας-σημείου (και τα δύο, εικονικό σημείο-λειτουργία βασίζονται στην αρχή της υποτιθέμενης ομοιότητας), τότε η μετωνυμική αντικατάσταση συνδέεται στενά με το χαρακτηριστικό σημάδι (κάθε πλάσμα θεμελιωμένο σε φυσική συνάφεια)". Ο μετωνυμικός χαρακτήρας της κούκλας επιβεβαιώνεται απ' τη συχνή παρουσία συνεκδοχών (pars pro toto) στις παραστάσεις της. Η πιο

φανερή συνεκδοχή είναι η γαντοκούκλα, η οποία στην πραγματικότητα είναι ένα μεταμφιεσμένο μέλος του ανθρώπινου σώματος (του χεριού). Ο πολωνός ρομαντικός συγγραφέας Julius Slowacki ανακάλυψε με πολύ χιούμορ ότι κάποιες κούκλες ήταν τα δύο ντυμένα χέρια του πλανόδιου κουκλοπαίκτη που καθόταν μέσα στη σκηνή. Παρατήρησε: "Φαντάζομαι ότι κανένας απ' αυτούς τους ήρωες δεν θα χτυπήσει τον άλλο πολύ δυνατά"<sup>6</sup>. Στον αιώνα μας, οι γαντοκούκλες έμειναν γυμνές και το κοινό συχνά βλέπει τα γυμνά χέρια, όπως στις παραστάσεις του Sergei Obraztsov ή του Yves Joly. Η συνεκδοχή άνθισε, ενθαρρύνοντας μια πλατύτερη χρήση της γλώσσας απεικόνισης.

Η μετατροπή της εφαρμογής της κούκλας από μεταφορά σε μετωνυμία, έφερε μεγάλες αλλαγές στο στυλ του κουκλοθέατρου. Σύμφωνα με τον Roman Jacobson, ο ρεαλισμός... είναι εκτεταμένα μετωνυμικός με τον τρόπο του, ενώ ο συμβολισμός είναι βασικά μεταφορικός<sup>7</sup>. Αυτό φαίνεται να είναι αλήθεια στο κουκλοθέατρο. Η κούκλα, θεωρούμενη ως αυτόνομος θεατρικός χαρακτήρας, γίνεται η συμβολική αντικατάσταση του ηθοποιού ή του ανθρώπου και ανοίγει στο κοινό ένα μυστηριώδη κόσμο φαντασίας, αρκετά δυνατό να απορροφά τις παρενοχλήσεις των ψευδαισθήσεων όπως το θέατρο μέσα στο θέατρο ή το παράδοξο του οξύμωρου.

Η κούκλα ως μετωνυμία είναι αληθινή. Δεν εξαπατά το κοινό μέσα από την προσποιούμενη ζωή, γιατί όλη η δύναμη της εξαπάτησης έχει αποδοθεί στον παίκτη. Ο παίκτης είναι επίσης η πιο πραγματική παρουσία, δείχνοντας την διαδικασία της κατασκευής (καμιά φορά) και του χειρισμού (σχεδόν πάντα) της κούκλας. Αυτό συντελεί στην δημιουργία ενός κόσμου σε "δεύτερο επίπεδο" - αυτή την φορά ένα κόσμο φαντασίας, που είναι επίσης ένας κόσμος

πραγματικότητας, σαν προϊόν των δράσεων του παίκτη. Φυσιολογικά αυτός ο κόσμος φαντασίας του δεύτερου επιπέδου μπορεί να είναι περισσότερο "ποιητικός" και μεταφορικός, αλλά αυτό δεν διαταράσσει τον μετωνυμικό χαρακτήρα του.

Το πέρασμα από το μεταφορικό στο μετωνυμικό σύστημα στην έννοια του κουκλοθέατρου ήταν μια επανάσταση από πολλές πλευρές. Η έμφαση στην υποτιθέμενη αυτόνομη δράση της κούκλας εμφανίζεται αναχρονιστική σ' ένα θέατρο το οποίο φαίνεται να εξαρτάται ολικά απ' το ταλέντο και την ικανότητα του παίκτη. Οι ιδιότητες της κούκλας σ' αυτό το θέατρο δεν θεωρούνται δοσμένες a priori, δεν υπάρχουν σαν ειδητικές αξίες που πρέπει να ανακαλυφθούν. Αντίθετα εξαρτώνται ολικά από την φαντασία του σχεδιαστή και την εφευρετικότητα του παίκτη. Δεν αποτελεί λοιπόν έκπληξη ότι σ' ένα θέατρο τέτοιου προσανατολισμού, η κούκλα έχει υποβληθεί σε διάφορα πειράματα και τώρα συχνά αντικαθίσταται από κάποιο απλό αντικείμενο, μια εξέλιξη που έχει εμπλουτίσει πάρα πολύ την δυναμική απεικόνισης της γλώσσας της κούκλας/ αντικείμενου.

Μετά από πολλούς αιώνες ύπαρξης, η κούκλα, προικισμένη με την εμφάνιση της ζωής ή εμφανιζόμενη σαν ένα αποτέλεσμα της δράσης του χειριστή, δεν γίνεται πια αντιληπτή σαν μια μεταφορά αλλά σαν μια μετωνυμία. Η δοσμένη ζωή της έγινε ένα φανερό γεγονός και σχεδόν όλοι την αντιμετωπίζουν σαν ένα "ποιητικό" σχήμα λόγου. Η εφαρμογή του απλού αντικειμένου στη σκηνή σαν θεατρικός χαρακτήρας άλλαξε πολύ την αντίληψη του κοινού, γιατί η χρήση του αντικειμένου επί σκηνής φαίνεται να είναι κάτι το ασυνήθιστο.

Ένα απλό αντικείμενο όπως μια ομπρέλα, ένα μαξιλάρι, ένα τσουβάλι κτλ., κατασκευασμένο για

καθημερινή χρήση, φέρνει στη σκηνή την δική του εικονική αξία, αντιπροσωπεύοντας μια τάξη αντικειμένων. Η επιπλέον κίνηση "επιπρόσθετη στο αντικείμενο", μπορεί να επιβεβαιώσει την εικόνα του ή να της αντιτεθεί. Στην πρώτη περίπτωση, μιλάμε για την προσωποποίηση των αντικειμένων και η κίνηση εκφράζει το είδος της πιθανής, πραγματικής κίνησης ενός τέτοιου αντικειμένου. Έτσι μπαίνουμε στο κόσμο της φαντασίας και του πλασματικού.

Στην δεύτερη περίπτωση, αυτή της αντίθεσης, μπορεί να αποφασίσουμε μια ανθρωπομόρφωση. Το αντικείμενο χρησιμοποιείται σαν ένας συμβολικός αντικαταστάτης ενός ανθρώπινου ή άλλου όντος. Η ανθρωπομόρφωση απαιτεί απ' τον παίκτη την προίκιση του αντικειμένου με κάποιες ιδιότητες οι οποίες να μπορούν να αναγνωριστούν σαν σήματα ενός ανθρώπινου όντος. Η εικονικότητα του αντικειμένου εδώ, δεν μπορεί να βοηθήσει πολύ. Στην πραγματικότητα, ο παίκτης πρέπει να τεθεί αντιμέτωπος της, με σκοπό να πείσει το κοινό ότι εδώ το αντικείμενο δεν αντιπροσωπεύει τον εαυτό του, αλλά ένα φανταστικό θεατρικό πλάσμα. Αυτό επιτυγχάνεται με την κατάλληλη εφαρμογή κινητικών και χειρονομακών σημείων. Φυσικά, το αντικείμενο ποτέ δεν ξεχνιέται τελείως. Η απαιτηλή του εικονικότητα είναι πολύ σημαντικό μέρος της παράστασης/ παιχνιδιού. Μας βοηθά να εισαχθούμε ξανά στο βασίλειο του οξύμωρου, αυτή τη φορά όμως η παράδοξη δομή του απευθύνεται στο κοινό σαν μια νέα μεταφορά.

Ο σκοπός της μελέτης μου ήταν να συζητηθούν οι βασικές λειτουργίες των συστατικών της θεατρικής κούκλας. Προσπάθησα να παρουσιάσω διάφορες πλευρές της σχέσης της κούκλας και του χειριστή της. Είδαμε ότι αυτή η σχέση ήταν δυναμική και σαν τέτοια φαίνεται να είναι γενεσιουργός δύναμη εφοδιάζοντας

την τέχνη του κουκλοθέατρου με τα βασικά σχήματα του λόγου. Ελπίζω τα αποτελέσματα του συλλογισμού μου να είναι ικανοποιητικά, καθώς συνειδητοποίησα ότι αυτή η ουσιαστική σχέση μπορεί να αναπαραχθεί στη θεατρική δράση και να αναπτυχθεί με διάφορες μορφές. Η πιο διάσημη απ' αυτές αφορά τη σχέση μεταξύ του μαριονετίστα και της μαριονέτας η οποία εξηγεί το μοντέλο του κόσμου στον οποίον ο άνθρωπος κυριαρχείται από κάποιες ανώτερες δυνάμεις. Βέβαια, υπάρχουν πολλές ακόμα.

Αυτό ανοίγει το δρόμο για έναν μεγάλο πλούτο της ποιητικής γλώσσας μέσα στο κουκλοθέατρο, που βασίζεται στον πλούτο των μέσων έκφρασής του. Το μοντέρνο κουκλοθέατρο συνδυάζει μαριονέτες, γαντόκούκλες, άλλες κούκλες, μάσκες, ανθρώπους, ταινίες, διαφάνειες, σκηνικά αντικείμενα, άλλα καθημερινά αντικείμενα, που όλα μαζί δημιουργούν ένα γόνιμο έδαφος, που προωθεί την ποιητική έκφραση. Η αμοιβαία συνεργασία είναι το επόμενο στάδιο στην έρευνά μας πάνω στην μεταφορική γλώσσα του κουκλοθέατρου.

## Μελέτη του παραδοσιακού κουκλοθέατρου από την οπτική της θεατρικής εθνογραφίας

Anna Nekrylowa

Είναι πολύ γνωστό το γεγονός ότι το επιστημονικό ενδιαφέρον για το παραδοσιακό κουκλοθέατρο διεγέρθηκε σχετικά πρόσφατα. Μέχρι τώρα μόνο λίγοι ερευνητές το θεωρούσαν ανεξάρτητο είδος παράλο που έχει κάθε λόγο να διαχωρίζεται: κατέχει την δική του ιδιαιτερότητα τόσο στο περιεχόμενο και την δύναμη της αφαιρετικής σκέψης, όσο και στο δικό του σύστημα απαιτούμενων καλλιτεχνικών δεξιοτήτων - που δεν ταυτίζεται με την επαγγελματική τέχνη- και τέλος, αναπτύσσεται και λειτουργεί βάσει των δικών του αρχών (νόμων). Είναι απλά λογικό να ξανα-αναζητήσουμε την δική του ερευνητική βάση, τη δική του μεθοδολογία.

Εδώ, ας μου επιτραπεί, θα ήθελα να επιμείνω στις δυνατότητες και τις προοπτικές μιας εθνογραφικής προσέγγισης, παράλο που γνωρίζω ότι η εθνογραφική (όπως και κάθε άλλη προσέγγιση) δεν μπορεί να λογίζεται σαν η μόνη αληθινή και τα συναγόμενα συμπεράσματα σαν η απόλυτη αλήθεια. Το κουκλοθέατρο θα έπρεπε να διερευνάται από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Το προσωπικό μου επαγγελματικό ενδιαφέρον με οδήγησε να βλέπω το παραδοσιακό κουκλοθέατρο στο φως της "εθνογραφικής προσέγγισης" και περισσότερο εκείνων των ερμηνειών και αναλύσεων που συναντά κανείς σε διάφορες μελέτες για το λαϊκό κουκλοθέατρο, οι οποίες, κατά τη γνώμη μου, δεν συμβαδίζουν με τη φύση και ιδιαιτερότητα αυτής της

τέχνης ή απλά δεν εξηγούν τίποτα, δίνοντας μια σκέτη περιγραφή χωρίς καμία ανάλυση, όντας επιφανειακές, και έτσι μη δημιουργώντας μια σωστή εικόνα της αυθεντικότητας αυτής της τέχνης και στερώντας της την ιστορική και πολιτισμική της σημασία.

"Αρχικά η προέλευση των κουκλών ήταν συνδεδεμένη με υπερφυσικές δυνάμεις - η κούκλα θεωρούνταν μια ενσάρκωση θεοτήτων... Με την πάροδο του χρόνου, αυτή η θρησκευτική σημασία εκμηδενίστηκε από την οργανική ανάγκη των ανθρώπων για θέαμα και οι παραστάσεις αντιμετωπιζόνταν όλες με τον ίδιο τρόπο" - αυτή είναι μια τυπική έκφραση του σύγχρονου παρατηρητή που προσπαθεί να προσθέσει ένα ορισμένο σχολαστικό γυάλισμα φινιρίσμα στις σκέψεις του.

Τι σημαίνει "θέαμα και παραστάσεις αντιμετωπιζόμενες με τον ίδιο τρόπο", γιατί η κούκλα θεωρούνταν μια "ενσάρκωση θεοτήτων" και ποιός τις θεωρούσε έτσι, με ποιό τρόπο "η οργανική ανάγκη των ανθρώπων για θέαμα" εμπόδισε αυτές τις παραστάσεις να έχουν κάποιο νόημα - θρησκευτικό ή άλλο;

Αποφάνσεις αυτού του είδους είναι μια άμεση υλοποίηση της ιδέας της βαθμιαίας και διανυσματικής ανάπτυξης του χαρακτήρα της παράστασης από την τελετουργία (πρώτα παγανιστική, αργότερα θρησκευτική) στο παιχνίδι και μόνο αργότερα στο θέατρο, η οποία υποθετικά συνοδεύτηκε ή προκάλεσε την απώλεια των μαγικών λειτουργιών, την ενδυνάμωση της αισθητικής πλευράς και την αναζήτηση κατάλληλων θεατρικών στοιχείων. Θεωρητικά αυτό είναι αρκετά πιθανό, όμως δεν είναι παγκόσμια εφαρμόσιμο, το λιγότερο.

Στις περισσότερες περιπτώσεις, είναι λάθος να ξεχωρίζουμε την διασκέδαση από την τελετουργία και την θεατρική παράσταση από την ιερή τελετή.

Η εθνογραφική προσέγγιση είναι ελκυστική γιατί προϋποθέτει την χρήση πλαισίου, καταγραφή και συλλογή διάφορου υλικού και όχι απομόνωση του καλύτερου, καλλιτεχνικά πιο αξιόλογου: δηλαδή ένας εθνογράφος αγωνίζεται για την πλήρη παρουσίαση και όχι για την καλλιτεχνική αξιολόγηση του υλικού και αυτό δίνει την δυνατότητα ελαχιστοποίησης καθενί μη τυπικού, τυχαίου ή πρόσφατου, ώστε να αποφευχθεί ο εκσυγχρονισμός και η υπεραπλούστευση στην ερμηνεία του συγκεντρωμένου υλικού.

Κανείς δεν θα είχε σήμερα αντίρρηση για την ύπαρξη σύνδεσης μεταξύ παραδοσιακών αντιλήψεων και της μυθολογίας σε επίπεδο σεναρίων. Ωστόσο δεν είναι λιγότερο σημαντικό να επαναδιαγράψουμε αυτή τη σύνδεση, βασίζοντας την σε άλλα στοιχεία του συστήματος, για κάθε πολιτισμό (και πιο πειστικά για τον αρχαίο). Προϋποτίθεται η απουσία του τυχαίου, η αναγκαιότητα καθενός ξεχωριστού συστατικού, εθίμου, τελετουργίας και η ύπαρξη κοινωνικά σημαντικών λειτουργιών.

Η μεθοδολογία της εθνογραφίας έχοντας ξεπεράσει τα όρια της μελέτης ξεχωριστών φαινομένων και έχοντας εισάγει αυτά τα φαινόμενα στο πλαίσιο της εθνογραφικής πραγματικότητας, επιτρέπει επίσης την εισαγωγή τους σ' ένα ορισμένο πολιτισμικό σύστημα, κατάλληλο γι' αυτά τα φαινόμενα. Έτσι δίνει τη δυνατότητα εισχώρησης στον εσώτερο χαρακτήρα και αρχέγονη αίσθησή τους.

Όσο περισσότερο, όπως η εθνογραφική αρχαιότητα (που είναι η αφετηρία κάθε παραδοσιακής δομής) όχι μόνο διατηρεί τις συνδέσεις της μέσα στο σύστημα, αλλά διασφαλίζει την αυθεντικότητά της και ακόμα και σε μια αλλοιωμένη μορφή, υπηρετεί σαν ένα ισχυρό κίνητρο για περαιτέρω ανάπτυξη, επιμονή και μεταμόρφωση της παράδοσης και των συστατικών της.

Η μυθολογία, στον παραδοσιακό πολιτισμό, είναι μια ζωντανή κληρονομιά που περιλαμβάνεται στο σύστημα των ζωτικών λειτουργιών κάθε λαού, δηλαδή εκδηλώνεται στις καθημερινές βιομηχανικές και κοινωνικές σφαίρες και αποτελεί ένα οργανικό κομμάτι αυτού του κόσμου. Αυτό σημαίνει ότι αν δεν υπολογίσουμε την ιδιαίτερη μυθολογική όψη του κόσμου είναι αδύνατο να κατανοήσουμε παραδοσιακές μορφές πολιτισμού, ενώ η εθνογραφική προσέγγιση μας παρέχει το κλειδί για αυτή την κατανόηση.

Ας πάρουμε ένα γνωστό φαινόμενο, όπως αυτό των παραστάσεων κουκλοθεάτρου που δίνονται την νύχτα. Αν το δούμε χωριστά, κινούμενοι στο επίπεδο της σημερινής ερμηνείας του θεάτρου ή της προσωπικής εκτίμησης του (από έναν ερμηνευτή ή έναν συλλέκτη) αυτό το φαινόμενο θα μπορούσε να εξηγηθεί ως εξής: ένα θέατρο σκιών δίνει τις παραστάσεις του την νύχτα γιατί το φως της μέρας το εμποδίζει, μια παράσταση με κούκλες δίνεται τη νύχτα γιατί τότε οι ενήλικες έχουν ελεύθερο χρόνο και ζητούν διασκέδαση.

Θα μπορούσα να παραθέσω ένα άρθρο του R. Galunov, αναφερόμενο σε μια παράσταση περσικών μαριονετών: οι κούκλες παίζονται τη νύχτα, όταν δεν μπορεί κανείς να δει τα νήματα μέσω των οποίων κινούνται. Υπάρχει ένας αρκετά μεγάλος αριθμός τέτοιων ερμηνειών στη λογοτεχνία και κανείς δεν μπορεί ν' αρνηθεί την ορθότητά τους.

Αλλά από τη στιγμή που τα όρια της παρατήρησης διευρύνονται και στρέφουμε την προσοχή μας σε τυπολογικά παρόμοια φαινόμενα, οι παραπάνω ερμηνείες αμέσως μετατρέπονται σε δευτερεύουσες. Γίνεται ξεκάθαρο ότι η πραγματική αιτία βρίσκεται κάπου αλλού.

Ένας εθνογράφος πρέπει να δίνει προσοχή σε λεπτομέρειες όπως η αναγκαιότητα να δίνονται

νυχτερινές παραστάσεις σε ανοικτούς χώρους ή στα οικήματα που προορίζονται για αυτές, ειδική συμπεριφορά του κοινού, διαχωρισμός των θεατών μεταξύ των αρσενικών και των θηλυκών κλπ.

Σύμφωνα με τους αρχαίους κανόνες, που διατηρούνται ακόμα εδώ κι εκεί στο τέλος του περασμένου αιώνα, οι παραστάσεις δίνονταν όχι μόνο την νύχτα, αλλά στο διάστημα από τη δύση του ήλιου μέχρι την αυγή, στο σκοτάδι, χωρίς διακοπή, με όλους τους κατοίκους του χωριού ή τα μέλη της φυλής, παρόντες. Οι θεατές μπορούσαν να σηκώνονται, να τρώνε, να καπνίζουν, ακόμα και να λαγοκοιμούνται. Οι Ευρωπαίοι που παρακολούθησαν τέτοιες παραστάσεις δεν μπορούσαν παρά να μείνουν έκπληκτοι βλέποντας τα παιδιά να κοιμούνται στα χαλάκια.

Στην Ανατολή, αυτές οι παραδοσιακές παραστάσεις κούκλας δίνονταν όχι μόνον ορισμένη ώρα της ημέρας αλλά και αυστηρά ορισμένη μέρα του χρόνου. Στην Ινδία οι παραστάσεις θεάτρου σκιών Ramayana και Mahabharata δίνονταν την Άνοιξη. Η Ramayana παιζόταν από τους κουκλοπαίκτες του Rajasthan κατά τη διάρκεια της φθινοπωρινής γιορτής Ramlile. Επεισόδια από το Ramker των Χμερ παίζονταν μόνο στα μέσα Απριλίου κατά τον εορτασμό του Νέου Έτους. Οι σλαβικοί λαοί έπαιζαν Χριστουγεννιάτικες παραστάσεις κούκλας μόνον την εβδομάδα των Χριστουγέννων. Η σύναξη παικτών Punch & Judy, την σαρακοστή και στις γιορτές του Πάσχα, είναι ο απόηχος μιας τέτοιας αντιμετώπισης των παραστάσεων κούκλας.

Μπορούμε να προσθέσουμε ότι σε πολλά μέρη, οι παραδοσιακές παραστάσεις κουκλοθεάτρου δίνονταν σε εορτασμούς γάμων, οικογενειακών επετείων, κοινοτικών γιορτών, γεννήσεις παιδιών, κηδείες, αναχωρήσεις για μακρινά ταξίδια κλπ. Οι ερευνητές δεν έχουν παραλείψει την καταγραφή αυτών των

γεγονότων, έχοντας σημειώσει ότι παραστάσεις κουκλοθεάτρου συνόδευαν όλες τις σημαντικές στιγμές της ζωής μιας κοινότητας και των μελών της ξεχωριστά. Έτσι μπορεί κανείς να επιβεβαιώσει την άποψη της ιδιαίτερης σημασίας του κουκλοθεάτρου για τους ανθρώπους, όπου αυτό έγινε ένα αναπόσπαστο κομμάτι του πολιτισμού. Όμως αυτό είναι μόνο μια παράθεση γεγονότων και όχι μια ερμηνεία τους. Από καιρό είναι γνωστό ότι το ΚΘ σχηματοποιεί μια πρόβλεψη του κόσμου συμπληρώνοντας έναν ορισμένο τύπο συνείδησης. Εκεί που για όλα όσα η διαπίστωση αυτή είναι αρχικά σωστή, μετατρέπεται σε μια συζήτηση περί απομίμησης: της κουκλοθεατρικής απεικόνισης της πραγματικής ζωής με όλες τις έννοιες της, τους πραγματικούς χαρακτήρες και γεγονότα, τις σχέσεις κλπ. Σε επίπεδο σεναρίου είναι πράγματι έτσι, όχι όμως πάντα και παντού. Από την άποψη της πρόβλεψης του κόσμου, είναι επιφανειακή και ουσιαστικά λανθασμένη.

Η εθνογραφική προσέγγιση, επιτρέποντας να εγκαταλείψουμε το μονοδιάστατο επίπεδο παρατήρησης, μας κάνει να στραφούμε προς τη σημασιολογία της γιορτής, που αντανακλά την μυθολογική αντίληψη του κόσμου.

Σε μια παραδοσιακή κοινωνία, μια παράσταση κουκλοθεάτρου είναι πάντα μια γιορτή ή σημαντικό μέρος μιας γιορτής. Μπορούμε εδώ να προσθέσουμε ότι η δική μας κατανόηση μιας γιορτής δεν συμπίπτει από πολλές απόψεις, με τις μυθολογικές, εθνογραφικές προσπάθειες κατανόησής της.

Βασικά, ένας από τους σημαντικούς στόχους μιας γιορτής ήταν η επιθυμία για αφοσίωση. Αφοσίωση στην παράδοση, στην οικογένεια, στην ανθρωπότητα. Αυτός είναι ο λόγος που η πρόσβαση στα περισσότερα παραδοσιακά κουκλοθεύτρα είναι ελεύθερη αλλά αναμένεται εθελοντική ανταμοιβή από τους θεατές. Ο

τελετουργικός χαρακτήρας της γιορτής, με την υποχρεωτική συμμετοχή όλων των μελών της κοινότητας και την αφοσίωση που τα αγκαλιάζει όλα (η φύση παίρνει μέρος στη γιορτή μαζί με τους ανθρώπους, ο ήλιος «παίζει», τα πουλιά δεν χρίζουν φωλιές, τα λουλούδια αποκτούν μαγικές δυνάμεις κλπ.), αντικατοπτρίζει μια ορισμένου είδους επικοινωνία - επαφή με τον υπερφυσικό κόσμο (πάνω ή κάτω), παρουσία ενός τρίτου θεατή, δηλαδή αυτού του «αληθινού» θεατή για χάρη του οποίου δίνεται η παράσταση και από του οποίου τις αντιδράσεις εξαρτάται η ευδαιμονία της κοινότητας.

Ένας γήινος θεατής, εδώ, δεν είναι ο θεατής όπως τον εννοούμε εμείς, αλλά ένας απόλυτα αδιαχώριστος συμμετέχων της παράστασης ο οποίος εντείνει την αποτελεσματικότητά της με τα συναισθήματα και το ενδιαφέρον του και δημιουργεί την απαραίτητη ατμόσφαιρα επικοινωνίας και τελικά προσκομίζει και ο ίδιος κάτι πολύτιμο, θετικό και δημιουργικό από αυτήν την επικοινωνία.

Για ένα άτομο μυθολογικής νοημοσύνης, η πρόσβαση στην παράδοση σημαίνει στήριξη της τάξης - μια έννοια τεράστιας σπουδαιότητας στο σύστημα κοσμοθεώρησης του αρχαϊκού κόσμου. Το υψηλότερο νόημα της γιορτής είναι το σταμάτημα του χρόνου, με άλλα λόγια - η εγκαθίδρυση του γιορτινού, δηλαδή του αργού χρόνου - η απουσία χρόνου. Το άτομο νοιώθει σαν να αποκόπηκε από την καθημερινότητα και την εγκαθιδρυμένη τάξη της, τις γήινες λειτουργικές ανάγκες και φροντίδες - αυτό το άτομο ζει σε μια ειδική κατάσταση όπου μπορεί να αγγίζει την αιωνιότητα: προσφέρει την παρουσία του και συμμετέχει σε μια ορισμένη ευθύνη/ μεταμόρφωση ώσπου τελικά αισθάνεται συνδεδεμένος με την σφαίρα του ιερού. Αυτό [το ιερό] εκφράζεται, ανάμεσα σε άλλα, με την

επίδειξη ιερών αξιών (εμφάνιση των ιερών αντικειμένων, αφήγηση ή παράσταση της ιστορίας της φυλής, επαφή με τα τοτεμικά ζώα), όλα αυτά έχουν μια άμεση σχέση με το κουκλοθέατρο στις παραδοσιακές μορφές του πρώτα απ' όλα, οι οποίες έχουν διατηρήσει το σεβασμό και την ευλάβεια για το υλικό του μέρους (η κούκλα στην πρώτη θέση) για πολλούς αιώνες.

Αυτό το σπάσιμο του χρόνου, το σταμάτημα, η επιστροφή πίσω στις ρίζες, σημαδεύει κρίσιμες και μεταβατικές στιγμές σ' έναν ετήσιο κύκλο (ημερολογιακές γιορτές), σ' έναν ημερήσιο κύκλο (ιερές στιγμές της νύχτας, σύνδεση μέρας και νύχτας), σε μια ανθρώπινη ζωή (γέννηση, γάμος, θάνατος), στην ζωή μιας κοινωνίας. Όλες αυτές οι στιγμές συνδέονται με την τελετουργική παράσταση κουκλοθεάτρου σε πολλές περιοχές του κόσμου.

Το ακόλουθο είναι επίσης μεγάλης σημασίας: αυτές οι κρίσιμες και μεταβατικές στιγμές χαρακτηρίζονται από την έννοια του θανάτου (παύση), ο οποίος ακολουθείται από χάος και που κορυφώνονται με την εγκαθίδρυση της κοσμικής ανθρώπινης τάξης και μεταμόρφωσης. Για την επανεγκαθίδρυση της αναγκαίας τάξης (αυτό που αναζητείται σαν ιδανικό είναι αυτό που υπήρχε στην αρχή του χρόνου) είναι απαραίτητη η αναπαραγωγή του προηγούμενου/ παλαιότερου, δηλαδή η επανάληψη της διαδικασίας της δημιουργίας του κόσμου με όλες τις λεπτομέρειες, παίρνοντας όλα τα προληπτικά μέτρα και με την βοήθεια τελετών και λόγων.

Με διαφορές στο βαθμό αντίληψης, αυτό συμβαίνει στους παραδοσιακούς πολιτισμούς όταν έρχεται ο καινούριος χρόνος, στη γέννηση και το θάνατο κάθε ανθρώπου, στους γάμους, σε απρόβλεπτες συμφορές (για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια μιας επιδημίας, η παλιά φωτιά σβήνεται και ανάβεται μια

καινούρια). Είναι εύκολο να παρατηρήσουμε ότι το κουκλοθέατρο παίζει έναν πολύ ενεργητικό ρόλο σ' αυτές τις πράξεις, όμως μόνον όπου αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του παραδοσιακού πολιτισμού. Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, λεπτομέρειες μιας παράστασης στην Μπούρμα όπως η υποχρεωτική παρουσίαση ενός χορευτικού ντουέτου αποτελούμενου από έναν πρίγκιπα και μια πριγκίπισσα, μετά τα μεσάνυχτα, στην κορύφωση της γαμήλιας γιορτής, γίνονται ξεκάθαρες. Το επεισόδιο συνήθως λίγο συνδέεται με την υπόλοιπη παράσταση, όμως πάντοτε παρουσιάζεται, καθώς έχει ένα βαθύ νόημα, δείχνει την ανασυγκρότηση της τάξης (μετά τα μεσάνυχτα, δηλαδή μετά την λήξη της μάχης μεταξύ των δυνάμεων του σκότους και του φωτός, της νύχτας και της μέρας), οι ήρωες και μέσα από αυτούς η κοινωνία προικίζονται σε παραγωγική θετική δύναμη.

Άρα, οι παραστάσεις κουκλοθεάτρου τη νύχτα, πριν το χάραμα, είναι παραστάσεις για να έρθει η ημέρα, για να έρθει η στιγμή της γέννησης του παιδιού, για να ξεκινήσουν τα καλά έργα. Σε αυτό το άρθρο δεν μπορώ να αναφέρω όλο το εκτενές εθνογραφικό και λαογραφικό υλικό που αποδεικνύει την ιδιαίτερη σημασία και εκτίμηση του πρωινού και της άνοιξης (του πρωινού της χρονιάς), που συνδέεται με την αρχαϊκή εκτίμηση και συναισθηματική εμπειρία του χρόνου. Οι νυκτερινές παραστάσεις κουκλοθεάτρου σχετίζονται άμεσα με παρόμοιες έννοιες, επιδιωρώνοντας ταυτόχρονα τον "κρίσιμο" χαρακτήρα στιγμών αλλαγής του χρόνου, της ζωής, της μοίρας, το παραδοσιακό κουκλοθέατρο προσπαθεί να βρει έναν θετικό τρόπο για να ξεπεραστεί η κατάσταση με τα διαθέσιμα μέσα.

Η παράσταση κουκλοθεάτρου στην εθνογραφική λαογραφική της λειτουργία, αντανακλά

την μυθολογική αντίληψη της γιορτής με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Δίνει την πιο ζωντανή εντύπωση της εμφύχωσης της μεταμόρφωσης, της μεταμφίεσης και, το πιο σημαντικό, προσπαθεί να ενώσει δύο εποχές: την μυθολογική και την σύγχρονη. Ο μύθος που παριστάνεται με κούκλες εμφυχωμένες από κουκλοπαίκτες σε έναν δεδομένο μαγικό χώρο του χρόνου (του χρόνου της δημιουργίας του πεπρωμένου) επιτρέπει την ενοποίηση του παρελθόντος και του παρόντος, την διαφώτιση και καθαγίαση του παρόντος και του προσεχούς μέλλοντος με την διαρκή δύναμη και πολύτιμη παράδοση, προικίζει το παρόν με μια υψηλότερη γενετήσια αλήθεια και ένα βαθύ ηθικό νόημα. Γι' αυτό ο K. Gayeman είχε δίκιο όταν έλεγε ότι το wajang αντιλαμβάνεται μόνο το παγκόσμια σημαντικό υλικό και μεγαλώνει τα πάντα σε μια κοσμική κλίμακα.

Ο αγώνας για το παραδοσιακό ιδανικό (για τις ρίζες) οδηγεί στην υπεροχή της αισθητικής της αιώνιας επιστροφής στους παραδοσιακούς πολιτισμούς. Όσον αφορά το κουκλοθέατρο, η ατέρμονη επανάληψη και εμμονή σε αποδεκτούς κανόνες όσο και η ευχαρίστηση των αντιπροσώπων του λαϊκού πνεύματος να παρακολουθούν ξανά και ξανά κάτι που έχει ήδη ειπωθεί και όχι κάτι καινούριο, εξηγείται από την ανάγκη για επιστροφή σε κάτι το αγαπημένο. Προφανώς εδώ κρύβεται και η εξήγηση της συμπεριφοράς προς το κουκλοθέατρο (προς την κούκλα, τους κουκλοπαίκτες, κάτι το αγαπημένο), όσο και προς τις κοινωνικο-πολιτισμικές αξίες - παγκόσμια κληρονομιά, κληροδοτημένη από τους προγόνους και τους θεούς. Είναι απλά φυσικό ότι ο κουκλοπαίκτης ταυτοποιείται με έναν δημιουργό, ο κουκλοπαίκτης γίνεται αντίληπτός σαν ένας γεννήτορας ενός ορισμένου κόσμου, σαν ένας μεσολαβητής (ενδιάμεσος) μεταξύ



των ανθρώπων και των δυνάμεων (θετικών κι αρνητικών, μεγαλύτερων ή μικρότερων), χαίρει μεγάλου σεβασμού και θεωρείται ο θεματοφύλακας της μνήμης της φυλής, της πολιτισμικής εμπειρίας, όπως ο προφήτης που κατέχει ιδιαίτερες δυνάμεις και γνώση. Ο φόβος και η απροθυμία για επαφή είναι η άλλη όψη αυτού του σεβασμού, προκαλείται από την προσωπικότητα και τις πράξεις του κουκλοπαίκτη.

Εδώ θα ήθελα να σας εφιστήσω την προσοχή σε έναν συχνό συνδυασμό: κουκλοπαίκτης και θεραπευτής σ' ένα πρόσωπο. Ας θυμηθούμε τον αιγύπτιο θεραπευτή Mohammed Ibn Danial (10ος αιώνας) ο οποίος την ημέρα θέραπευε ανθρώπους και την νύχτα έδινε παραστάσεις θεάτρου σκιών, ή τον διάσημο γάλλο Jean Brioché - κουκλοπαίκτη και γιατρό του δρόμου. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι οι παραδοσιακές σκηνές που παρουσιάζουν έναν κομπογιαννίτη γιατρό, κωμικό και γεμάτο προστυχιά παραπέμπουν στο ίδιο φαινόμενο.

Δεν ήταν πάντα έτσι, οι λαϊκοί κουκλοπαίκτες να θέλουν να είναι αόρατοι. Δεν φοβούνταν να τους δουν, κάποιες φορές μάλιστα υπερέβαλαν σ' αυτό στις παραστάσεις τους. Ο βαθμός "ορατότητας" συχνά συνδεόταν με το βαθμό δεξιοτεχνίας: όσο πιο δεξιοτέχνης ήταν ο κουκλοπαίκτης, τόσο πιο πολύ αποκάλυπτε τον εαυτό του. Ένα κλασικό παράδειγμα είναι το γιαπωνέζικο Bunraku, καθώς και οι χορευτές Χμερ που με τη συνοδεία ρυθμού περιφέρουν εικόνες ζωγραφισμένες σε δέρμα, όντας σε πλήρη θέα του κοινού, περιπλανώμενοι. Ινδοί κουκλοπαίκτες με μαριονέτες από χαρτί δένουν τις κούκλες τους στα δάκτυλα και επιδεικνύουν την τέχνη τους στους δρόμους. Τα χέρια των βέλγων και σικελών κουκλοπαικτών είναι ορατά από το κοινό, τα νήματα των μαριονετών της Μπούρμα είναι φτιαγμένα από χοντρό σπάγκο.

Αν επιστρέψουμε στο παράδειγμα που προαναφέρθηκε, την ερμηνεία των νυκτερινών παραστάσεων στην Περσία βάσει του σκοταδιού που κρύβει τα νήματα των μαριονετών, θα έλεγα ότι ήταν η παράδοση που έκανε τους κουκλοπαίκτες να δίνουν τις παραστάσεις τους τη νύχτα γιατί το κουκλοθέατρο συνδεόταν με κάποιο ιερό χρόνο, ενώ οι αισθητικές αναζητήσεις - προσπάθειες να κάνουν αόρατα τα νήματα - δείχνουν ένα φαινόμενο η προέλευση του οποίου είναι μεταγενέστερου ή δευτερεύουσας σημασίας χαρακτήρα.

Για να αναπτύξω αυτή τη σκέψη θα έλεγα ότι δεν είναι τυχαίο που οι κουκλοπαίκτες που δουλεύουν με μαριονέτες στο Ρατζαστάν ήταν ταυτόχρονα επαγγελματίες ταπητουργοί. Η σύνδεση του μαριονετίστα και του ταπητουργού είναι εύκολο να εξηγηθεί: είναι το νήμα που συνδέει τις δύο τέχνες, το νήμα στην εθνολογική αντίληψη του κόσμου. Το νήμα απεικονίζει την προσωποποίηση της σύνδεσης με καθετί που υπάρχει, τις προϋποθέσεις της ύπαρξης του κόσμου και των ανθρώπων στην υλική και πνευματική υπόστασή τους. Κληρονομήσαμε από την μυθολογική εποχή (σε ποιητικό λόγο) μία σύνδεση του νήματος με την δημιουργία και την παροχή ζωής: όταν ένα μωρό γεννιέται, αποκόπτεται από την μητέρα του και με το δέσιμο του ομφάλιου λώρου του, δένεται στη ζωή αυτού του κόσμου, όταν ένα μωρό γεννιέται ένα αστέρι φωτίζει ψηλά στον ουρανό και το νήμα της ζωής τεντώνεται μεταξύ του μωρού και του αστεριού (έτσι το αστέρι προκαθορίζει την ζωή του). Το νήμα της μαριονέτας σ' αυτό το πλαίσιο δεν χρειάζεται άλλες εξηγήσεις.

Άρα το παραδοσιακό κουκλοθέατρο περιλαμβάνεται σ' έναν σύνθετο κόσμο λαϊκών δοξασιών και ιδανικών, αντιπροσωπεύοντας ένα

ιδανικό και ταυτόχρονα την πραγματικότητα και αναδεικνύοντας τα βαθύτερα και πιο αυθεντικά νοήματα των λέξεων, των πράξεων, της χωροταξίας και της μετάβασης και έτσι προβάλλοντας την παράδοση στην παρούσα στιγμή, κάνοντάς την ζωτική και ενεργή σήμερα, γι' αυτούς που ζουν εδώ και τώρα.

Τέλος, θα ήθελα να τονίσω το γεγονός ότι η κατανόηση, η έρευνα και διερμηνεία του παραδοσιακού πολιτισμού πρέπει να βασίζεται σ' ένα σύστημα μεθόδων κατάλληλων γι' αυτόν τον πολιτισμό. Οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για την μελέτη της επαγγελματικής τέχνης δεν είναι αποτελεσματικές σαν κανόνας και αφήνουν πολλά προβλήματα άλυτα ή δίνουν λανθασμένες ερμηνείες, κάτι εξαφανίζεται από το πεδίο όρασης ενός ερευνητή, παρόλο που μπορεί να φαίνεται σημαντικό μέσα στα όρια της παραδοσιακής τέχνης. Κατά την γνώμη μου, η μελέτη του παραδοσιακού θεάτρου από το φως της εθνογραφίας μπορεί να μας φέρει πιο κοντά σε μια ορθότερη κατανόηση της φύσης του κουκλοθεάτρου.

## Κρυφοί Χειρισμοί

George Speaight

Στην εισήγηση που έκανα στην προηγούμενη συνάντησή μας, μίλησα για την μεθοδολογία που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την μελέτη του κουκλοθεάτρου και έφερα παραδείγματα για το πως αυτό έχει εφαρμοστεί στην Αγγλία και τη Δυτική Ευρώπη. Συνοπτικά, οι διαθέσιμες μέθοδοι είναι :

1. Έρευνα στα ιστορικά έγγραφα, τυπωμένα και χειρόγραφα,
2. Η συλλογή και συντήρηση παλαιών κουκλών,
3. Η αποκατάσταση και η χρήση τους σε παραστάσεις,
4. Η διακίνηση των πληροφοριών που προκύπτουν από αυτές τις έρευνες.

Σήμερα θα ήθελα να παρουσιάσω το πως αυτές οι μέθοδοι μπορούν να εφαρμοστούν σε μια ειδική περίπτωση και να προσπαθήσω να συνάγω ορισμένα συμπεράσματα που ίσως έχουν κάποια αξία για το κουκλοθέατρο των ημερών μας. Θα εξετάσω έναν ειδικό τύπο κουκλο-χειριστηρίου που απαντιέται στην Ασία, τη Δυτική Ευρώπη και τη Σοβιετική Ένωση πάνω από τέσσερις αιώνες και θα προτείνω έναν τρόπο για το πως μια τέτοια μελέτη μπορεί να θέσει κάποιες πρόσφατες παραγωγές κουκλοθεάτρου στο πλαίσιο μιας συνεχιζόμενης ιστορικής παράδοσης. Το θέμα που ενοποιεί αυτά τα παραδείγματα είναι οι Κρυφοί Χειρισμοί.

Το κουκλοθέατρο έχει σημαδευτεί, στις τελευταίες δεκαετίες, από έναν ενθουσιασμό από την μεριά των κουκλο-ηθοποιών να αποκαλύπτουν τον εαυτό τους στο κοινό τους και να εκθέτουν τον τρόπο

ελέγχου-χειρισμού των κουκλών τους χωρίς καμία προσπάθεια απόκρυψης. Σήμερα δεν είναι ασυνήθιστο κατά τη διάρκεια της παράστασης όλοι οι κουκλοπαίκτες να είναι ορατοί πάνω στη σκηνή, καθώς χειρίζονται τις κούκλες με τον έναν ή τον άλλο τρόπο.

Στο παρελθόν τα πράγματα ήταν πολύ διαφορετικά. Οι κουκλοπαίκτες αντιμετώπιζαν την τέχνη τους σαν ένα μυστικό, όχι πολύ διαφορετικό από την ταχυδακτυλουργία, του οποίου ο τρόπος χειρισμού πρέπει να παραμείνει κρυφός από τα μάτια του κοινού. Θα ήθελα να επιστήσω την προσοχή σ' αυτήν την εισήγηση, σ' ένα ακραίο παράδειγμα αυτής της τάσης, όπου οι κούκλες κινούνται στη σκηνή μέσω νημάτων περασμένων εσωτερικά στα σώματά τους, χωρίς τη χρήση ορατών βεργών, συρμάτων ή άλλου μέσου χειρισμού.

Το 1985 έγινε στο Λονδίνο μία έκθεση με κούκλες Karakuri Ningyo που περιγράφηκαν σαν τα "ρομπότ των Αρχαίων Γιορτών της Ιαπωνίας". Αυτή ήταν η πρώτη φορά που τέτοιες κούκλες εκτίθονταν εκτός Ιαπωνίας και η ύπαρξή τους μπορεί ν' αποτελεί έκπληξη για τα μέλη αυτής της συνάντησης, όσο και για μένα τότε. Στοιχεία για αυτές τις κουκλο-παραστάσεις βρίσκονται ήδη στον 5<sup>ο</sup> αιώνα π.Χ., αλλά στον 17<sup>ο</sup> και 18<sup>ο</sup> αιώνα ήταν που οι κούκλες απέκτησαν την πλήρη τεχνική τους τελειότητα που διατηρείται μέχρι σήμερα. Αυτές οι παραστάσεις αποτελούνται από σύντομα δρώμενα ή νούμερα, εκτελούμενα από κούκλες, περίπου 75cm ψηλές, εγκαταστημένες σε μεγάλα άρματα χρησιμοποιούμενα στις μεγάλες λαϊκές θρησκευτικές γιορτές, κυρίως στην περιοχή Nagoya. Αυτά τα άρματα έλκονται από ομάδες ανδρών στους δρόμους και κάθε τόσο οι κούκλες εκτελούν την παράστασή τους. Μπορεί να είναι ένας ακροβάτης που πηδάει από μπάρα σε μπάρα, ένας γραφιάς που γράφει

ένα μήνυμα, ή μια σκηνή από κάποιο μύθο όπου ένας δαίμονας ξεπηδάει από ένα βάζο. Οτιδήποτε κι αν συμβαίνει - και κάποιες από τις κινήσεις είναι τρομερά πολύπλοκες - δεν φαίνονται καθόλου νήματα, σύρματα ή βέργες. Όλος ο χειρισμός γίνεται μέσω νημάτων που διατρέχουν εσωτερικά το σώμα της κούκλας και τραβιούνται από τον χειριστή (παίκτη) ο οποίος βρίσκεται από κάτω, κρυμμένος μέσα στο άρμα.

Μερικές φωτογραφίες από μια τέτοια επίδειξη που είδα κατά τη διάρκεια της έκθεσης στο Λονδίνο μπορεί να βοηθήσουν για να γίνει κατανοητή αυτή η τεχνική. Στο πρωτότυπο δεν περιλαμβάνονται εικόνες.

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| 1 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : εδώ βλέπουμε ένα άρμα περιφερόμενο στους δρόμους   |
| 2 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : και εδώ κάποιες λεπτομέρειες μιας κούκλας πάνω σ' αυτό.  |
| 3 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : εδώ είναι μία κούκλα στην κορυφή της σκηνής που παρουσιάζει: ισορροπεί με το ένα χέρι πάνω σ' ένα κορμό δέντρου. |
| 4 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : εδώ βλέπουμε τα στάδια εκτέλεσης αυτής της δράσης: πλησιάζει βήμα-βήμα τον κορμό.                                |
| 5 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : σηκώνει το χέρι της  |
| 6 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : το τοποθετεί πάνω στον κορμό   |
| 7 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : σηκώνει το σώμα της  |
| 8 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : σηκώνει τα πόδια της ψηλά, κατορθώνοντας την ισορροπία   |
| 9 <sup>η</sup> διαφάνεια  | : εδώ την βλέπουμε από πιο κοντά   |
| 10 <sup>η</sup> διαφάνεια | : κι εδώ βλέπουμε τους χειριστές από κάτω  |
| 11 <sup>η</sup> διαφάνεια | : άλλη μια όψη των χειριστών.  |

12<sup>η</sup> διαφάνεια : και γι' αυτούς που μπορούν να το καταλάβουν ένα σχέδιο του χειριστηρίου.

Πρέπει να ομολογήσω ότι μαγεύτηκα από αυτές τις μικρές παραστάσεις και από την τεχνική που τις έκανε δυνατές και έψαξα για παρόμοια παραδείγματα στην ευρωπαϊκή παράδοση. Ο Ch. Magnin, στην "Ιστορία των Μαριονετών στην Ευρώπη", παραθέτει έναν κατάλογο κουκλών ενός Ιταλικού θιάσου που εμφανίστηκε στο Παρίσι το 1676: "Μπορείτε να δείτε, για πρώτη φορά, ανθρώπινες φιγούρες 4 πόδια ψηλές [120cm], μιλούν, περπατούν και εκτελούν πράξεις σαν ζωντανοί άνθρωποι, χωρίς να τις κρατά κανείς". Πώς εκτελούνται αυτές οι πράξεις αν δεν φαινόταν κανένα σημάδι για το πως κρατιόταν η κούκλα; Σίγουρα δεν ήταν μαριονέτα κινούμενη με νήματα ή σύρμα από ψηλά. Αν ήταν μαρότα κινούμενη με βέργες από κάτω, οι βέργες δεν ήταν ορατές.

Λίγα χρόνια αργότερα έχουμε μια πιο εκτεταμένη αναφορά σε κάτι που ίσως να ήταν η ίδια τεχνική. Το 1734 ο Abbe Prevost, στο "Le Pour et le Contre", περιγράφοντας την ζωή στην Αγγλία, έγραψε για μια νέα ανακάλυψη με την οποία "μαριονέτες ανθρώπινου μεγέθους έπαιζαν μία όπερα, τραγουδώντας, χορεύοντας και εκτελώντας όλες τις κινήσεις του θεάτρου χωρίς τα μέσα υποστήριξης τους να είναι ορατά". Είχαν, οι κουκλοπαίκτες του 18<sup>ου</sup> αιώνα, αναπτύξει την ίδια τεχνική των εσωτερικών νημάτων όπως οι Ιάπωνες; Δεν γνωρίζω. Μπορώ μόνο να το θέσω σαν ερώτηση.

Υπάρχουν όμως στοιχεία για μια κούκλα που φαίνεται να ήταν μία ιταλική γυναικεία φιγούρα του 18<sup>ου</sup> αιώνα, στην συλλογή της αμερικανίδας κουκλοπαίκτριας Marjorie Batchelder, την οποία

[κούκλα] η Batchelder περιγράφει στο βιβλίο της Rod Puppets and the Human Theatre.

13<sup>η</sup> διαφάνεια : αυτή η φιγούρα είναι περίπου 50cm ψηλή, υποστηριζόμενη από μία ράβδο από κάτω και της οποίας τα χέρια κινούνται (δραστηριοποιούνται) μέσω νημάτων που διαπερνούν το σώμα της.

14<sup>η</sup> διαφάνεια : αυτό το διάγραμμα δείχνει το πως γίνεται αυτό. Παρατηρήστε ότι το κάτω μέρος των χεριών είναι αρθρωτό και μπορεί να κινηθεί ανεξάρτητα από το πάνω.

Μπορεί να είναι σχετικό ότι στο δεύτερο μισό του 19<sup>ου</sup> αιώνα, οι εγγαστρίμυθοι άρχισαν να κάνουν χρήση κουκλών, καθισμένες στο γόνατά τους, με στόμα, μάτια και άλλα μέλη κινούμενα μέσω εσωτερικών νημάτων. Η ομιλούσα κούκλα των εγγαστρίμυθων είναι πραγματικά μία κούκλα κινούμενη με κρυφούς χειρισμούς. Εδώ έχουμε μερικές σχετικές εικόνες:

15<sup>η</sup> διαφάνεια : C. D. Davies, ένας Ιρλανδός, 1860

16<sup>η</sup> διαφάνεια : ο Alex Davies με αμερικάνικες νέγρικες φιγούρες μίνστρελ, 1890

17<sup>η</sup> διαφάνεια : ο Fred Russel το 1896

18<sup>η</sup> διαφάνεια : ποικιλία δυνατών κινήσεων σε μία σύγχρονη φιγούρα

19<sup>η</sup> διαφάνεια : το εσωτερικό ενός κεφαλιού με πολύπλοκους μηχανισμούς κίνησης.

Ας μεταφερθούμε τώρα στο στούντιο ενός καλλιτέχνη, στο Παρίσι του 1888, όταν ο Henri Signoret εξόπλισε ένα θέατρο μαριονετών για παραστάσεις μη εμπορικού θεάτρου.

20<sup>η</sup> διαφάνεια : ο τύπος κούκλας που ανέπτυξε δραστηριοποιούνταν από ένα είδος ηλεκτρολογίου κάτω από τη σκηνή μέσω του οποίου ελέγχονταν τα νήματα στο εσωτερικό της κούκλας.

Οι κινήσεις τέτοιων φιγούρων μπορεί να ήταν κάπως απότομες, αλλά ήταν καλά προσαρμοσμένες στις παραστάσεις των αργών κινήσεων και του ποιητικού δράματος.

Μια παρόμοια τεχνική χρησιμοποιήθηκε από τον Ούγγρο Gera Blattner, στο Παρίσι το 1929.

21<sup>η</sup> διαφάνεια : εδώ τον βλέπουμε με μία από τις φιγούρες του.

22<sup>η</sup> διαφάνεια : εδώ είναι ένα διάγραμμα της διάταξης των νημάτων και βεργών.

Και στα δύο αυτά παραδείγματα, ο σκοπός ήταν να δημιουργηθεί μία κούκλα υψηλής καλλιτεχνικής ποιότητας, κατάλληλης για έναν λογοτεχνικό τύπο δράματος. Φαντάζομαι ότι οι καλλιτέχνες που διευθύνουν αυτά τα θέατρα ένιωσαν ότι η ορατή παρέμβαση κάποιας μορφής χειριστήριου θα αποσπούσε το κοινό από το περιεχόμενο της παράστασης.

Και τώρα ας έρθουμε σε μια παραγωγή που μας είναι οικεία. Όταν ο S. Obraztov έκανε με το Κεντρικό

Κρατικό Θέατρο της Μόσχας διεθνείς περιοδείες στη δεκαετία του '50, τα χειριστήρια των κούκλων τύπου μαρότας ήταν αρκετά διακριτικά ώστε να μην αποσπούν το κοινό, αλλά δεν γινόταν καμία προσπάθεια να αποκρυφτεί το γεγονός ότι τα χέρια τους κινούνταν με βέργες από κάτω. Όμως ο θαυμασμός του κοινού μετατράπηκε σε ενθουσιασμό όταν ο παρουσιαστής του «Ασυνήθιστου Κονσέρτου» σήκωσε τα χέρια του σε μεγάλες χειρονομίες χωρίς να αποκαλύπτει καμία ένδειξη για τον τρόπο χειρισμού τους.

23<sup>η</sup> διαφάνεια : μια παρασκηνιακή φωτογραφία που αποκαλύπτει την ίδια ακριβώς τεχνική των εσωτερικών νημάτων που ήδη παρατηρήσαμε στον Blattner, στον Signoret, στους Ιταλούς του 18<sup>ου</sup> αιώνα και στις ιαπωνικές κούκλες Karakuri.

Δεν χρειάζεται να προχωρήσουμε μακρύτερα την ιστορία. Ας αναλύσουμε τώρα τους λόγους που οδήγησαν κάποιους κούκλοπαίκτες, από τελειώς διαφορετικούς πολιτισμούς και ιστορικές περιόδους, να χρησιμοποιήσουν κρυμμένα χειριστήρια με εσωτερικά νήματα. Στα ιαπωνικά άρματα, πιστεύω, επρόκειτο για καθαρό μυστήριο. Ακόμα και σήμερα, παρότι έχουμε δει όλες αυτές τις ταινίες με τα ειδικά εφφέ, ένας ακροβάτης που πηδάει φαινομενικά αβοήθητος από ανθρώπινη δύναμη, παραμένει ένα μυστήριο. Οι θεατές τα χάνουν από το θαυμασμό για το πως επιτεύχθηκε το αποτέλεσμα. Μπορεί να νομίσουμε ότι αυτό είναι ένα παιδιάστικο συναίσθημα, αλλά πιστεύω ότι δεν πρέπει να το περιφρονούμε.

Για τους γάλλους καλλιτέχνες, ο λόγος ήταν κάπως διαφορετικός. Υποψιάζομαι ότι οι κινήσεις των φιγούρων τους μπορεί να ήταν βαριές, αλλά ένιωσαν ότι κάθε ορατή ένδειξη τεχνικού ελέγχου θα επενέβαινε στις καλλιτεχνικές εναισθησίες των θεατών και θα τους αποσπούσε. Σήμερα ίσως να μην συμφωνούμε με αυτό. Έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε το "πώς γίνεται" και δεν αποσπώμαστε. Αλλά το ένστικτο που βρίσκεται πίσω από αυτή τη συμπεριφορά διατηρείται ακόμα. Το κουκλοθέατρο δεν είναι απλά ένα τεχνικό αξιοθέατο, το περιεχόμενο της παράστασης είναι αυτό που έχει σημασία. Οτιδήποτε μπαίνει σαν εμπόδιο σ' αυτό εύστοχα αποκρύπτεται.

Αλλά έπειτα, ας θυμηθούμε την Ιαπωνία, η οποία ανέπτυξε το Bunraku, το πιο ακραίο παράδειγμα ορατού χειρισμού των κουκλών, ανέπτυξε επίσης το Karakuri Ningyo, μια πολύπλοκη τεχνική κουκλών με αόρατα χειριστήρια. Άρα δεν πρέπει να είμαστε δογματικοί. Υπάρχει χώρος και για τα δύο. Και ίσως σήμερα υπάρχει ένας κίνδυνος να αγνοήσουμε ή χειρότερα να περιφρονήσουμε το ένστικτο της απόκρυψης του τρόπου χειρισμού, το οποίο παρακολούθησαμε από την Ιαπωνία του 17<sup>ου</sup> αιώνα ως τη Σοβιετική Ένωση του 20ου αιώνα.

Αυτό είναι ένα ένστικτο, αφενός να διεγείρουμε στο μυαλό του θεατή μια αίσθηση απορίας και αφετέρου να δώσουμε στην κούκλα τη δυνατότητα να σταθεί μόνη της, χωρίς την παρουσία ανθρώπινου ελέγχου. Η απορία-θαυμασμός μπορεί να μείνει στείρα αν δεν συνδέεται με ένα σημαντικό θεατρικό περιεχόμενο, η απουσία ανθρώπινου ελέγχου μπορεί να μείνει στείρα αν οι παραγόμενες κινήσεις είναι πολύ χοντροκομμένες και δεν πείθουν. Όμως αν η αίσθηση της απορίας-θαυμασμού προστεθεί στην εύστοχη κίνηση, τότε έχουμε μια πολύ δυνατή ανθρώπινη

εμπειρία. Καθώς θαυμάζουμε την συνεργασία μεταξύ κουκλοπαίκτη - κούκλας, που την βλέπουμε τόσο συχνά πάνω στη σκηνή σήμερα, ας μην ξεχνάμε ούτε να περιφρονούμε το μυστήριο της κούκλας που κινείται χωρίς ορατά μέσα χειρισμού, μόνη της πάνω στη σκηνή.

## Εναλλασσόμενα Τρίγωνα: τα τρία στοιχεία του BUNRAKU

Barbara Curtis Adachi

Το BUNRAKU, το παραδοσιακό ιαπωνικό θέατρο κούκλας, δεν μπορεί να υπάρξει αν δεν υπάρχουν μαζί τα τρία βασικά στοιχεία του:

1. αφήγηση από έναν tayu (αφηγητή)
2. μουσική συνοδεία από έναν shamijenhiki (παίκτης του μουσικού οργάνου shamisen)
3. κούκλες κινούμενες από 3 ningyozukai (κουκλοπαίκτες)

Οι δυτικοί που γράφουν για το θέατρο της κούκλας συχνά χρησιμοποιούν τη λέξη bunraku έξω από τα αυθεντικό και παραδοσιακό της πλαίσιο, αναφερόμενοι σε οποιαδήποτε μορφή κουκλοθεάτρου που χρησιμοποιεί κουκλοπαίκτες ορατούς από το κοινό καθώς χειρίζονται την κούκλα. Μια άλλη λανθασμένη χρήση της λέξης είναι η αναφορά σε κάθε στυλ κουκλοθεάτρου που χρησιμοποιεί μεγάλες κούκλες χειριζόμενες από έναν, δύο ή τρεις κουκλοπαίκτες ντυμένους στα μαύρα, όπως το bunraku. Είναι σημαντικό να διατηρηθεί η χρήση της λέξης bunraku σωστή και ολοκληρωμένη. Bunraku στην αυθεντική ιαπωνική και σωστή του σημασία "είναι μία μορφή ιστόρησης με μουσική συνοδεία και ενσαρκωμένη από κούκλες πάνω στη σκηνή" σε πλήρη θέα του κοινού. Η σωστή ονομασία αυτής της μορφής παραδοσιακού ιαπωνικού κουκλοθεάτρου είναι ακόμα ningyo joruri παρόλο που σήμερα οι όροι ningyo joruri και bunraku χρησιμοποιούνται σαν ταυτόσημοι.

Δεν μπορεί ένα κουκλοθέατρο να ονομάζεται θέατρο bunraku εάν δεν περιλαμβάνει: (1) τρεις κουκλοπαίκτες ντυμένους στα μαύρα εκ των οποίων οι

δύο φορούν κουκούλες, (2) που χειρίζονται μία μεγάλη κούκλα στην κεντρική σκηνή (3) σε πλήρη θέα του κοινού (4) ακολουθώντας τα λόγια ενός αφηγητή και τις νότες ενός μουσικού, οι οποίοι κάθονται σε μία δεύτερη βοηθητική σκηνή. Ακόμα και στην Ιαπωνία σήμερα, υπάρχουν παίκτες, ακόμα και ομάδες κουκλοθεάτρου που αποκαλούν τους εαυτούς τους "θιάσους bunraku" ενώ στην πραγματικότητα ένας μαυροντυμένος κουκλοπαίκτης χειρίζεται μόνος του μία μεγάλη κούκλα με συνοδεία μαγνητοφωνημένης σύγχρονης μουσικής, ή τρεις κουκλοπαίκτες δουλεύουν μία κούκλα και ο χειριστής του κεφαλιού λέει τα λόγια του χαρακτήρα. Τίποτα απ' αυτά δεν είναι bunraku. Οι παίκτες από το Εθνικό Θέατρο Bunraku της Ιαπωνίας δυσανασχετούν για αυτή την διαστρέβλωση του νοήματος του Bunraku παρόλο που ο θιάσος φυσικά παραδέχεται την επίδραση της 400 χρόνων αυτής τέχνης σε πολλά είδη θεάτρου στην Ιαπωνία και σ' όλο τον κόσμο.

Το Εθνικό Θέατρο Bunraku στην Osaka είναι το μοναδικό εθνικό, επαγγελματικό, κουκλοθέατρο ρεπερτορίου που λειτουργεί συνεχώς και που συνδυάζει την ικανότητα και δεξιοτεχνία αφηγητών, παικτών shamisen και κουκλοπαικτών με τον παραδοσιακό τρόπο bunraku. Αυτός ο θιάσος στην Osaka, ο οποίος δίνει παραστάσεις σε όλη την Ιαπωνία και το εξωτερικό αποτελείται από 90 περίπου μέλη. Αναγνωρίζεται σαν σημαντική εθνική κληρονομιά και τέσσερα από τα μέλη του είναι ανακηρυγμένα από την κυβέρνηση "Ζωντανοί Εθνικοί Θησαυροί".

Για να γίνει κατανοητή η ιδέα των εναλλασσόμενων τριγώνων, είναι απαραίτητο να έχουμε σταθερά στο μυαλό μας αυτά τα στοιχεία που κάνουν το bunraku μοναδικό. Στην μικρή βοηθητική πλατφόρμα, αριστερά από την κύρια σκηνή, ο ιστορητής (tayu) αφηγείται, μιλά στο κοινό, τραγουδά,

μισο-τραγουδά και μισο-μιλάει, κλαίει, γελάει, κραυγάζει και μουγκρίζει: αυτός καθορίζει την σκηνή και την ατμόσφαιρα, εκφανεί τους διάλογους και τις φωνές όλων των ρόλων, μερικές φορές παίζοντας ταυτόχρονα και τους έξι ή οκτώ χαρακτήρες που βρίσκονται στη σκηνή και όχι μόνον επεξηγεί τις λεπτομέρειες του σεναρίου, αλλά επίσης περιγράφει τα συναισθήματα στην καρδιά και το μυαλό των χαρακτήρων.

Δίπλα στο ιστορητή, πάνω σ' αυτό το ημικυκλικό κομμάτι της περιστρεφόμενης πλατφόρμας, κάθεται ο μουσικός (shamisentriki) ο οποίος χτυπά τις χορδές του shamisen του μ' ένα πλήκτρο/ δοξάρι, γλιστρά τα δάκτυλά του πάνω τους, χτυπά το σκάφος του οργάνου και παρεμβάλλει κραυγές και ήχους, σαν συνοδεία ή για να τονίσει τα λόγια του ιστορητή.

Στην κεντρική σκηνή (παραδοσιακά 36 πόδια πλάτος [10,8m], 25 πόδια βάθος [7,5m] και με δύο ξεχωριστά επίπεδα και χαμηλά μέρη που κρύβουν το κάτω μέρος του σώματος των κουκλοπαϊκτών από το κοινό) οι τρεις κουκλοπαϊκτες (ningyozukai) δουλεύουν σε αρμονία και πλήρη συγχρονισμό. Ο επικεφαλής κουκλοπαϊκτης (omozukai) χειρίζεται το κεφάλι της κούκλας με το αριστερό του χέρι αλλάζοντας τη στάση του και την κατεύθυνση του βλέμματός του, ενώ με το δεξί του χέρι κινεί το δεξί χέρι της κούκλας. Την ίδια στιγμή ο χειριστής του αριστερού χεριού (hidarukai) χρησιμοποιεί το δεξί του χέρι για το αριστερό χέρι της κούκλας, αλλά και για να παραλαμβάνει σκηνικά αντικείμενα (από νεαρούς κουκλοπαϊκτες που υπηρετούν σαν βοηθοί σκηνής) να τα δίνει στον επικεφαλής κουκλοπαϊκτη και να τα επιστρέφει στους βοηθούς μετά τη χρήση τους. Ταυτόχρονα, ο χειριστής των ποδιών (ashizukai) χρησιμοποιεί λαβές στις φτέρνες της κούκλας για να κινήσει τα πόδια των

αρσενικών χαρακτήρων ή πιάνει με τα δάκτυλα του το ύφασμα του κιμονό των θηλυκών χαρακτήρων δίνοντας την αίσθηση των κινήσεων των ποδιών της. Επίσης χτυπά τα δικά του πόδια στο πάτωμα τις κατάλληλες στιγμές για να δώσει έμφαση σε κάποιο βήμα.

Οι τρεις κουκλοπαϊκτες δουλεύουν την κούκλα της οποίας ο ρόλος τους έχει ανατεθεί καθ' όλη τη διάρκεια του έργου ενώ ο tayu και ο μουσικός παίζουν από 3 λεπτά έως 2 ώρες και μετά αντικαθίστανται από ένα άλλο "ντουέτο" για την επόμενη σκηνή, έργο ή μέρος του έργου. Οι τρεις κουκλοπαϊκτες συνδυάζουν τις προσπάθειές τους για να δημιουργήσουν έναν μοναδικό χαρακτήρα. Οι κουκλοπαϊκτες, ο ιστορητής και ο μουσικός δουλεύουν μαζί για να δημιουργήσουν ένα δράμα.

Το Bunraku όχι μόνο πρέπει να έχει την τριάδα κούκλες (άρα και κουκλοπαϊκτες) - ιστορητή - μουσικού αλλά επίσης μπορεί να υπάρξει μόνο με την υποστήριξη αφανών σημαντικών ανθρώπων, των Uta Kata ("οι πίσω άνθρωποι"):

1. Οι εκτός σκηνής μουσικοί βρίσκονται στο χώρο πάνω και δεξιά από τη σκηνή και χρησιμοποιούν τύμπανα, φλογέρες, γκονγκ, κοχύλια και καμπανάκια για να προσθέσουν ατμόσφαιρα και κάποια ρεαλιστικά ηχητικά εφέ.
2. Ο υπεύθυνος των κουστουμιών, ο οποίος συντονίζει τα κουστούμια, επιβλέπει την γαζότρια (η μοναδική γυναίκα του θιάσου) και αποφασίζει ποια κομμάτια του κουστουμιού να δώσει στους κουκλοπαϊκτες ώστε αυτοί να τα συρράψουν και να κατασκευάσουν τις δικές τους κούκλες. Κάθε επικεφαλής κουκλοπαϊκτης φτιάχνει τη δική του κούκλα για κάθε ρόλο που ερμηνεύει και για κάθε αλλαγή κουστουμιού τον χαρακτήρα του παρέχοντας πρόσθετα μέρη όπως



γιακάδες, ρόμπες και σάρπες πάνω σ' ένα ξύλινο μπουστό στο οποίο αυτός θα προσθέσει το κεφάλι της κούκλας. Δεν υπάρχει κάποια αποθήκη με κούκλες έτοιμες να βγουν στη σκηνή.

3. Ο περουκοποιός που κατασκευάζει, κανονίζει και διορθώνει τις περούκες των κούκλών κατ' αντιστοιχία προς το χαρακτηριστικό χτένισμα της κοινωνικής τάξης - κάστας ή επαγγελματικής κατηγορίας ή διανοητικής κατάστασης στην οποία ανήκει ο χαρακτήρας. Στενά συνεργαζόμενος με τον περουκοποιό, είναι ο επισκευαστής των κεφαλιών, ο οποίος διορθώνει, ξαναζωγραφίζει (τα διαφορετικά χρώματα του δέρματος δηλώνουν την τάξη και τον χαρακτήρα του ρόλου), αλλάζει, προσθέτει μύτες, τις γραμμές του στόματος και των ματιών (που επίσης υποδηλώνουν χαρακτήρα και διανοητική κατάσταση). Είναι υπεύθυνος για τα νήματα που κάνουν το κεφάλι να σκύβει, την καλή λειτουργία των χεριών και των ποδιών, την ευλυγισία των δακτύλων και των γονάτων. Ζωτικός για τον θίασο είναι ο Μίνοςυκε Οε που έχει σκαλίζει πάνω από 280 από τα 320 περίπου κεφάλια που διαθέτει ο θίασος.
4. Ο υπεύθυνος σκηνικών αντικειμένων (σωλήνες, ανεμιστήρες, βάζα με λουλούδια, σπαθιά κλπ.). Επίσης είναι υπεύθυνος για τα ειδικά αξεσουάρ των κεφαλιών και των ποδιών (καπέλα, παπούτσια κλπ.), για τις κούκλες -ζώα (αλεπούδες, τίγρεις, ποντίκια, πεταλούδες κλπ.), για τα κομμένα μέλη (κομμένα χέρια, σπασμένα κεφάλια πολεμιστών, ξεχωριστά ή μέσα σε κουτιά, έτοιμα για να τους δώσουν ταυτότητα)

καθώς και για μικρές κούκλες που παριστάνουν βρέφη.

Θα ήθελα να επιστήσω την προσοχή στη δομή της τριαδικής πρακτικής του συστήματος του Bunraku ή, αφήνοντας στην άκρη την ορολογία της εθνομεθοδολογίας, θα ήθελα να σημειώσω κάποια από τα εναλλασσόμενα τρίγωνα, τις συνεχείς εναλλασσόμενες τάσεις και ισορροπίες μεταξύ των τριών κύριων στοιχείων Bunraku, οι οποίες μεταλλάσσουν αντιστοιχά το κέντρο προσοχής του κοινού.

Το κοινό σε μια παράσταση Bunraku αναμένεται ή μάλλον απαιτείται, συνεχώς να αναπροσαρμόζει την εστίαση και την περιοχή συγκέντρωσής του: μια μέση κοντινή εστίαση για μια είσοδο στο κέντρο της σκηνής, μια στροφή προς τα δεξιά για μια ευρυγώνια ματιά προς την βοηθητική σκηνή, ξανά πίσω για να πιάσει πολλές εισόδους από την δεξιά μεριά, έπειτα μια ευρυγώνια ματιά ολόκληρης της σκηνής κοκ. Πολλά απαιτούνται από τον θεατή του Bunraku, αφού φορτώνεται έναν ρόλο που περιλαμβάνει φυσική όσο και πνευματική δραστηριότητα: πρέπει να μετακινείται στο κάθισμά του, κατευθύνοντας το βλέμμα του εδώ κι εκεί, προσαρμόζοντας συνεχώς τους φακούς του καθώς και την ακοή του για να προσλάβει ήχους από διάφορα σημεία και επίπεδα.

Ο θεατής πρώτα τεντώνει τα αφτιά του προς τον ήχο των ξύλινων κροτάλων που σημαίνουν την έναρξη της παράστασης, μετά στον θόρυβο της κεντρικής αυλαίας που σηκώνεται από έναν μαυροντυμένο βοηθό σκηνής συνοδευόμενη από την ανακοίνωση "Tozai! Tozai!", από έναν νέο κούκλοπαίκτη που κτυπάει τα κρόταλα πριν και αφού αναγγείλει τον τίτλο του έργου και τα ονόματα των ερμηνευτών. Η πηγή των ήχων μετά αλλάζει καθώς ο ήχος της περιστρεφόμενης

πλατφόρμας φέρνει τον ιστορητή και τον μουσικό πάνω στην βοηθητική σκηνή.

Οι κουκλοπαίκτες κάνουν μεγάλα βήματα στη σκηνή κτυπώντας τα πόδια τους, οι αρθρώσεις των κουκλών τρίζουν, ξύλινα χέρια κτυπούν ελαφρά σε ξύλινα μάγουλα, ο ρουχισμός κουκλών και κουκλοπαικτών θροίξει. Μαυροντυμένοι κουκουλοφόροι βοηθοί περνούν σκυφτοί, χωρίς όμως να προσπαθούν να κρυφτούν ολότελα καθώς μπαίνουν, ή γλιστρούν ήσυχα στην σκηνή μεταφέροντας αντικείμενα. Από τα ανέκφραστα στόματα των κουκλοπαικτών κάπου-κάπου βγαίνουν αυθόρμητες κραυγές που συχνά αντηχούνε από επιφωνήματα επιδοκμασίας του κοινού.

Ο Tayu, αριστερά στη σκηνή, μιλά σε δυνατούς τόνους, έπειτα χαμηλώνει τη φωνή του σ' ένα λυρικό γιθύρισμα. Ακόμα πιο αριστερά, ο μουσικός, άλλοτε χτυπά βίαια το ηχείο του οργάνου, άλλοτε χαϊδεύει τις χορδές του shamisen δημιουργώντας γλυκές μελωδικές φράσεις πριν εξαπολύσει μια δραματική κραυγή έμφασης.

Το μεταλλικό τρίξιμο της πλαϊνής αυλαίας σημαίνει, για το κοινό, την είσοδο ή έξοδο ενός χαρακτήρα. Το άνοιγμα ή κλείσιμο της κεντρικής αυλαίας επαναφέρει το βλέμμα τους στο κέντρο της σκηνής. Αυτές οι συνεχείς αλλαγές στην έμφαση, από το ένα βασικό στοιχείο του Bunraku στο άλλο, κρατά τον θεατή σε εγρήγορση και απαιτεί απ' αυτόν να αναπροσαρμόζει την όραση και την ακοή του από την μια περιοχή στην άλλη. Οι εναλλαγές των στοιχείων που συνιστούν την ενεργή τριάδα ανά πάσα στιγμή, δίνουν στο Bunraku μια μοναδική ζωντάνια.

Η τριαδική δομή διατηρείται σ' όλη την παράσταση Bunraku αλλά είναι ουσιαστικά καλειδοσκοπική. Μοτίβα ήχων και χρωμάτων

εναλλάσσονται συνεχώς, σε μια τριγωνική φόρμα παράστασης. Μπορεί να πει κανείς ότι το Bunraku είναι μια πρισματική μορφή κουκλοθέατρου, με πολλές έδρες και ένα συνεχώς μετακινούμενο σημείο εστίασης που επιτρέπει στον θεατή να αλλάζει το κέντρο συγκέντρωσης ή ενδιαφέροντος του από το ένα μέρος των πολλών τριάδων στο άλλο.

Ακόμα και οι εξοικειωμένοι με το Bunraku, μέσω της έρευνας ή της παρακολούθησης παραστάσεων τείνουν να παραβλέπουν ή να ξεχνούν τα βασικά στοιχεία του Bunraku, αλλά είναι απαραίτητο τα στοιχεία της ιστόρησης, της μουσικής συνοδείας και των μεγάλων κουκλών χειριζόμενων από τρεις κουκλοπαίκτες ορατούς από το κοινό, να επισημαίνονται σε κάθε θεώρηση του Bunraku. Ο ιστορητής και ο μουσικός, ντυμένοι με την τυπική φορεσιά τους και καθισμένοι αριστερά της σκηνής όπου παίζονται οι κούκλες, είναι αυστηρά αναπόσπαστο μέρος του Bunraku και όχι απλά ένα ενδιαφέρον περιστασιακό αξεσουάρ.

Είναι γνωστό ότι το Bunraku δεν είναι το ταρακούνημα των κουκλών για να διασκεδάσουν τα παιδιά, αλλά μάλλον ο τεσσάρων αιώνων παλαιός τρόπος παράστασης έργων γεμάτων συναίσθημα, γραμμένων από τους πλέον σημαντικούς θεατρικούς συγγραφείς της Ιαπωνίας για να συγκινήσουν τις καρδιές ανδρών και γυναικών.

Είναι επίσης απαραίτητο να έχουμε στο μυαλό μας ότι το Bunraku δεν είναι "κλασικό" δράμα, αλλά ότι το παραδοσιακό Ιαπωνικό κουκλοθέατρο δημιουργήθηκε και ακόμα υπάρχει σαν λαϊκό θέατρο για όλους τους άντρες και γυναίκες και όχι για την διανόηση ούτε και για τους αριστοκράτες που πάντα προτιμούσαν τις παραστάσεις του θεάτρου No.

Από τη στιγμή που το Bunraku είναι πραγματικά οπτικό θέατρο, το χρώμα και η αισθητική είναι εξίσου σημαντικά με το έργο. Η επίδραση των κουστουμιών και των περίπλοκων σκηνικών είναι ένα ζωτικό συστατικό του Bunraku και, στα περισσότερα έργα, συγκεκριμένοι χαρακτήρες φορούν πάντα τα ίδια συγκεκριμένα χρώματα τα ίδια σχέδια, έχουν το ίδιο χτένισμα και διακοσμητικά. Έτσι λοιπόν τα χρώματα μπλε, μαύρο και μοβ αποτελούν για το κοινό άμεσο σημάδι αναγνώρισης κοινωνικής κατάστασης, καλής ή κακής, και ηλικίας. Στο Bunraku, οι κούκλες είναι ντυμένες σχεδόν πάντα με κουστούμια της περιόδου Edo που είναι πολύχρωμα και υπερβολικά αλλά και με πολλά ανοίγματα που τονίζουν τις κινήσεις τους και την ομορφιά της γραμμής του κιμονό.

Η μετακίνηση των σκηνικών ή μερών τους, σε πλήρη θέα του κοινού, χωρίς να πέφτει κάποια αυλαία, είναι επίσης χαρακτηριστικό του Bunraku και η ποικιλία αυτών των κινήσεων προσθέτει ενδιαφέρον στο οπτικό αποτέλεσμα. Καμβάδες με τοπία, ολόκληρα δωμάτια, κουρτίνες, δέντρα ή γέφυρες μεταφέρονται, αποτραβιούνται, διπλώνονται, μετακινούνται συνεχόμενα (υποδηλώνοντας ταξίδι) κλπ. Σκηνικές συμβάσεις κινήσεων υπάρχουν επίσης για τους βοηθούς των κουκλοπαικτών που τους μεταβιβάζουν τα σκηνικά αντικείμενα, καθώς και για τους βοηθούς σκηνης, επίσης μαυροντυμένους, οι οποίοι μετακινούν τα σκηνικά.

Πολλοί τομείς του Bunraku είναι στυλιζαρισμένοι αρχίζοντας από την προφανή τεχνοτροπία του χειρισμού της κούκλας από τρεις άντρες. Η κούκλα εκτελεί προσεκτικά χορογραφημένες κινήσεις ή αλληλουχίες συγκεκριμένων μικρών κινήσεων που παράγουν χειρονομίες. Αυτές οι κινήσεις/χειρονομίες δημιουργούν στυλιζαρισμένες πόζες (kata)

ή αναπαραστάσεις ανθρώπινων κινήσεων (κλάμα, ράγισμο κλπ.). Οι κουκλοπαικτές δουλεύουν με τις κούκλες για να δημιουργήσουν δράση που συχνά είναι τελείως απίστευτη καθώς οι κούκλες εκτελούν φανταστικές ή ακροβατικές κινήσεις που κανείς άνθρωπος δεν μπορεί να εκτελέσει.

Η πολυ-επίπεδη λειτουργική σκηνή είναι άλλο ένα παράδειγμα στυλιζαρισματος όπως και το λογοτεχνικό κείμενο με την μοναδική του γλώσσα, που προφέρεται με πολύ συγκεκριμένο ύφος και χρησιμοποιεί την φωνή με τρόπους που δεν συναντιούνται στον συνηθισμένο λόγο ή τραγούδι. Επίσης οι μουσικές φράσεις παίζονται σ' έναν ειδικό τύπο shamisen. Τα στυλιζαρισμένα θεατρικά κείμενα χρησιμοποιούν πολλή υπερβολή, ακόμα και σε έργα που αναφέρονται στην καθημερινή ζωή των οικογενειών της Osaka.

Το Bunraku είναι ένα θέατρο με πολλή μουσικότητα στην αφήγηση, στην μουσική συνοδεία και επίσης στις, χορευτικές σχεδόν, κινήσεις τόσο των κούκλων όσο και των κουκλοπαικτών.

Παρόλο το πολύπλευρο στυλιζάρισμα, οι παραστάσεις Bunraku είναι θορυβώδεις και ζωντανές. Μέλη του κοινού μιλούν ή και φωνάζουν σε συγκεκριμένους ερμηνευτές όταν εμφανιστούν ή όταν πουν κάποια φράση ή κάνουν ορισμένες κινήσεις. Το Bunraku είναι πάνω απ' όλα μακράς διάρκειας. Τα έργα διαρκούν από 30 λεπτά (σύντομα χορευτικά) έως και 11 ώρες (όπως το "Sugawara Denju Tenarai Kayami" ή το "Kanadehon Chysingura"). Μια παράσταση μπορεί να αρχίζει στις 11 το πρωί και να διαρκεί έως τις 10 το βράδυ ή μπορεί να αποτελείται από ένα χορευτικό κομμάτι, μία ή δύο διάσημες σκηνές από μεγαλύτερα έργα και στο τέλος μια ολοκληρωμένη σύντομη ιστορία. Η παράσταση περιλαμβάνει διαλείμματα για

φαγητό και παρακολουθείται χαλαρωμένα και ξεκούραστα καθώς οι θεατές μπορούν ταυτόχρονα να τρώνε, να πίνουν, να μιλάνε, να φεύγουν και να ξαναέρχονται. Το ζητούμενο είναι, παράλληλα με το έργο, ν' απολαμβάνουν και την συντροφιά τους.

Ο πρώτος στόχος αυτού του θεάτρου των χρωμάτων, των ήχων και της κίνησης είναι να διασκεδάσει, να ψυχαγωγήσει και να καταπλήξει, όχι να πείσει τους θεατές ότι παρακολουθούν ένα κομμάτι της πραγματικής ζωής. Παρόλο που το Bunraku είναι ένας συνδυασμός παραστατικού και αναπαραστατικού θεάτρου, είναι ακόμα και σήμερα λαϊκή διασκέδαση. Το κοινό παλινδρομεί ανάμεσα στον ρεαλισμό και τον μη-ρεαλισμό καθώς μια θηλυκή κούκλα φαίνεται να ανασαίνει, να κλαίει πραγματικά και ξαφνικά να τινάζεται σε μια πόζα που γυναίκα - άνθρωπος δεν θα μπορούσε ποτέ να πάρει. Το δράμα μετατρέπεται από αναπαραστατικό θέατρο -προσομοίωση της ζωής- σε παραστατικό δηλαδή θεατρικό, θεαματικό, πολύχρωμο. Όπως το θέτει ο Keene, "κάθε βήμα στην κατεύθυνση του ρεαλισμού συνοδεύεται από ένα βήμα προς τον μη-ρεαλισμό... Οι απαιτήσεις του ρεαλισμού και του μη-ρεαλισμού μπορούν να εκφραστούν αντίστοιχα σαν απαιτήσεις του δράματος και της αισθητικής"<sup>19</sup>

Πολλά έργα Bunraku είναι λογοτεχνικά αριστουργήματα, που γράφτηκαν για τις παραστάσεις κούκλας, για να ακούγονται και για να διαβάζονται από ενήλικες. Τα έργα αυτά ακόμα διαβάζονται λόγω των ωραίων κειμένων και της όμορφης χρήσης της γλώσσας, ειδικά αυτά που γράφτηκαν από τον μεγάλο Chikamatsu (1653-1725). Λίγα σύγχρονα έργα υπάρχουν στο ρεπερτόριο του Bunraku: Αμλετ, Madame Butterfly και ακόμα, μία ελληνική τραγωδία. [...] Κάποια σύγχρονα έργα - ένα γραμμένο από τον

Yukio Mishima, ένα για τον αυτοκράτορα Meiji και ένα για ένα παιδί με ανάμεικτο αφρικάνικο και ιαπωνικό αίμα, γράφτηκαν για το Bunraku αλλά δεν κατάφεραν να παραμείνουν στο ρεπερτόριο.

Καθώς τα περισσότερα έργα που παίζονται σήμερα προέρχονται από την περίοδο Edo (1615-1867), τα ιδιαίτερα "χρυσά" χρόνια του Bunraku, όταν οι κούκλες προσέλκυαν περισσότερους θεατές απ' ότι οι ζωντανοί ηθοποιοί, αντανάκλουν την αυστηρά κοινωνική διαίρεση της εποχής εκείνης, με τον αυτοκράτορα στην κορυφή της πυραμίδας, τους πολέμαρχους daimyo και samurai ένα σκαλί χαμηλότερα και, κατεβαίνοντας, τους ιδιοκτήτες γης, τους χειροτέχνες, τους τεχνίτες και τους εμπόρους. Το Bunraku δείχνει την αστική ζωή της περιόδου Edo σε έργα, συνήθως τραγωδίες για καθημερινούς ανθρώπους (sewamono). Η ζωή των μυθικών ή πραγματικών ηρώων της Ιαπωνίας, πολέμαρχων, κατακτητών και θρυλικών χαρακτήρων, δείχνεται σε ιστορικά έργα (jidaimono) που συχνά επανεφευρίσκουν την αλήθεια με εκπληκτικές ή βαρετές, αλλά πάντα πολύπλοκες, λεπτομέρειες. Υπάρχουν καθαρά χορευτικά κομμάτια, που παίζονται για να επιδείξουν την δεξιοτεχνία των κουκλοποιών, των ιστορητών και των μουσικών. Τα έργα είναι γεμάτα πάθος, τραγωδία, διαμάχες, αυτοκτονίες, δολοφονίες, έντονα συναισθήματα, ακροβατικά, μαγεία, αστεία, φάρσες, εγκεφαλικά λογοπαίγνια και κύριολεκτικούς υπαινιγμούς.

Αναφέρω όλα αυτά τα χαρακτηριστικά του Bunraku διότι μόνο όταν κάποιος είναι εξοικειωμένος με τα ποικίλα έμφυχα και άφυχα συστατικά του μπορεί να καταλάβει τις τριάδες, τα διασταυρωμένα τρίγωνα που εναλλάσσονται σαν τα χρωματιστά τζαμάκια ενός καλειδοσκοπίου τραβώντας την προσοχή του θεατή με εκατοντάδες διαφορετικούς τρόπους.

Πρώτα απ' όλα υπάρχει η προφανής τριάδα των κουκλοπαικτών που επιτυγχάνουν τέλειο συγχρονισμό στις μεγάλες κινήσεις (εμφάνιση στη σκηνή, περπάτημα, κάθισμα κλπ.) και χειρονομίες της κούκλας καθώς και στις μικρές δικές τους κινήσεις για δουλειές της σκηνής. Μπορούν και συντονίζουν απόλυτα τις κινήσεις τους χωρίς να μιλούν. Όλοι οι κουκλοπαίκτες γνωρίζουν την επόμενη κίνηση αλλά ο επικεφαλής αποφασίζει για κάθε μία, για το ύφος και την στιγμή που θα γίνει.

Το περίπλοκο, μη-λεκτικό, σύστημα σημάτων που αναλύθηκε λεπτομερώς από τον Michiko Ueno, λειτουργεί με αφετηρία τον επικεφαλής. Ο οποζουκαί πληροφορεί τον χειριστή του αριστερού χεριού τι θα συμβεί μετά, με μια ελάχιστη κίνηση του κεφαλιού και του ώμου της κούκλας: το αριστερό χέρι της κούκλας πρέπει να κινηθεί στην κατεύθυνση του βλέμματός της. Επίσης σιωπηλά μηνύει στο χειριστή των ποδιών για τι να προετοιμάζεται, με τον ίδιο τρόπο. Με την εμπειρία, οι τρεις κουκλοπαίκτες καταλαβαίνουν διαισθητικά τι πρόκειται να ακολουθήσει, αλλά είναι ο επικεφαλής που καθορίζει τη γωνία και την κατεύθυνση του βλέμματος της κούκλας, του βαδίσματος της, το ρυθμό, τις χρονικές στιγμές, τις χειρονομίες (Kata ή Furi), τις αντιδράσεις, τα χτυπήματα των ποδιών, πάντα στα πλαίσια του ρυθμού της ιστόρησης.

Έπειτα έχουμε την άλλη προφανή τριάδα: κουκλοπαίκτης - ιστορητής - μουσικός. Ο μουσικός στέλνει μη-λεκτικά σήματα στον ιστορητή σχετικά με τον ρυθμό, την ένταση και τις εναλλαγές για κάθε συλλαβή που προσφέρει. Μηνύματα απευθύνονται επίσης από τον μουσικό προς τους κουκλοπαίκτες σχετικά με τον ρυθμό, το ύφος, την διάθεση και το συναίσθημα του χαρακτήρα που συμμετέχει στη δράση εκείνη τη στιγμή. Ο ιστορητής ακούει τους

κουκλοπαίκτες να γλιστρούν ή να κτυπούν τα πόδια τους στη σκηνή, ο μουσικός ακούει την ανάσα του ιστορητή, ο οποζουκαί αισθάνεται την ελαφριά πίεση ενός χεριού πάνω στον μηρό του ή στέλνει ένα σιωπηλό σινιάλο απλά κοιτώντας το πίσω μέρος του κεφαλιού της κούκλας, κι όλα αυτά σε ένα κλάσμα του δευτερολέπτου. Τα τρία στοιχεία της κίνησης, του νοήματος και της μουσικής συνδυάζονται για τη δημιουργία χαρακτήρων, διάθεσης, ατμόσφαιρας, συναισθήματος και δραματικής έντασης, κατασκευάζοντας ένα οπτικό και συναισθηματικό καλειδοσκόπιο.

Το σχήμα που υφάινεται από τη φωνή των μουσικών και τις κινούμενες κούκλες, διαμορφώνει έναν αδιάσπαστο ρυθμό ο οποίος είναι το πιο ξεχωριστό χαρακτηριστικό του Bunraku. Ο ρυθμός της μουσικής και της φωνής είναι συνεχόμενος και εξισορροπείται από την σταθερή κίνηση των κουκλών - υπάρχει πάντα τουλάχιστον μια κούκλα σε κίνηση, ακόμα κι αν η κίνηση αυτή είναι απλά η αναπνοή ή οι ματιές μεταξύ των κουκλών. Η κίνηση της κούκλας είναι σε αρμονία με τον ρυθμό που δίνεται από τον taigu και τον μουσικό, αλλά ο θεατής θα ανακαλύψει ότι τα χρωματικά ηχητικά και κινησιακά σχήματα εναλλάσσονται συνεχώς: τα τρίγωνα τέμνονται, αλλάζουν και κινούνται. Κάποιες φορές, ένα στοιχείο ή ο ρόλος ενός ερμηνευτή μετακινείται από μια τριάδα σε μια άλλη.

Ολοκλήρωση της τριάδας κουκλοπαίκτης - ιστορητής - μουσικός είναι η τριάδα: η κούκλα και οι κουκλοπαίκτες της (σαν ομάδα - διαφοροποίηση από τον κουκλοπαίκτη μόνο του) - ιστορητής - μουσικός, η οποία συνεπάγεται την "διανοητική τριάδα" αλληλεπίδρασης της κίνησης, του νοήματος και της μουσικής.

Επίσης πρέπει να έχουμε υπόψη μας τη σχέση που διαμορφώνεται στο εσωτερικό κάθε τριάδας:

το πόδι του κουκλοπαίκτη γλιστρά και κτυπά:

ο tayu συλλαβίζει, κλαίει και χτυπά το αναλόγιο:

ο μουσικός γλιστρά και χτυπά το δοξάρι του.

Ένα άλλο τρίγωνο είναι: ήχοι από τη σκηνή, από τους κουκλοπαίκτες και τους βοηθούς: ψιθύρισμα λέξεων, αφήγηση της ιστορίας, τραγούδι από τον tayu: μουσική συνοδεία και κραυγές από τον μουσικό.

Ακόμα ένα στοιχείο είναι η αντίδραση του κοινού στους παρακάτω συνδυασμούς των τριών συνεργαζόμενων στοιχείων:

1. ακίνητες κούκλες - αφήγηση - χωρίς μουσική
2. μια κούκλα σε κίνηση - αφήγηση - χωρίς μουσική
3. ακίνητες κούκλες - χωρίς αφήγηση - μουσική εισαγωγή ή ιντερλούδιο.
4. κούκλες σε κίνηση - χωρίς αφήγηση - χωρίς μουσική
5. ο αφηγητής κυριαρχεί πάνω στην κίνηση των κούκλων σε στιγμές έντονων συναισθημάτων.

Ακόμα μια παραλλαγή, είναι τα διαλείμματα όπου ο tayu κλαίει, αναστενάζει, θρηνεί ή γελά γεμάτος θυμός ή μεγάλη λύπη η οποία, ο ρόλος απαιτεί, να κρυφτεί από τους υπόλοιπους χαρακτήρες στη σκηνή. Κατά τη διάρκεια τέτοιων διαστημάτων, οι κούκλες κινούνται ελάχιστα, ίσως μόνο κάποιες μικρές χειρονομίες επιδοκιμασίας ή παρηγοριάς προς το μέρος της κούκλας που εκτελεί το naki-wagai (κλαυσίγελος).

Άλλες σημαντικές εναλλαγές στην εστίαση βασίζονται στις προφανείς τριάδες που δημιουργούνται από τους ανθρώπους (κοινό) - την κούκλα - τη σκηνή.

Ο κατάλογος με τις τριαδικές ομαδοποιήσεις που συνεισφέρουν στον μοναδικό ρυθμό του ήχου και της κίνησης του Bunraku επίσης περιλαμβάνει:

1. σκηνή - βοηθητική σκηνή - κοινό

2. το ορατό - το μη ορατό - την ψευδαισθηση
3. οι ήχοι - οι σιωπές - η ψευδαισθηση από τους μουσικούς
4. μουσική από τα παρασκήνια και ηχητικά εφφέ - ήχοι από τη σκηνή - ήχοι του shamisen.
5. gera - ρυθμική κίνηση της κούκλας - ρυθμός του shamisen
6. χτύπημα του χεριού της κούκλας πάνω στο μάγουλο της - χτύπημα του δοξαριού - χτύπημα του αναλόγιου.
7. ανθρωπόμορφη χειρονομία - απόλυτα μη-ρεαλιστική χειρονομία - πόζα έμφασης
8. χτύπημα του ποδιού του κουκλοπαίκτη #3 - κραυγή του κουκλοπαίκτη #1 - κραυγή του μουσικού
9. αποχώρηση των κούκλων - μεταφορά σκηνικών από μαυροντυμένα χέρια ορατά από το κοινό - μεταστροφή 180° της βοηθητικής σκηνής για αλλαγή του ντουέτου ιστορητή-μουσικού.

Υπάρχει πάντα εναλλασσόμενη ένταση μεταξύ των τριών στοιχείων. Το κοινό εστιάζει στα λόγια, έπειτα στρέφεται στην κίνηση της κούκλας, έπειτα στην κίνηση των κουκλοπαικτών, στην κίνηση του μουσικού που αντικαθιστά μια σπασμένη χορδή, στην κίνηση του ιστορητή που σκουπίζει το μέτωπό του ή πίνει μια γουλιά τσάι. Το βλέμμα του θεατή σπάνια μένει στο ίδιο σημείο για πολλή ώρα, εκτός κι αν αυτό προκαλείται συνειδητά για κάποιο λόγο.

Ο θεατής ίσως συναρπάζεται αρχικά από το λογοτεχνικό ενδιαφέρον του κειμένου και την ερμηνεία του, όμως μετά η προσοχή του αποσπάται από την μουσική του shamisen πριν γοητευθεί τελείως από την οπτική λάμψη των κούκλων.

Έτσι το Bunraku είναι μια συνεχώς μεταλλασσόμενη εμπειρία σε τρία επίπεδα, αποτελούμενη από:

1) νόημα/ περιεχόμενο κειμένου, 2) αισθητηριακή αντίληψη: χρώμα και ήχο και 3) συναισθηματική επίδραση της χειρονομίας και της πόζας.

Σύμφωνα με τον Michiko Ueno, η αφιέρωση των τριών τύπων επαγγελματιών στην απόδοση κάθε χαρακτήρα. Ο Henryk Yurkowski αυτό το βλέπει μάλλον σαν "εξατομικευτικό" θέατρο: θέατρο που διαχωρίζει φυσικά τις πηγές κίνησης, φωνής και μουσικής του χαρακτήρα.

Συμφωνώ με την περιγραφή του: "εστιάζοντας όλη την ενέργεια 5 διαφορετικών ερμηνευτών σε ένα μοναδικό χαρακτήρα, το Bunraku δημιουργεί "υπέρ χαρακτήρες" που λάμπουν πολύ πιο έντονα στη φαντασία των θεατών, από τους χαρακτήρες που δημιουργούνται από έναν ζωντανό ηθοποιό. Το κλειδί της δύναμης του Bunraku είναι η "συγχώνευση" των "ατομικών" δυνάμεων με στόχο έναν χαρακτήρα".

Στο Bunraku, το σύνολο είναι πολύ δυνατότερο από το απλό άθροισμα των μερών του, ακριβώς διότι υπάρχουν τόσα πολλά διαφορετικά σύνολα ή τριάδες που κινούνται συνεχώς μπροστά στα μάτια μας, τα αυτιά μας, το μυαλό μας και τα συναισθήματά μας. Το Bunraku, με την συνεχώς εναλλασσόμενη προβολή της τεχνικής της κούκλας, της μουσικής δεξιοτεχνίας, της φωνητικής ταχυδακτυλουργίας, του λαμπερού σκηνικού και των κουστουμίων του, προκαλεί το κοινό του, αλλά είναι στο χέρι του καθενός θεατή να τοποθετήσει τα ποικίλα αυτά στοιχεία σε τριάδες και να παρατηρήσει ή όχι τις δυνατότητες αυτών των συνδυασμών (αλλαγή θέσης, συγκερασμός, συνεργασία κλπ.).

Καθώς βγαίνουμε από το θέατρο, μετά από μία παράσταση όπου έπαιζαν δεξιοτέχνες κουκλοπαίκτες, taigu και μουσικοί, ανακαλούμε τον χαρακτήρα των προσώπων του δράματος. Οι ερμηνευτές του Bunraku ζωντάνεψαν τόσο έντονα τους άντρες και τις γυναίκες του έργου, που ξεχνάμε ποιος κουκλοπαίκτης, taigu ή μουσικός έπαιξε την κάθε σκηνή ή έργο. Ο δεξιοτέχνης ερμηνευτής έσβησε από τη σκηνή αλλά ο ήρωας ή η ηρωίδα έζησαν, αυτός είναι ο ύστατος σκοπός κάθε ερμηνευτή Bunraku. Εξαφανιζόμενος από το μυαλό, ο ερμηνευτής φτάνει την κορυφή της τέχνης του και μόνο οι λιγότερο δεξιοτέχνες είναι αυτοί που μας θυμίζουν την ύπαρξη του ερμηνευτή, κανονικά προορισμένου να εξατμιστεί μπροστά στα μάτια μας. Πραγματικά, στον καλλιτεχνικά ερμηνευμένο θάνατο του Tokubei και της Ohatsu, στο έργο του Chikamatsu, "Soneraki Shinju", καταλαβαίνουμε ότι οι εραστές είχαν ζωντανέψει μπροστά μας, απέκτησαν μια εκτυφλωτική ζωή μέσω της αξιοθαύμαστης συνένωσης των δυνάμεων της τριάδας των κουκλοπαικτών, του ιστορικού και του μουσικού. Η συγχώνευση αυτών των στοιχείων του Bunraku και το καλειδοσκόπιο των συνεχών εναλλασσόμενων τριγώνων που δημιούργησαν οι επαγγελματίες του Εθνικού Θεάτρου Bunraku της Ιαπωνίας, μας έδωσε ένα θέατρο μοναδικού βάθους και αιώνιας γοητείας.

## Εμφυχοόμενα αντικείμενα: Μια αισθητηριακή και μυστικιστική προσέγγιση

Ana Maria Amaral

### Η προσέγγιση μέσω των αισθήσεων

Η πρώτη επαφή μας μ' ένα αντικείμενο είναι μέσω των αισθήσεων. Σε πρώτη ματιά, το αντικείμενο γίνεται αντιληπτό όπως είναι, αλλά σιγά-σιγά καθώς το παρατηρούμε καλύτερα, η εμφάνισή του φαίνεται ν' αλλάζει. Και αν αρχίσει να κινείται, φαίνεται να προστίθενται κι άλλα στοιχεία σ' αυτό.

Εδώ θα επικεντρώσουμε την προσοχή μας σε δύο πλευρές του αντικειμένου: την αισθητηριακή και την μυστικιστική. Η αισθητηριακή πλευρά του αντικειμένου, για την οποία θα μιλήσουμε εδώ, είναι το αποτέλεσμα ενός πρακτικού, εκτός εγκυκλίου, εργαστηριακού πειράματος που έγινε στο πανεπιστήμιο του Sao Paulo, στο τμήμα θεάτρου, κάτω από την επίβλεψή μας. Σ' αυτό το εργαστήριο πήραν μέρος 6 συμμετέχοντες: τρεις κουκλοπαίκτες και τρεις που προέρχονταν απ' τον χώρο των πλαστικών τεχνών. Ο αντικειμενικός στόχος αυτού του εργαστηρίου ήταν να πειραματιστούμε με το αντικείμενο και το φως και το εργαστήριο ονομάστηκε έτσι.

Το πρώτο βήμα της εμπειρίας ήταν η επιλογή του αντικειμένου με τα οποία θα δουλεύαμε. Ζητήθηκε να φέρουν φυσικά αντικείμενα, όπως φύλλα, πέτρες, αυγά κλπ. και να συνδυάζονται με έδαφος, νερό, φωτιά. Επίσης ζητήθηκαν λειτουργικά αντικείμενα που δούλευαν ακόμη ή και χαλασμένα. Επίσης, αντικείμενα που απεικόνιζαν κάτι όπως ανθρώπους ή ζωικές φιγούρες, παγνίδια και άλλων ειδών μινιατούρες. Μια

άλλη κατηγορία αντικειμένων για πειραματισμό ήταν τα συμβολικά αντικείμενα: θρησκευτικά σύμβολα, σημαίες, χρήματα, ψωμί κλπ. Στο τέλος δουλέψαμε με "συναισθηματικά" αντικείμενα, αυτά που σχετίζονται με τις προσωπικές αναμνήσεις μας ή που σχετίζονταν με τις τωρινές καθημερινές μας συνήθειες.

Το δεύτερο βήμα ήταν η παρατήρηση των αντικειμένων που προσκομίστηκαν:

1. Πρώτα αρχίσαμε να παρατηρούμε την φυσική τους ποιότητα όπως η μορφή, το βάρος, η υφή, μέσω της όρασης, της ακοής και της αφής μας. Επίσης παρατηρήσαμε τις φυσικές τους κινήσεις, αν είχαν, ή άλλες κινήσεις που ήταν δυνατό να τους δοθούν.
2. Παρατηρήσαμε την αυθεντική λειτουργία τους και μετά άλλες πιθανές λειτουργίες που μπορούσαν να τους δοθούν.
3. Στα απεικονιστικά αντικείμενα, παρατηρήσαμε την αντιπροσωπευτικότητά τους και τις συμβολικές πλευρές τους.
4. Επίσης παρατηρήσαμε την συναισθηματική και προσωπική σχέση ανάμεσα σε κάποια αντικείμενα και εμάς, εξαιτίας χρωματικών και σχηματικών προτιμήσεων ή εξαιτίας προσωπικών αναμνήσεων.
5. Κάποια άλλα αντικείμενα εξετάστηκαν κάτω από την κοινωνική ή πολιτισμική σκοπιά<sup>1</sup>.

Το τρίτο βήμα ήταν μια άσκηση μεταμόρφωσης του αντικειμένου. Προτάθηκε να αλλάζουμε το κέντρο της ισορροπίας του, γιατί αυτό θα προκαλούσε άμεση αλλαγή στις λειτουργίες του. Μια άλλη πρόταση ήταν η μεταμόρφωση της οπτικής πλευράς τους, είτε συνδέοντας δύο ή περισσότερα αντικείμενα είτε προσθέτοντας νέα στοιχεία σ' ένα αντικείμενο. Κατόπιν ψάξαμε για μια κατάλληλη κατοικία γι' αυτό το



νεογέννητο αντικείμενο, σαν να ήταν το "σπίτι" του ή ένα νέο περιβάλλον (όπως προτάθηκε από τον H. de Lasminat στο βιβλίο του *Objects en derive*). Αυτή η νέα κατοικία ή σπίτι μπορούσε να είναι η γωνία του δωματίου, μια καρέκλα, ένα συρτάρι, ή απλώς μια συσκευασία ειδικά φτιαγμένη γι' αυτό. Μετά παίξαμε ένα ενδιαφέρον παιχνίδι ανταλλαγής δώρων. Παρατηρήσαμε ότι ένα αντικείμενο που εμφανίζεται από ένα κουτί ή από ένα άλλο χάρτινο περιτύλιγμα, όχι μόνο αποκτά περισσότερη αξία, αλλά αυτόματα μετατρέπεται σε ένα μυστήριο.

Το αντικείμενο απομονωμένο από τις λειτουργίες του ή απλά μεταφερόμενο απ' την φυσική κατοικία του σε μια νέα, κερδίζει μια φανταστική πλευρά. Αποκομμένο από τον συνηθισμένο χώρο και λειτουργία του, μας έδωσε την εντύπωση ότι το αντικείμενο δεν ανήκει πια στην πραγματικότητα. Μπορούσαμε λοιπόν να παρατηρήσουμε ότι υπήρχε κάτι ιδιαίτερο στο απομονωμένο αντικείμενο, ανεξάρτητο από μας.

Το τέταρτο βήμα ήταν να δουλέψουμε με τα αντικείμενα σε ένα χώρο σκηνής. Αρχίσαμε τοποθετώντας κορνίζες γύρω απ' το αντικείμενο. Μόνο αργότερα, όταν μεταφέρθηκαν σε μια μικρή σκηνή, αρχίσαμε να δίνουμε κίνηση σ' αυτά. Διακρίναμε τρία είδη κινήσεων : τυχαία, μηχανική και εσκεμμένη. Οι τυχαίες κινήσεις είναι κινήσεις που προέρχονται από την κατασκευή του αντικειμένου και το κινούν χωρίς να υπάρχει ανθρώπινη πρόθεση ή μηχανική επινόηση. Τα μόμπιλε είναι ένα καλό παράδειγμα κίνησης τέτοιου τύπου. Μηχανικές κινήσεις είναι αυτές που προκαλούνται από ένα προγραμματισμένο τέχνασμα με σκοπό να εξασφαλίσουν μια λειτουργία του αντικειμένου. Εσκεμμένες κινήσεις είναι αυτές που δίνονται με την ώθηση του ηθοποιού. Όταν ένα

συναίσθημα προστίθεται σε μια εσκεμμένη κίνηση, δημιουργείται η ψευδαίσθηση ότι είναι το ίδιο το αντικείμενο που έχει αυτό το συναίσθημα. Εσκεμμένες κινήσεις μας δίνουν την εντύπωση ότι είναι το αντικείμενο που δημιουργεί το συναίσθημα που νιώθει το κοινό. Από κάθε κίνηση εκλύεται ενέργεια σαν να υπήρχε μια λανθάνουσα δική του ενέργεια μέσα στο κάθε κινούμενο αντικείμενο.

Το πέμπτο βήμα αυτού του εργαστηρίου, ήταν να προσθέσουμε φως στα αντικείμενα. Χρησιμοποιήθηκε οικιακός φωτισμός, φως κεριών, θεατρικοί προβολείς κτλ. Στατικός φωτισμός και κινητός φωτισμός στα ακίνητα και κινούμενα αντικείμενα, αλλά πάντα υπήρχε κίνηση και φως.

Το επόμενο και τελευταίο βήμα ήταν η δραματοποίηση. Σ' αυτό το σημείο αντιμετωπίσαμε ένα ερώτημα: αυτό που προσπαθήσαμε να κάνουμε είναι θέατρο ή μια παράσταση πλαστικών τεχνών; Και βέβαια θέατρο, αλλά με μια δραματολογία που προσπαθεί να προκαλέσει συγκρούσεις και συναισθήματα μέσω οπτικών κινούμενων μορφών. Μια δραματολογία βασισμένη στην εντύπωση που αυτές οι μορφές μπορεί να προκαλέσουν, είτε με τις συνδέσεις των εικόνων, είτε μέσω κάποιων συναισθημάτων που προκαλούνται ασυνείδητα.

Η εμπειρία του εργαστηρίου κατέληξε σε μια θεατρική παράσταση. Αργότερα όταν συζητήσαμε με το κοινό, παρατηρήσαμε πόσο διαφορετικά ερμήνευσαν οι θεατές τη σκηνή. Η ίδια εικόνα ήταν ιδωμένη σαν ζωή κάτω απ' τη θάλασσα, μια εικόνα ερήμου, ένα χταπόδι ή μια ρόδα ποδηλάτου.

Ένα αντικείμενο μακριά από το φυσικό του περιβάλλον, εμφανίζεται παράξενα, σαν να είναι πραγματικό και παράξενο δημιούργημα ή σαν μέσα του να υπάρχει κάτι άλλο το οποίο κάτω από ειδικές

συνθήκες θα εμφανιστεί. ίσως είναι το συνολικό ποσό (η τελική συνισταμένη) των διαφορετικών ενεργειών: η φυσική ενέργεια της ύλης, οι ταλαντώσεις της φωτεινής ενέργειας και η συναισθηματική ορμή του ηθοποιού. Όλα μαζί φαίνεται να πλησιάζουν πιο απόλυτες αξίες.

### Η μυστικιστική προσέγγιση

Σ' αυτό το σημείο αρχίσαμε να αντιλαμβανόμαστε την μαγεία ενός εμψυχωμένου αντικειμένου, μιας μάσκας, μιας κούκλας, ενός σχήματος ή ενός απλού αντικειμένου.

Αλλά, τι είναι μαγεία τελικά; Τίποτα άλλο παρά μια σύνδεση διαφορετικών πραγματικοτήτων: η συγκεκριμένη πραγματικότητα της γήινης ύλης και κάτι άλλο, αόρατο, κάτι που δεν μπορούμε να εξηγήσουμε. Η μαγεία σαφώς φαίνεται να σχετίζεται με την ενέργεια.

Το Θέατρο Αντικειμένων ή το Θέατρο των Εμψυχούμενων Μορφών, βασίζεται στην κίνηση. Και η κίνηση συνδέεται με τον χορό και ο χορός με τη σειρά του συνδέεται, απ' την γέννησή του, με τις μαγικές τελετές. Όταν κάποιος ή κάτι κινείται δημιουργείται αυτόματα μια σχέση με την ατμόσφαιρα που το περιβάλλει. Μια χειρονομία, όσο μικρή κι αν είναι, είναι πάντα μια μορφή σύνδεσης με το περιβάλλον. Αν κάνουμε ρυθμικές κινήσεις με τα δάχτυλά μας, τα χέρια μας ή τα πόδια, αυτόματα δημιουργούμε μια σύνδεση με τα γύρω μας. Παρατηρώντας την ίδια την κίνηση, βλέπουμε ότι υπάρχει πάντα ένας κεντρικός άξονας και συνδεδεμένα μέλη. Στο διάστημα, τα άστρα είναι ποιμοί και δέκτες. Το ανθρώπινο σώμα έχει επίσης ένα λογικό κέντρο και μέλη που το συνδέουν με τον εξωτερικό κόσμο: κεφάλι, πόδια, χέρια, παλάμες. Μπορούμε να συγκρίνουμε τα χέρια μας με τα άστρα και τα δύο αυτά μ' ένα εσωτερικό μέρος και πλοκάμια που αρπάζουν και

πετάνε. Ένα αντικείμενο, επίσης, έχει ένα κέντρο απ' το οποίο ξεκινάει η λειτουργία του ή εξασφαλίζει την ισορροπία του και απ' το οποίο προέρχεται η έκφρασή του. Και έχει μέρη που το συνδέουν με πράγματα γύρω του, δίνοντας την δυνατότητα της δράσης. Έτσι, πριν προσπαθήσουμε να εμψυχώσουμε ένα αντικείμενο, πρέπει να διακρίνουμε το κέντρο του απ' τα μέρη του, γιατί η έκφρασή του προέρχεται απ' το κέντρο του ενώ η δράση του απ' τα επιμέρους μέλη του. Ένας ηθοποιός που χειρίζεται ένα αντικείμενο, πρέπει πρώτα να αντιληφθεί το δικό του κέντρο, το δικό του σημείο ισορροπίας και τα δικά του κομμάτια ή μέλη που κάνουν δυνατή την σύνδεσή του με το αντικείμενο-πρωταγωνιστή με το οποίο προσπαθεί να δουλέψει.

Ο Hubert Japelle, στο άρθρο του "Η ερμηνεία της κίνησης" γράφει: "Το αντικείμενο φαίνεται ζωντανό επειδή φαίνεται σκεπτόμενο και φαίνεται σκεπτόμενο επειδή φαίνεται ότι αποφασίζει μόνο του". ή "Η κίνηση εγκαθιδρύει μια απευθείας σύνδεση με την φυσική δραστηριότητα".

Ο πρωτόγονος άνθρωπος πίστευε ότι μέσα σε κάθε άψυχο αντικείμενο όπως και σε κάθε εμψυχο ον, υπάρχει κάποιο μικρό ζωντανό ον που προκαλεί το φαινόμενο της ζωής. Αυτό το ον ήταν ένα είδος ειδώλου όλων των υπαρκτών πραγμάτων. Ήταν ισοδύναμο με τη δική μας αντίληψη για την ψυχή. Πίστευαν ότι αυτό το ον κατοικούσε μέσα σ' όλα τα πράγματα και όλα τα όντα, εξασφαλίζοντας την ύπαρξή τους. Πίστευαν επίσης ότι αυτό το είδωλο μπορούσε να μπεινοβγαίνει σ' ένα σώμα, μόνιμα ή προσωρινά. Η μόνιμη απουσία του ήταν ο θάνατος, αλλά μια προσωρινή απουσία του μπορούσε να συμβεί χωρίς μόνιμη βλάβη. Η παρουσία και απουσία αυτού του εσωτερικού ειδώλου πραγματοποιείται μέσα απ' τα φυσικά ανοίγματα του σώματος, όπως στόμα, αυτιά, ρουθούνια κτλ.<sup>1</sup>

Ενδιαφέρον έχει επίσης για μας η αντίληψη του πρωτόγονου ανθρώπου για την σκιά. Αντίλαμβανόταν την σκιά σαν κάτι ζωτικό για την ζωή ενός ανθρώπου και ήταν μάλλον επικίνδυνη η απώλειά της. Γι' αυτό τον λόγο, έπρεπε να αποφεύγει να αφήνει το καταφύγιό του το μεσημέρι ή το βράδυ. Αντίλαμβανόταν την σκιά σαν μια αντανάκλαση αυτού του μικρού εσωτερικού όντος ή της ψυχής. Αντανάκλασεις εικόνων στο νερό επίσης γίνονταν αντιληπτές σαν αντανάκλασεις της ψυχής.

Το πνεύμα, επίσης αντιληπτό σαν ένας εσωτερικός κάτοικος (σαν κάτι που κατοικεί μέσα στα όντα και τα πράγματα), ή σαν την ψυχή, είναι συνδεδεμένο με την ενέργεια. Και η ενέργεια είναι μια μαγική σύνδεση ανάμεσα στην ύλη και το πνεύμα.

Η Βραζιλία κατά την διάρκεια της αποικιοκρατικής περιόδου, δέχτηκε ισχυρές επιρροές αφρικανικών θρησκειών. Το Candomble ήταν μια από αυτές. Η αντίληψη περί ζωής και θανάτου του Candomble, όπως είναι καταγραμμένη απ' την Juana Eibein dos Santos, ανάμεσα στη φυλή Nago, έχουν πολύ ενδιαφέρον.

Επειδή πιστεύουμε ότι υπάρχει σχέση ανάμεσα στην αντίληψη περί ζωής και θανάτου και στο μυστήριο των εμψυχωμένων αντικειμένων, θα αναφέρουμε εδώ κάποιες απ' τις ιδέες του Candomble.

Για τους Nago, οι νεκροί δεν είναι παρά εκπεμπόμενη ενέργεια. Ο θάνατος δεν είναι παρά η διακοπή μιας ειδικής μορφής της ζωής, έπειτα η ζωή μεταφέρεται κάπου αλλού. Η ενέργεια των προγόνων μας μπορεί να επανέλθει στους ζωντανούς όπως αυτοί υπάρχουν φυσικά. Οι θεοί των Candomble ονομάζονται Orixas και αντιπροσωπεύουν τις δυνάμεις της φύσης. Κάθε Orixa έχει τη δική του θέση στις τελετουργίες των Candomble. Αυτή η θέση μπορεί να είναι ένα σκεύος ή

ένα μικρό σπίτι μέσα στο οποίο τοποθετούνται όλα τα αντικείμενα που αντιπροσωπεύουν τη φύση κάθε Orixa. Για τους πιστούς του Candomble όλα έχουν axe. Το axe είναι μια ενέργεια ή μια μυστική δύναμη που ενυπάρχει σε όλα τα αντικείμενα και τα φορτίζει έτσι ώστε αυτά να μπορούν "να λειτουργήσουν". Σε διαφορετικά επίπεδα, όλα έχουν axe. Το axe μπορεί να μεταδοθεί μέσα από ειδικές τελετουργίες, από ένα πρόσωπο ή από ένα αντικείμενο σε κάποιο άλλο, από ανθρώπους σε αντικείμενα και το αντίστροφο. Το axe είναι ένα είδος ενέργειας που μεσολαβεί ανάμεσα στους ανθρώπους και τη φύση. Το axe κυρίως βρίσκεται στο αίμα, στο σπέρμα και στο σάλιο. Η δύναμη των ήχων και των λέξεων απορρέει από την εγγύτητά της στο ανθρώπινο σάλιο. Ο ήχος είναι ένα απ' τα πιο ισχυρά όργανα του axe.

Ενδιαφέρον επίσης έχει η αντίληψη της ενέργειας των αρχαίων Ελλήνων. Οι υλοζωιστές, όπως ονομάζονται οι ακαδημαϊκοί της Μιλήτου, με κύριο εκπρόσωπό τους τον Ηράκλειτο, θεωρούσαν την ύλη σαν κάτι ζωντανό. Γι' αυτούς δεν υπήρχε διάκριση ανάμεσα στο πνεύμα και στην ύλη. Όλα ήταν ζωντανά και γι' αυτό όλα ήταν υπό την κυριαρχία πνευματικών δυνάμεων. Ο κόσμος για τον Ηράκλειτο ήταν σε διαρκή κίνηση. Υπήρχε μία κυκλική και δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ των πάντων, που δημιουργούσε μια ενότητα. Η ρήξη αυτής της ενότητας συνέβαινε εξαιτίας της απομάκρυνσης του σώματος από το πνεύμα ή από την απομάκρυνση των θεών απ' τους ανθρώπους. Μπορούμε επίσης να πούμε ότι ο διαχωρισμός αυτός της ύλης απ' το πνεύμα συνέβη με την ανάπτυξη του ορθολογιστικού τρόπου σκέψης, κυρίως στο δυτικό κόσμο. Η Ηρακλείτεια ενότητα ήταν πιο κοντά στον ανατολικό τρόπο σκέψης. Είχε μια αντίληψη οργανικής ενότητας του κόσμου, αυτήν της αέναης κίνησης. Αυτές

οι απόψεις υιοθετούνται τώρα από τους σύγχρονους φυσικούς επιστήμονες.

Ο Fritjof Capra, στο βιβλίο του "Το Ταό της φυσικής" λέει: "Η κίνηση και η αλλαγή είναι ουσιαστικές ιδιότητες όλων των υπαρχόντων πραγμάτων. Η γενέτειρα δύναμη της κίνησης δεν είναι κάτι έξω απ' τα αντικείμενα αλλά είναι μια εσωτερική ποιότητα της ύλης και των φυσικών πραγμάτων. Η μάζα και η ύλη είναι μορφές ενέργειας. Ένα ακίνητο αντικείμενο έχει μια συσσωρευμένη ενέργεια"<sup>5</sup>.

Η σχέση ανάμεσα στην ύλη και στο πνεύμα πραγματοποιείται στην υψηλή ταχύτητα των φωτεινών ταλαντώσεων η ενέργεια είναι αποτέλεσμα εκατομμυρίων σωματιδίων ή κυμάτων. Η στερεή όψη ενός αντικειμένου δεν είναι τίποτε περισσότερο απ' το αποτέλεσμα αυτών των κυμάτων ή σωματιδίων που προέρχονται απ' την ίδια την ύλη. Όσο πιο συγκεντρωμένα είναι αυτά τα σωματίδια, τόσο πιο ισχυρή είναι η ενέργεια του αντικειμένου. Ή όσο μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα, τόσο περισσότερη ενέργεια δημιουργείται.

Τώρα καταλαβαίνουμε την παρατήρηση που έγινε απ' την Francoise Grund όταν είπε ότι "Η κούκλα έχει υψηλή ενέργεια γιατί είναι μια μικρογραφική αναπαράσταση του ανθρώπου", έτσι συσσωρεύει αποκρυσταλλωμένη ενέργεια<sup>6</sup>.

Για την σύγχρονη φυσική, τα σώματα δεν είναι στερεά και η ύλη δεν υπάρχει από μόνη της. Αυτό που υπάρχει πραγματικά είναι μόνο άδειος χώρος ανάμεσα τους, σωματίδια με τόσο μεγάλες ταχύτητες που αποκτούν μια στερεή μορφή. Και όταν λέμε ότι ένα αντικείμενο (αντίληπτό ως απλή στερεή ύλη) φαίνεται να περιέχει κάτι μέσα του, είναι η ενέργεια που προέρχεται από εκατομμύρια κινούμενα σωματίδια που μας προβληματίζει και μας έλκει. Είναι σαν κάποιο

κοσμικό υγρό να έχει εισχωρήσει μέσα τους. Και αυτά τα υγρά μεταδίδονται από την ύλη του σώματος και την κίνησή του.

Ανακαλώ κάτι που ειπώθηκε κάποτε απ' την ομάδα Mummenschanz: "Η κίνηση δηλώνει κάτι το οποίο υπάρχει μέσα στη συγκεκριμένη ύλη ή μορφή".

Το θέατρο της εμφύχωσης είναι εικόνα ή μορφή, έτσι ανήκει στη γλώσσα των σημείων και των συμβόλων.

Τα σύμβολα μπορούν να βρεθούν είτε στη φύση είτε σε βιομηχανοποιημένα αντικείμενα φτιαγμένα από ανθρώπους. Όμως, κυρίως μπορούν να βρεθούν σε αφηρημένες φόρμες.

"Όλα τα αντικείμενα έχουν δυο πλευρές", είπε ο De Chirico. Την απλή πλευρά τους που είναι αυτή που γενικά είναι ορατή και μια άλλη μεταφυσική ή φαντασμαγορική, που μόνο κάποιοι άνθρωποι μπορούν να παρατηρήσουν κατά την διάρκεια της μεταφυσικής τους συγκέντρωσης σ' αυτό, ή στις ιδιαίτερες στιγμές διορατικότητάς τους. Και ένα έργο τέχνης πρέπει να εκφράζει αυτό που υπάρχει πέρα από αυτό που είναι αντίληπτό με την όραση<sup>7</sup>.

Για τον C.J. Jung, τα σύμβολα είναι εκδηλώσεις των αρχετύπων. Σύμφωνα με τον Jung, τα αρχέτυπα δεν είναι παρά συμπυκνωμένοι ενεργειακοί πυρήνες που υπάρχουν εδώ και εκατομμύρια χρόνια στο συλλογικό ανθρώπινο ασυνείδητο. Κατέχουν μια δύναμη που εκδηλώνεται συλλογικά ή ιδιωτικά εξαιτίας της μαγνητικής έλξης του ανθρώπινου συνειδητού. Με άλλα λόγια, το συνειδητό του ανθρώπου είναι φορτισμένο με ενέργεια και όταν αυτό το φορτίο ενέργειας αγγίζει ένα αρχέτυπο, η δύναμη αυτή μεταφέρεται αυτόματα σε κάποια απ' τις περιοχές ανθρώπινης φυσιολογίας και εκεί το αρχέτυπο αναγνωρίζεται. Όταν ένα αρχέτυπο αγγίζεται από το

συνειδητό, εκδηλώνεται και μετά αποκτά μορφή. Έτσι αποκτούμε ένα σύμβολο.

Το ίδιο το αρχέτυπο είναι μη παρατηρήσιμο, αλλά μπορεί να γίνει αντιληπτό στην αντανάκλασή του σαν σύμβολο. Εξαιτίας αυτού, λέγεται ότι οι θρύλοι και μύθοι είναι η επικοινωνία μας με το σύμπαν. Ένα σύμβολο είναι το αποτέλεσμα της σύμπραξης του ορατού και του αοράτου κόσμου.

Το θέατρο της εμπύχωσης ασχολείται με το φως. Δεν πρέπει να ξεχνούμε ότι τα αποτελέσματα της διαδικασίας των φωτεινών ταλαντώσεων μπορούν να παράγουν ερεθίσματα στις πιο ανεξιχνίαστες περιοχές του ανθρώπινου μυαλού.

Το θέατρο της εμπύχωσης βασίζεται στην κίνηση. Και αν σκεφτούμε ότι ένα συμπαγές υλικό αντικείμενο είναι φτιαγμένο από εκατομμύρια σωματιδίων υψηλών ταχυτήτων και εξαιτίας αυτού μπορεί να αποσυντεθεί, αρχίζουμε να κατανοούμε την μαγεία της κίνησης.

Το θέατρο της εμπύχωσης χρησιμοποιεί πολλές συμβολικές εικόνες. Τα σύμβολα είναι η έκφραση των αινιγμάτων μέσω των οποίων εκδηλώνεται το Θείο. Έτσι μ' όλα αυτά τα στοιχεία αρχίζουμε να κατανοούμε τη δύναμη αυτής της τέχνης. Μιας τέχνης αλχημιστών, μυστικιστών και ποιητών.

## Το θέατρο των πραγμάτων και η γλώσσα των πραγμάτων

Dennis Silk

### Μέρος Πρώτο

#### Το θέατρο των πραγμάτων

Το θέατρο των πραγμάτων; Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει ένα θέατρο όπου στα πράγματα έχει αποδοθεί υψηλότερη δραματική υπόσταση απ' ό,τι στο θέατρο των ηθοποιών. Ένας θεατρόφιλος θα μπορούσε να ρωτήσει: Δεν είναι λίγο επιπόλαιο, λίγο παράξενο, να στερήσουμε από έναν άνθρωπο-ηθοποιό κάποια από τις λειτουργίες του και αντί αυτού να ψάχνουμε να βρούμε δραματική ζωή σ' ένα κορδόνι ή σε μια τρόμπα ποδηλάτου ή σ' ένα στεγνωτήρα μαλλιών; Ο νεωτερισμός των πραγμάτων θα ξεπεραστεί μάλλον γρήγορα -θα έλεγε ο θεατρόφιλος. Μπορεί ένα κουτί βελόνες να ερμηνεύσει Τσέχοφ;

Ο θεατρόφιλος κάνει λάθος. Στραφήκαμε προς ένα θέατρο των πραγμάτων επειδή ο άνθρωπος-ηθοποιός έχει χάσει την έννοια του πράγματος μέσα του, την ισχυρή και συγκεντρωμένη έννοια του πράγματος. Έχει κατακερματίσει τη δύναμή του σε εκατοντάδες προσωπικά συναισθήματα, τα οποία επιβάλλει κατόπιν στο ρόλο του, ενώ το πράγμα-ηθοποιός, έχει διατηρήσει την δύναμή του. Είναι μια μορφή φυλακισμένης ενέργειας που περιμένει την κατάλληλη διοχέτευσή της. Ο άνθρωπος-ηθοποιός, θα έπρεπε να κλειδαθεί σε μια αποθήκη επίπλων για μια εβδομάδα και να μελετήσει την συμπυκνωμένη ζωή μιας καρέκλας, ενός τραπεζιού, ενός κομοδίνου, την αβίαστη ζωή. Αυτή η αποθήκη πρέπει να γίνει το σχολείο του.

Αναλογιστείτε την συγκέντρωση σε μια βούρτσα παπουτσιών. Είναι φτιαγμένη από ξύλο και γουρουνότριχες για κάποιο συγκεκριμένο σκοπό και χωρίς φάκελο στην αστυνομία ή στην εφορία. Έχει τόσο πολύ δραματικό ταλέντο.

Έχει μια καθορισμένη ματιά. Είναι η ματιά του πράγματος, η ματιά της δύναμης που δεν θα αποκλίνει απ' τον σκοπό της και θα λάμψει στη σκηνή.

Το βλέμμα του πράγματος; Τι μας θυμίζει αυτό; Το συγκεντρωμένο βλέμμα μια μάσκας. Ένας άνθρωπος-ηθοποιός δένεται πάνω σε μια μάσκα. Ποιά είναι το αποτέλεσμα; Του στερεί την προσωπική του ζωή και του δίνει το βλέμμα του πράγματος. Γιατί μια μάσκα είναι ένα πράγμα φτιαγμένο από άλλα πράγματα: ξύλο, χρώμα ή δέρμα.

Απομακρύνει από τον ηθοποιό την αλλοτριωμένη όψη του να είναι ολόκληρος, υπερβολικά ανθρώπινος. Του δίνει κάτι από τον κόσμο των πραγμάτων, είναι ένα ελεύθερο πέρασμα στην πιο συμπυκνωμένη κατάσταση του πράγματος (στην πραγματικότητα μια βούρτσα παπουτσιών ή ένα καπέλο -όπως στους πίνακες του Μαγκρίτ- είναι εξίσου μάσκα).

Έτσι, τώρα έχουμε τον άνθρωπο-ηθοποιό και το πράγμα-ηθοποιό, την μάσκα. Η αναφορά θα έχει ολοκληρωθεί όταν θα έχουμε μιλήσει και για την κούκλα. Το πρόσωπό της, ο κορμός, τα πόδια της, είναι συνολικά μια μάσκα, είναι ένα ανθρώπινο σώμα που έχει κατακτήσει την δύναμη του απρόσωπου πράγματος.

Τέλος, μέλη του ανθρώπινου σώματος, ένα δάκτυλο χεριού ή ποδιού για παράδειγμα, όταν θεωρούνται αποκομμένα από το μητρικό σώμα, γίνονται και αυτά, δικαιωματικά, πράγματα. Μετατρέπονται σε απρόσωπους ερμηνευτές.

Τώρα λοιπόν έχει συμπληρωθεί ο πίνακας: το πράγμα-πράγμα, η μάσκα-πράγμα, η κούκλα-πράγμα, το δάκτυλο-πράγμα. Μια τελευταία σημείωση: Ένα πραγματικό σχολείο υποκριτικής θα έπρεπε να περιλαμβάνει μαθήματα όπου ο άνθρωπος-ηθοποιός και το κορδόνι παπουτσιού να μαθητεύουν μαζί. Ο άνθρωπος-ηθοποιός θα μάθαινε να μιμείται την -σαν της μάσκας- δύναμη του κορδονιού^ το κορδόνι θα μάθαινε την δύναμη και την ποικιλία του ηθοποιού. Και το πραγματικό θέατρο θα αιωρούνταν ανάμεσα στη ζωντανία της ανθρώπινης ζωής και στην μαζική ζωή των πραγμάτων. Το υγιές θέατρο, όπως και η ζωή, παραδέχεται αυτά τα δύο άκρα.

Κατά ένα μέρος, ανακεφαλαίωσα τους μεγάλους θεωρητικούς της κούκλας. Τον Χ. Κλάιστ, τον Γκ. Κραίγκ, τον Ο. Σλέμερ. Είναι παρήγορο να ξέρει κανείς ότι υπάρχει μια κοινή, πέρα από πρόσωπα, θεωρία για την κούκλα.

### Η γλώσσα των πραγμάτων

Είναι σημαντικό να αναλογιστούμε πόσο βαθιά μπορεί μια λέξη να διαπεράσει τις δίπλες ενός γιλέκου. Αντίστροφα, μπορεί ένα γιλέκο να ζεστάνει μια χειμωνιάτικη λέξη; Ο σκηνικός χώρος πρέπει να είναι τόσο συμπαγής απέναντι στο πάντρεμα της λέξης και του πράγματος, ώστε να είναι αδύνατον να διαπεραστεί.

Θα προσαρμόσουμε τη φωνή του ηθοποιού σε πράγματα: χαμηλοί τόνοι για ένα τραπεζάκι, υψηλοί τόνοι για μια σκάλα, απαλοί για το μετάξι, τραχείς για το καραβόπανο. Θα προσαρμόσουμε την δραματική γλώσσα σε ενικό και πληθυντικό με μια παιδιάστικη γραμματική. ΚΑΡΕΚΛΑ ΚΑΡΕΚΛΑ, για δύο καρέκλες, ΚΑΡΕΚΛΑ ΚΑΡΕΚΛΑ ΚΑΡΕΚΛΑ, για τρεις. Έτσι: "Το τραπεζάκι τραπεζάκι (χαμηλόφωνα),

είναι στην κουζίνα, η σκάλα σκάλα σκάλα (υψηλόφωνα), είναι στο υπόγειο".

(Ας μην ταξιδεύουμε τόσο γρήγορα μεταξύ της λέξης και του πράγματος, ας επιβραδύνουμε λίγο. Η μάντισσα καθόταν πάνω σ'ένα ένα-δύο-τρί-ποδο κάθισμα, όχι σ' έναν τρίποδα. Η λέξη "τρίποδας" εφευρέθηκε τους παπάδες - μια φάρα εκμεταλλευτών).

Πρέπει να εγκαθιδρύσουμε μια σύμβαση απεύθυνσης προς τα έπιπλα, τα υφάσματα, τα μαχαιροπύρινα, τα πήλινα σκεύη. Και αντίστροφα, ένα διάλογο με τα έπιπλα και τις άλλες σκηνικές αξίες που απευθύνονται σε μας.

Και θα δείχνουμε σεβασμό προς το κάθε είδος. Η φωνή θα αναπροσαρμόζει τον εαυτό της, θα γίνεται αντρική όταν απευθύνεται σε έναν άντρα, γυναικεία προς μια γυναίκα, μια το ένα και μια το άλλο -ένα ερμαφρόδιτο- προς έναν άντρα και μια γυναίκα. Δύο άντρες και δύο γυναίκες θα απαρτίζουν ένα ενδιαφέρον φωνητικό κουαρτέτο αναγνώρισης φύλλου.

Η φωνή θα γίνεται γατίσια προς μια γάτα, έναν άντρα-γάτα ή μια γυναίκα-γάτα, όπως και προς εμάς.

Οι λέξεις είναι φυσικοί πράκτορες. Μια λέξη μπορεί να μετακινήσει μια χτένα από τα μαλλιά μιας γυναίκας. Αντίστροφα, μια χτένα που πέφτει φέρνει την ίδια δυναμική λέξη στο στόμα του ηθοποιού. Υπάρχει ένα ανόητο σημείο, όπου ο ηθοποιός κάθεται σε μια λέξη και απ' το στόμα του βγαίνει μια καρτέκλα.

Ένας ηθοποιός προσπαθεί να γραπώσει μια φράση που δρατετεύει από το στόμα του, να την σπρώξει πίσω, να την πιάσει με το καπέλο του. Την βλέπει να ξεφεύγει σε μια δική της διαδρομή. Παγωμένη στον αέρα, μεταφράζεται σε μια αφίσα που ανεβαίνει και σπάει σε κομμάτια:

ΚΑΤΙ ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΝΘΛΙΨΗ ΣΤΟ MADRAS  
ΚΑΤΙ ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΝ

ΚΑΤΙ

ΚΑ

Οι προτάσεις, για να μη μας ξεφεύγουν, πρέπει να επιβραδυνθούν, να γίνουν πιο συμπαγείς. Θα χτίσουμε προτάσεις από λέξεις, από ήχους παραγόμενους από πράγματα ή από μουσικά όργανα, από χειρονομίες ή εικόνες σε αφίσες.

Μια νέα εκδοχή της πρότασης για το τραπεζάκι και τη σκάλα: "Το τραπεζάκι (χαμηλότονα), (εμφάνιση αφίσας με την εικόνα ενός μικρού τραπεζιού), (παύση και ήχος από πόδια τραπεζιού που τρίζουν), είναι στην κουζίνα, η σκάλα (υψηλότονα), (εμφάνιση αφίσας με την εικόνα μιας σκάλας), (μουσικές νότες που ανεβαίνουν μια κλίμακα), είναι στο υπόγειο".

Ο ηθοποιός πραγματο-ποιεί την φωνή του. Την μετατρέπει σ' ένα πράγμα που θα εκτεθεί στο κοινό. Είναι παράξενα αργό ή γρήγορο, μοιάζει να 'χει το βάρος ενός νυτήρα και την ελαφρότητα ενός μαρκαδόρου, γλιστρά σαν πλοκάμι ανάμεσα σε ντουλάπες και συρτάρια. Επειδή η φωνή του ηθοποιού, σπάνια είναι ένα προσωπικό όργανο, είναι μικρή ή απόσταση ανάμεσα σε αυτόν και τα πράγματα.

## ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ

### Ι. Ο εξωτερικός έλεγχος ή... σώζοντας τον Οθέλλο Σημειώσεις για ένα απρόσωπο στυλ για τον ηθοποιό και τον θεατρικό συγγραφέα

*"Ελάτε τραγούδια μου, ας μιλήσουμε για τελειότητα  
-θα γίνουμε μάλλον δυσάρεστοι!"  
Ezra Pound*

Ο ηθοποιός διπλασιάζει τον εαυτό του, είναι κουκλόπαϊκτης και κούκλα. Όλα τα προσωπικά μέσα

της φωνής και του σώματος, τα μετατρέπει σε πράγματα για να εκτεθούν στο κοινό του. Πραγματοποιεί τον εαυτό του.

Οι σχολές ηθοποιών, και το κληροδοτημένο ρεπερτόριο, δε μας απελευθερώνουν από το προσωπικό. Ακόμα και τα έργα του Μπρεχτ δεν το κάνουν. Διακόπτουν την υποκειμενική απόσυρση με συσκευές. Αλλά η απόσυρση τραβά τους ηθοποιούς, και τις συσκευές μαζί τους, έξω στη θάλασσα. Αυτές οι σημειώσεις αναφέρονται σε έργα στα οποία το πρόσωπο στοιχείο δεν αποτελεί χαριστική παραχώρηση, ούτε και ξαφνικό πισωπάτημα. Τα έργα είναι φτιαγμένα από οικοδομικές ύλες γεννημένες στην μάχη ενάντια στο προσωπικό. Ονομάζω αυτές τις ύλες "εξωτερικό έλεγχο": πρόσωποι νόμοι, ένθετοι σε συμβάσεις που υποστηρίζουν τον συγγραφέα στο γράψιμό του και τον ηθοποιό στην εκπαίδευση και την παράστασή του.

Ο Όσκαρ Σλέμερ, δημιούργησε το σπουδαίο θέατρό του συνδέοντας τους χορευτές του με τους πρόσωπους νόμους του σκηνικού χώρου. Δε δούλεψε με λέξεις. Θα μπορούσε να είχε πει μαζί με τον Γκ. Κραγκ: "Οι λέξεις θα συγχωρεθούν μετά από έναν αιώνα σιωπής".

Αντί για χορευτές, εγώ προτείνω ένα θέατρο ηθοποιών και πραγμάτων (ηθοποιών-πραγμάτων). Η σπονδυλική στήλη θα είναι ένα ρεπερτόριο από έργα γραμμένα στη γλώσσα του εξωτερικού ελέγχου, αλλά επαναφέροντας στη ζωή το σενάριο, τους χαρακτήρες και τη γλώσσα.

Ο εξωτερικός έλεγχος των απρόσωπων νόμων δεν αποκλείει μια εκπαίδευση νατουραλιστικού θεάτρου, αντιθέτως, φαίνεται να προσφέρει σ' αυτό το θέατρο, νόμους εκπαίδευσης για να ελέγξει, με τη διπλή έννοια του όρου, της εξέτασης και της πρόληψης, τον

εαυτό του. Μια στυλιζαρισμένη παράσταση, βασισμένη στις προτεινόμενες συμβάσεις, μπορεί να αντιστοιχηθεί με μια νατουραλιστική. Όμως το κείμενο πρέπει να παρέχει λόγους γι' αυτό το παίξιμο διπλής εστίασης και ο σκηνοθέτης πρέπει να συλλάβει τη σύνδεση του προσωπικού με το πρόσωπο και την κριτική που ασκεί το ένα στο άλλο. Υπάρχει μια συνειδητή αφέλεια σε κάποια από τα προτεινόμενα οικοδομικά υλικά. Συχνά μοιάζουν περισσότερο με παιδικά κυβάκια αλφαβήτου. Ο ηθοποιός γελάει και μαθαίνει να παίζει με αυτά. Μοιάζουν με τα τρικ, τα lazzi της Ιταλικής Κωμωδίας, αν τα τρικ λογιούνται όχι σαν στολίδια, αλλά σαν το έδαφος για την ημι-αυτοσχεδιαστική παράσταση των κωμικών και σαν τον πυρήνα της σκηνικής προσωπικότητας του ηθοποιού.

#### **Κυβάκια αλφαβήτου.**

α) Η σκηνή είναι τόσο στενά δεμένη με την εκφορά του λόγου και της κίνησης, ώστε δεν υπάρχει περιθώριο για το παραμικρό λάθος. Ο ηθοποιός που πιάνει τον εαυτό του σε λάθος σκηνικό χώρο, νοιώθει ντροπή. Δεν υπάρχει ανταγωνισμός μεταξύ του ματιού και του αυτιού, υπάρχει μάλλον το μάτι-αυτί ή ο υπαινιγμός μιας πιο πρωτόγονης αίσθησης που περιλαμβάνει και τα δύο.

β) Οι ηθοποιοί, σε ορισμένες στιγμές, στέκονται με τα κεφάλια του ενός στραμμένο προς του άλλου, και με τα σώματά τους προς το κοινό (έτσι αποφεύγουν την άμεση απεύθυνση στους θεατές, διοχετεύοντας όμως ταυτόχρονα σκηνική ενέργεια προς αυτούς). Οι κινήσεις υποδηλώνουν κούκλες, παιχνίδια, ανδρείκελα ή αντικείμενα: απότομη κάμψη του κεφαλιού, σαν αυτή της γαντόκουκλας, γρήγορη περιστροφή του κεφαλιού, σαν αυτή της μαρότας, χαρακτηριστικές κινήσεις του κεφαλιού και του λαιμού, όπως στο bunraku, και αργό



κλείσιμο των ματιών και περιστροφή των μελών, όπως στις κούκλες-παιχνίδια.

Οι ηθοποιοί κουρδίζουν τους εαυτούς τους, διαγράφουν κυκλικές τροχιές πάνω στη σκηνή, τραβούν την προσοχή στον εσωτερικό τους μηχανισμό, στη στάμπα με το όνομα του κατασκευαστή τους στην πλάτη τους, στη σύνθεσή τους: "κάθε τρίχα είναι τοποθετημένη στο κερί ξεχωριστά", "οι τρίχες των μαλλιών μου και τα φρύδια μου τοποθετήθηκαν μία-μία στο κεφάλι μου".

γ) Χορική ομιλία και παράλληλη συγχρονισμένη κίνηση. Μπορεί να είναι κάτι περισσότερο από λόγος, αλλά πρέπει να είναι κάτι λιγότερο από τραγούδι. Αστεία αποτελέσματα μπορούν επίσης να επιτευχθούν μέσω ντουέτων ή συγχρονισμένου λόγου. Η οι προτάσεις μπορούν να "πακετάρονται". Το έργο του Jean Tardieu, "Three gentlemen and the sonata", είναι ένα έξοχο μοντέλο διανομής προτάσεων στους ηθοποιούς.

δ) Οι λειτουργίες μπορούν να διαχωριστούν. Ένας τραγουδιστής (όπως στο bunraku), σε πλήρη θέα του κοινού, μιλά ή τραγουδά για όλους τους ανθρώπους-ηθοποιούς ή τα πράγματα-ηθοποιούς και υποβάλλει πιθανούς ή απίθανους ρυθμούς. Ο τραγουδιστής θα είναι πιο αποτελεσματικός αν το κείμενο είναι χωρισμένο σε δύο μέρη εκ των οποίων το δεύτερο αποτελείται από παραλλαγές του πρώτου. Τότε, ο ομιλητής-τραγουδιστής, μπορεί να συνοψίζει τους ρόλους των ηθοποιών, να κάνει σχόλια, να τους γελοιοποιεί, να επιλέγει και να αναπτύσσει συγκεκριμένες φράσεις, να οδηγεί το έργο αφαιρετικά, καθώς το κοινό το γνωρίζει ήδη από το πρώτο μέρος). Στις παραλλαγές, τα αντικείμενα που τυποποιούν οι

ηθοποιοί (έναν ανεμιστήρα, μια ρακέτα, ένα πλαστικό ψάρι) μπορούν να τους αντικαταστήσουν και να παιχτούν από αυτούς.

ε) Πειστικά νατουραλιστικά εφέ δεν επιθυμούνται (παρά μόνο σαν αντιστάθμισμα του απρόσωπου στυλ), έτσι ώστε οι ηθοποιοί να πρέπει να μονολογούν τις σκέψεις τους. Οι ηθοποιοί και οι σκηνοθέτες δεν πρέπει να το θεωρήσουν αυτό σαν μια κατεστραμμένη σύμβαση. Αποτελεί μία απόλυτα ισορροπημένη μορφή απεύθυνσης. Είναι διαπροσωπικό αλλά και απρόσωπο ταυτόχρονα.

ζ) Μέσω της συμπαθητικής μαγείας, ένας ηθοποιός προσαρμόζει τον εαυτό του στις μεγάλες οικείες δυνάμεις (στην Γλώσσα των Πραγμάτων, προσπάθησα να επεξεργαστώ κάποιες συμβάσεις γι' αυτή τη μαγεία. Το θεατρικό αποτέλεσμα μπορεί να είναι μια στυλιζαρισμένη φάρσα, ωστόσο κάθε προσπάθεια για σύνδεση, είναι θρησκευτικής φύσης)

η) Η ζωή των πραγμάτων μπορεί να μας δώσει πολλά χωρίς να καταφύγουμε στην συμπαθητική μαγεία. Μια παραμόρφωση του σεναρίου μπορεί να το πετύχει. (Ο συγγραφέας επινοεί αυτή την παραμόρφωση: Το μαντήλι του Οθέλλο σώζει αυτόν τον μέγιστο άνθρωπο-ηθοποιό από την φυλακή της ζήλιας και της εκδίκησης. Το μαντήλι δεν επιτρέπει στον Οθέλλο να το κάνει συνένοχό του. Τραβάει την προσοχή του στην υφή και το στολισμένο κέντημά του. Έτσι αυτός δεν εξετάζει απλά ένα σκηνικό αντικείμενο, παρακολουθεί μια ζωή του αντικειμένου. Το ασυννέφιαστο μαντηλάκι μέμφεται την δική του αχαλίνωτη ζωή. Υπάρχει μια παύση. Μετά, μια

τυμπανοκρουσία του θυμίζει να υπηρετήσει στην μάχη για την δημοκρατία.)

θ) Τα πράγματα παρακολουθούνται αυτόνομα ή σε συσχετιζόμενα το ένα με το άλλο: τα άκρα, το κορμί, τα γεννητικά όργανα, τα δάκτυλα, η μύτη, τα αυτιά, τα φρύδια, το κούτελο, το προφίλ, το πίσω και το μπροστά, το αριστερό και το δεξί, το πάνω και το κάτω. Ονοματίζονται, εμψυχώνονται, τους επιτρέπεται η βούληση. Ο ηθοποιός εκπαιδεύει τον εαυτό του να τα χρησιμοποιεί σαν κούκλες, όχι σαν προεκτάσεις του κορμιού του. (Ο συγγραφέας επινοεί καταστάσεις: το μικρό δάκτυλο του ποδιού, ο Κλαύδιος, ανακατεύεται στις ερωτοτροπίες του ιδιοκτήτη του και πρέπει να δωροδοκηθεί για να σωπάσει)

ι) Τα ρούχα εμψυχώνονται. Το "κουστούμι" του ηθοποιού μεταμορφώνεται σε μια προέκταση των μελών του σώματός του. Αυτό το σώμα-γκαρνταρόμπα επίσης ονοματίζεται και αποκτά ζωή: το καπέλο, η γραβάτα, το πουκάμισο, τα κουμπιά, η ζώνη, το παντελόνι, τα παπούτσια, οι κάλτσες. (Ένα παράδειγμα ερωτοτροπίας μεταξύ του απρόσωπου και του προσωπικού στυλ: ένας ηθοποιός εμψυχώνει τα ρούχα του, τους δείχνει κατανόηση, μνήμη και θέληση. Στην κορύφωση της προσπάθειά του στο απρόσωπο θέατρο, ηθοποιός και ρουχισμός επιστρέφουν απότομα στον κόσμο του υποκειμένου και αντικειμένου, και ο ηθοποιός ολοκληρώνει το ντύσιμό του όπως στην καθημερινότητα. Η παραμόρφωση του σεναρίου υπαγορεύει την μετατροπή του ηθοποιού από ερμηνευτή -εν μέρει σαρδόνιου μάγου, εν μέρει παιδιού- σε έναν κατσούφη ηθοποιό νατουραλιστικού θεάτρου. Η αλλαγή στο στυλ δεν αποτελεί εξωτερική παρεμβολή στο έργο).

κ) Ο ηθοποιός βρίσκεται στέγη στον σκηνικό χώρο, στις επιταγές της αρχιτεκτονικής, της γεωμετρίας. Βολεύει τον εαυτό του σε μια γωνιά της σκηνής, σε έναν τροχό, σε μια βιβλιοθήκη, σε δυο σπιθαμές χώρου. (Ο συγγραφέας επινοεί έναν δυσδιάστατο κόσμο. Οι ηθοποιοί μιμούνται τις φιγούρες του θεάτρου σκιών, σαν αυτές του wayang wong, εμφανίζουν μόνο το προφίλ τους με επίπεδα κορμιά. Το έργο για τους ηθοποιούς μπορεί να ακολουθεί μια παράσταση με φιγούρες ώστε να παρέχεται η θεατρική αναφορά).

Ο Σλέμερ έβλεπε τον χώρο σαν ένα απρόσωπο σκηνικό στοιχείο. Γιατί όχι και την βαρύτητα και το οξυγόνο, και γιατί όχι και το χρόνο,

λ) Τακτικοί ηχηροί νόμοι επεμβαίνουν στο σενάριο. Εκφράζονται με τον ρυθμό μιας γεννήτριας, ενός τυπογραφείου, μιας ραπτομηχανής, μιας μηχανής λεωφορείου. Το κοντινό τους οπτικό αντίστοιχο: το εκκρεμές, ο υαλοκαθαριστήρας, το τακτικό αναβόσβημα των φώτων. Ο συγγραφέας επινοεί καταστάσεις: οι ηθοποιοί συγχρονίζουν τους χτύπους της καρδιάς τους με το πηγαινέλα του εκκρεμούς. Ένας πολιτικός πέφτει σε έκσταση ακούγοντας τη μηχανή του αυτοκινήτου που θα τον μεταφέρει στην εξορία. Ένας στοιχειοθέτης θεωρείται πνευματικό μέντιουμ. Μια φυλή που έχασε τις παραδόσεις της δημιουργεί μια θρησκεία του σφγγμού.)

μ) Αναφορές σε συλλογές (και στα κενά τους): βιβλία, νομίσματα, κοσμήματα, μέταλλα, γραμματόσημα, τσιγαρόκουτα. Αναφορές σε ενιαία συστήματα (και στις ατυχείς στιγμές τους): η ανθρώπινη ανατομία, το σερβίρισμα του τσαγιού ή του δείννου, τραπουλόχαρτα

ή πόνια από σκάκι (το κλεμμένο βιβλίο επιστρέφεται στην βιβλιοθήκη από τον κλέφτη. Ένας επισκέπτης χρησιμοποιεί ένα πιρούνι για ψάρι αντί για το πιρούνι του κρέατος. Ένας άλλος κραδαίνει μια αλατιέρα που αποδεικνύεται πιπεριέρα).

ν) Αναφορές σε λεξικά, γραμματικές κλίσεις και συζυγίες, ρηματικούς χρόνους, πίνακες πολλαπλασιασμού, πίνακες μετατροπής μονάδων, μέτρα και σταθμά, με λίγα λόγια στους αμετάβλητους νόμους.

ξ) Γλωσσικά ατυχήματα ανατρέπουν τους αμετάβλητους νόμους και τους αντιτίθενται. Ένας εκφωνητής χάνει τα λόγια του, παύει να είναι υπεύθυνος για τις συλλαβές που βγαίνουν μόνες τους από το στόμα του. Προθέσεις και καταλήξεις μπερδεύονται, ψάχνει γύρω του για τα απολεσθέντα ουσιαστικά, ρήματα που έχασαν το υποκείμενό τους, επίθετα και επιρρήματα που αντιμεταθέτονται. Οι ηθοποιοί τρέχουν γύρω-γύρω προσπαθώντας να πιάσουν λέξεις με τα καπέλα τους.

ο) Ο ηθοποιός βρίσκει καταφύγιο στο τρίτο πρόσωπο. Πραγματοποιεί τον εαυτό του σαν "αυτός", τον βάζει στη θέση του παρατηρητή της ίδιας του της μοίρας. Και πάλι, το απρόσωπο και το προσωπικό στυλ μπορούν να αντισταθμίσουν το ένα το άλλο στον αγώνα μεταξύ του "εγώ" και του "αυτός".

π) Μια ομάδα ηθοποιών είναι απρόσωπη, μια άλλη προσωπική, καθ' όλη τη διάρκεια του έργου.

ρ) Μια ομάδα ηθοποιών είναι τρισδιάστατοι τεχνογνώστες που μελετούν δυσδιάστατα αυτόματα (άλλη ομάδα ηθοποιών). Αυτή η κατάσταση μπορεί να

αναπτυχθεί. Μπορούν να επανοηθούν σενάρια στα οποία οι ηθοποιοί ταλαντεύονται μεταξύ των δύο και τριών διαστάσεων.

### **Υστερόγραφο**

#### **Πέντε σοβαρά ερωτήματα**

1. Πόσο νομίζετε ότι μπορεί να αναπτυχθεί ο χαρακτήρας μιας καρφίτσας στη διάρκεια μιας παράστασης;

2. Ένα ποντίκι ανήκει στο θέατρο πρόζας ή στην όπερα;

3. Έχει το αριστερό νόχι του ποδιού σας Φασουτικές φιλοδοξίες;

4. Ποιό είναι το βασικό μοτίβο για: ένα Μπολονέζικο λουκάνικο; ένα μανταλάκι; μία χτένα;

5. Αν οι Ευμενίδες ήταν αθλητικά παπούτσια, θα μπορούσε ο Ορέστης να είναι ένας κουρδιστό λαγουδάκι;

Συζητήστε το...

## Σημειώσεις:

### Η αξία του έμψυχου αντικειμένου στην διαδικασία της δραματοποίησης

1. J. Anouilh, *Becket ou l' Honneur de Dieu*, Paris, Ed. de La Table Ronde, 1959, σελ. 26.
2. André Leroi-Gourhan, *Le Cest es la parole*, Paris, Ed. Albin Michel, 1965, σελ. 107.
3. Jean Duvignaud, *Les ombres collectives*, Paris, PUF, 1973, p. 587.
4. William Shakespeare, *Hamlet*, collection bilingue, Paris, Aubier, Monlaigne, 1969, p. 199.
5. Berhild Bole, *L' Honore es ses simulacres*. Essai sur le romantisme allemand, Paris, Ed. Jose Corti, 1979, σελ. 272.
6. Victor Hugo, *Les Contemplatoions*. Livre premier, "Aurore", Paris, Bibliotheque de Cluny, Ed. Armand Colin, 1964, σελ. 31.
7. Andre Schaclmer, *Rituel et pre-theatre*, dans: *Histoire des spectacles*, Paris, Gallimard, σελ. 51-52.
8. Henri Focillon, *L' an mil*, Paris, Ed. Colin, 1952.
9. Micrea Eliade, *Traite d' histoire des religions*, Paris, Ed. Payot, 1977, σελ. 29.
10. ο.π., σελ. 28
11. Perer Bogatyrev, *Les jeux dans le rites fimebres en Russie subcarpathique*, *Le monde dave*. 1.4, N.S, Beme annbe, n 11, 1926, σελ. 198. .... par O. Darkowika, *Les Hommes, to mort et les marionnettes* "UNIMA-Frande" Paris, juin 1977, n 56, σελ. 25.
12. L. Pertois, *La statue fan: Goban*, Paris, ORSTOM, 1972, p. 151. Cite par Darkowska, loc. ...., σελ. 121.
13. Eliade, ο.π., ..., σελ. 275.
14. C.W. Geram, *Arqueologia del cine*, Barcelone, Ed. Destino, 1965.
15. Herodote, *Histoire, livre II*, chap 48; cite par Charles Magnin, *Histoire des marionnettes on Europe depuis l' Antiquite jusqu' ... nos jours*, Paris, Levy Prenes, 1852

### Η Θεατρική Κούκλα σαν Σχήμα Λόγου

1. Grzegorz Sinko, *Opis przedstawienia teatralnego. Problem semiotyczny*, Ossolineum, Wroclaw 1982, σελ. 183
2. ο.π., σελ. 187
3. Roger-Daniel Bensky, *Recherches sur les structures et la symbolique de la marionnette*, Nizet, Παρίσι 1971, σελ. 18
4. ο.π., σελ. 21
5. R. Pasca, *Notes on Puppet Primitives*, στο *The Language of the Puppet*, Pacific Puppetry Centre Press, Vancouver, WA, 1990, σελ. 39
6. Otakar Zich, *Drobné Umeni - wytvarne snahy*, "Loutkove divadlo" 4, Praha 1923
7. Lothar Buschmeyer, *Die kunst des Puppenspiels*, Erfurt, 1931
8. Fritz Eichler, *Das Wesen des Handpuppen und Marionettenspiels*, Emsdetten 1937
9. Keir Elam, *the semiotics of theatre and drama*, Methuen, 1980, σελ. 28
10. Juliusz Slowacki, *Dziela t. I*, Wroclaw 1949, σελ. 512
11. Elam, ο.π., σελ. 28

### Εναλλασσόμενα Τρίγωνα: Τα τρία στοιχεία του Bunraku

1. Donald Keene, *Bunraku: The art of the Japanese Puppet Theatre*, Kodansha International Ltd., Tokyo και New York, 1973, σελ. 25
2. ο.π., σελ. 25

### Έμψυγούμενα αντικείμενα:

#### Μια αισθητηριακή και μυστικιστική προσέγγιση

1. Ήταν σημαντική για μας η εμπειρία που είχαμε το 1984, πάνω στο θέατρο αντικειμένων, στο Διεθνές Ινστιτούτο Μαριονέτας, με τον Josef Krofta.
2. H. Japelle, *L' interpretation du mouvement*, "Theatre Public", Σεπτ. 1980

3. O J. Frazer, στο βιβλίο του "The Golden Bough", επισημαίνει πολλές περιπτώσεις κοινοτήτων ή κοινωνιών που διατηρούν αυτή τη δοξασία, π.χ. φροντίζοντας να κλείσουν τα μάτια, τη μύτη, το στόμα και τα αυτιά του νεκρού ώστε η ψυχή να μείνει μέσα του και να μην ενοχλεί τους ζωντανούς.
4. J. Elbein dos Santos, Os Nagô e a Morte, Petropolis Vozes, 1986
5. F. Capra, O tao da Fisica, S. Paulo, Cultrix, 1983
6. πρβλ με F. Grund, "Μαρionέτες", 1884, σελ.21
7. M.Buchner, Mummenschanz, Παρίσι 1984
8. A. Jaffe, O simbolismo nas artes plasticas, Nova Frontiera, 1964.