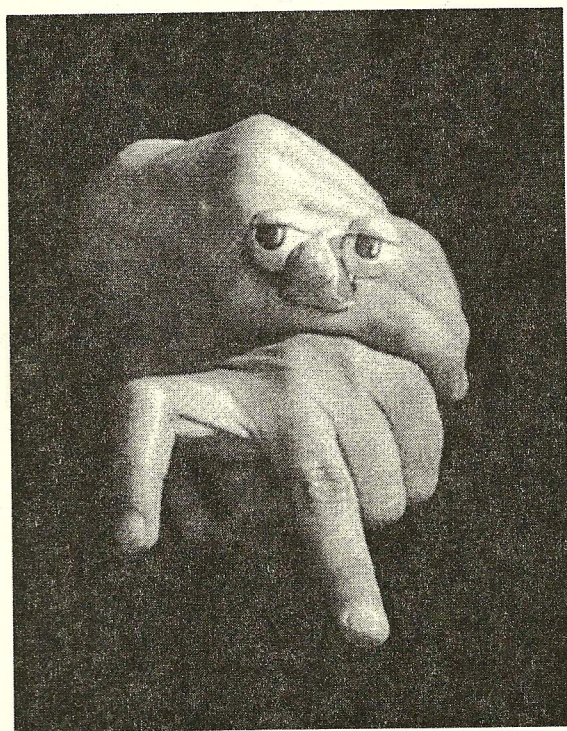


# Ν ή μ α



*περιοδικό για το κουκλοθέατρο*

30

*Μάιος 2000*

**Νήμα, τεύχος 30, Μάιος 2000**

*Το Νήμα είναι τετραμηνιαίο περιοδικό για το κουκλοθέατρο και εκδίδεται από την UNIMA ΕΛΛΑΣ, (Ελληνικό Κέντρο Κουκλοθεάτρου και Καραγκιόζη, έτος ίδρυσης 1990, τμήμα της Διεθνούς UNIMA που καλύπτει 87 χώρες και είναι μέλος της UNESCO, με μορφή μη κυβερνητικού οργανισμού).*

Υπεύθυνος της έκδοσης:

Στάθης Μαρκόπουλος

Φιλολογική επιμέλεια:

Μάγδα Καραβιώτη

ISSN: 1108.460X

τιμή τεύχους: 1500 δρχ

Διεύθυνση: UNIMA-ΕΛΛΑΣ  
Ψαρουδάκη 34, 10445 Αθήνα  
τηλ. 3458978 - τηλ./φαξ: 8323714  
<http://www.homestead.com/unimahellas/unimahellas.html>  
e-mail: unima\_hellas@hotmail.com



Οι δραστηριότητες της  
UNIMA - ΕΛΛΑΣ

στεγάζονται στο Κέντρο  
Κουκλοθεάτρου &  
Καραγκιόζη, έναν χώρο

ανοικτό στο κοινό, που διαθέτει  
δανειστική βιβλιοθήκη, πληροφοριακό  
υλικό, μικρό εργαστήριο κ.α.

Διεύθυνση: Μπισκίνη 61, Ζωγράφου  
(3η στάση Ζωγράφου, τηλ. 7470008).  
Ώρες λειτουργίας: κάθε Τετάρτη και  
Παρασκευή, 18:00 - 21:00

**Ετήσιες συνδρομές:**

Μέλος της UNIMA: 10000 δρχ

Συνδρομή "Νήματος": 5000 δρχ

(Η συνδρομή κατατίθεται στην Τράπεζα  
Πίστωσης, αρ. λογαριασμού:

162-002101-014755 και η απόδειξη  
κατάθεσης, συνοδευόμενη από ένα  
σημείωμα με τα πλήρη στοιχεία του  
αποστολέα, στην διεύθυνση της  
UNIMA-ΕΛΛΑΣ).

## Περιεχόμενα:

Σημείωμα της έκδοσης.....σελ. 3

Ποια είναι η θέση της κούκλας και  
των παραστατικών αντικειμένων  
στο τέλος του 20ού αιώνα ;  
(Peter Schumann)..... σελ. 4

Κούκλες, Μάσκες και  
Παραστατικά Αντικείμενα  
στο Τέλος του 20ού Αιώνα  
(John Bell)..... σελ. 10

Η Τέχνη του Κουκλοθεάτρου  
στον Αιώνα των Ηλεκτρονικών  
Μέσων  
(Steve Tillis)..... σελ. 23

Η συνάντηση του ευρωπαϊκού  
με το παγκόσμιο κουκλοθέατρο  
(Henryk Jurkowski)..... σελ. 38

Ειδήσεις..... σελ. 46

---

### Φωτογραφία εξώφυλλου:

Κούκλα από την παράσταση "Μικρές  
ερωτικές ιστορίες με τα... δάκτυλα", του  
θίασου "Της χείρας τα καμώματα".

---



## Σημείωμα της Έκδοσης

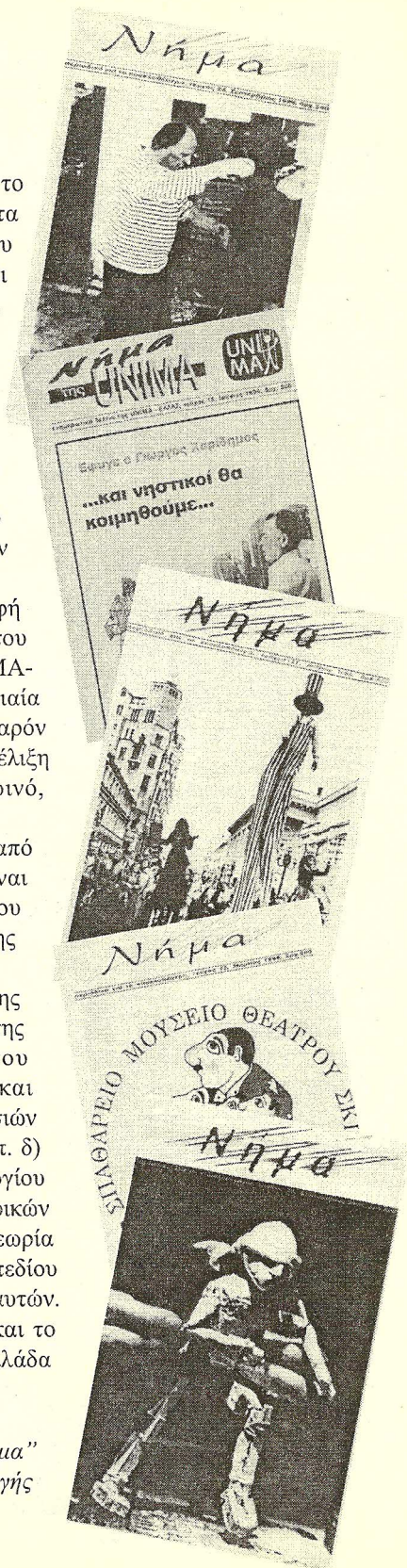
Στην Ελλάδα, η εκδοτική δραστηριότητα γύρω από το κουκλοθέατρο είναι πολύ περιορισμένη. Παρόλο που τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια αύξηση του ενδιαφέροντος για την κούκλα, σπάνια δημοσιεύονται βιβλία που να προωθούν ουσιαστικά την τέχνη αυτή. Αν και μεγάλο μέρος των μελετών για το σύγχρονο θέατρο, αναφέρεται έμμεσα (ή και άμεσα) στο κουκλοθέατρο με την ευρεία έννοιά του, υπάρχει ένα κενό και μια απουσία σύνδεσης (στην αντίληψη τόσο του κοινού, όσο και των ίδιων των κουκλοπαικτών) ανάμεσα στα δύο αυτά είδη (που στην Δύση τείνουν προς μια πλήρη ενοποίηση). Η έκδοση ενός περιοδικού για το κουκλοθέατρο έχει σαν πρώτο ρόλο την συνεισφορά στην γεφύρωση του κενού.

Το "Νήμα" ξεκίνησε το Μάιο του 1992, με την μορφή του τετρασέλιδου εσωτερικού ενημερωτικού δελτίου του Ελληνικού Κέντρου Κούκλας και Καραγκιόζη UNIMA-ΕΛΛΑΣ. Από τότε, κρατώντας μια σταθερή τριμηνιαία παρουσία, εξελίχθηκε σταδιακά σε περιοδικό. Με το παρόν τριακαστό τεύχος φιλοδοξεί να εδραιώσει αυτή την εξέλιξη και να ανοιχτεί σ' ένα ευρύτερο αναγνωστικό κοινό, βελτιώνοντας τη μορφή και το περιεχόμενό του.

Η συντακτική ομάδα του περιοδικού αποτελείται από πρακτικούς ανθρώπους του κουκλοθέατρου. Αυτό είναι καθοριστικό, τόσο για την αντίληψη του κουκλοθέατρου που προάγεται, όσο και για την γλώσσα και το ύφος της έκδοσης.

Στόχοι του περιοδικού είναι: α) Η προώθηση της τέχνης του κουκλοθέατρου και η διεύρυνση του ορίζοντα της τέχνης αυτής στην Ελλάδα. β) Η σύνδεση του κουκλοθέατρου με τις υπόλοιπες παραστατικές και εικαστικές τέχνες. γ) Η δημοσίευση πρωτότυπων εργασιών επαγγελματιών του χώρου, μελετητών, φοιτητών κλπ. δ) Η δοκιμασία και η καθιέρωση μιας ορολογίας/ λεξιλογίου για την κούκλα. ε) Η κάλυψη του κενού των βιβλιογραφικών πηγών με άρθρα και μελέτες γύρω από την ιστορία, θεωρία και τεχνική του κουκλοθέατρου. στ) Το άνοιγμα ενός πεδίου συζήτησης μεταξύ των κουκλοπαικτών και όχι μόνο αυτών. ζ) Η πληροφόρηση για τα γεγονότα στην Ελλάδα και το εξωτερικό. η) Η σύνδεση του κουκλοθέατρου στην Ελλάδα με τις εξελίξεις της τέχνης σ' ολόκληρο τον κόσμο.

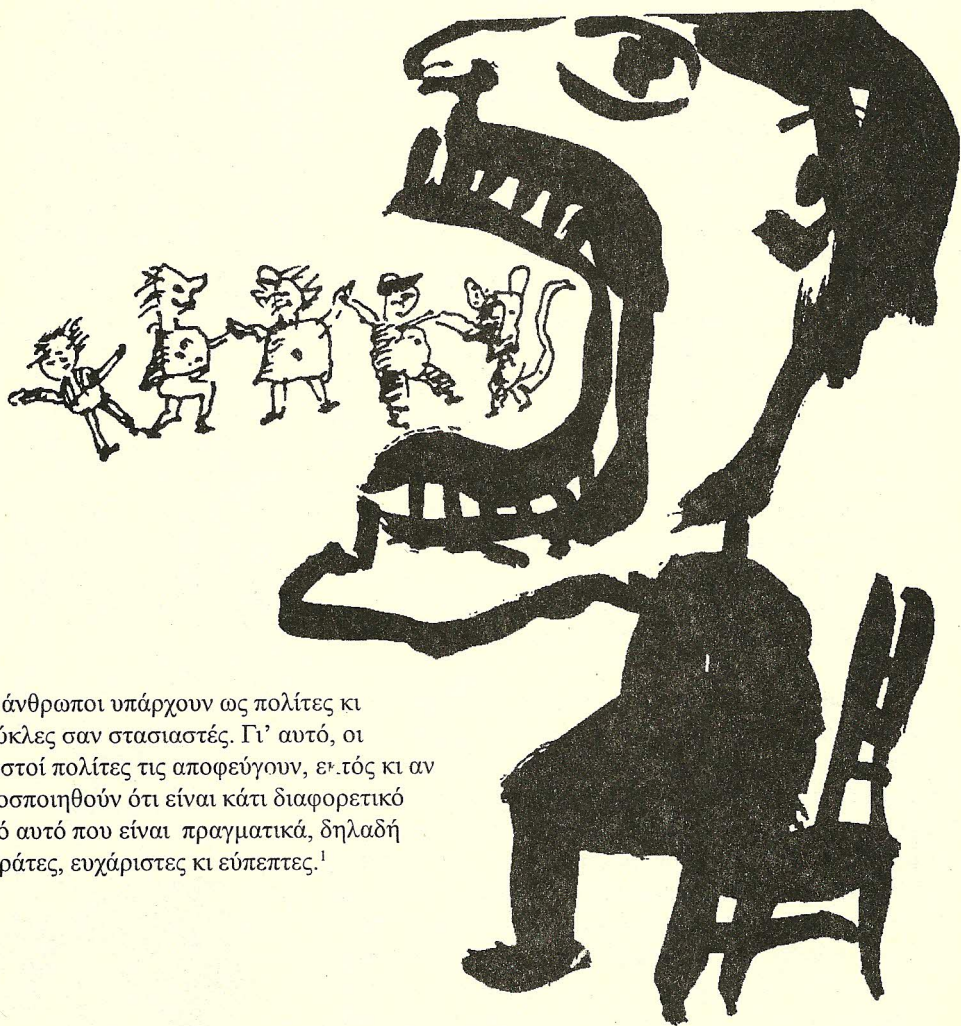
*\* Τα άρθρα που αποστέλλονται για δημοσίευση στο "Νήμα" πρέπει να είναι ενυπόγραφα, ενώ την ευθύνη της επιλογής της ύλης φέρει η συντακτική επιτροπή.*



Ποια είναι η θέση της κούκλας και των  
 παραστατικών αντικειμένων στο τέλος  
 του 20ού αιώνα ;

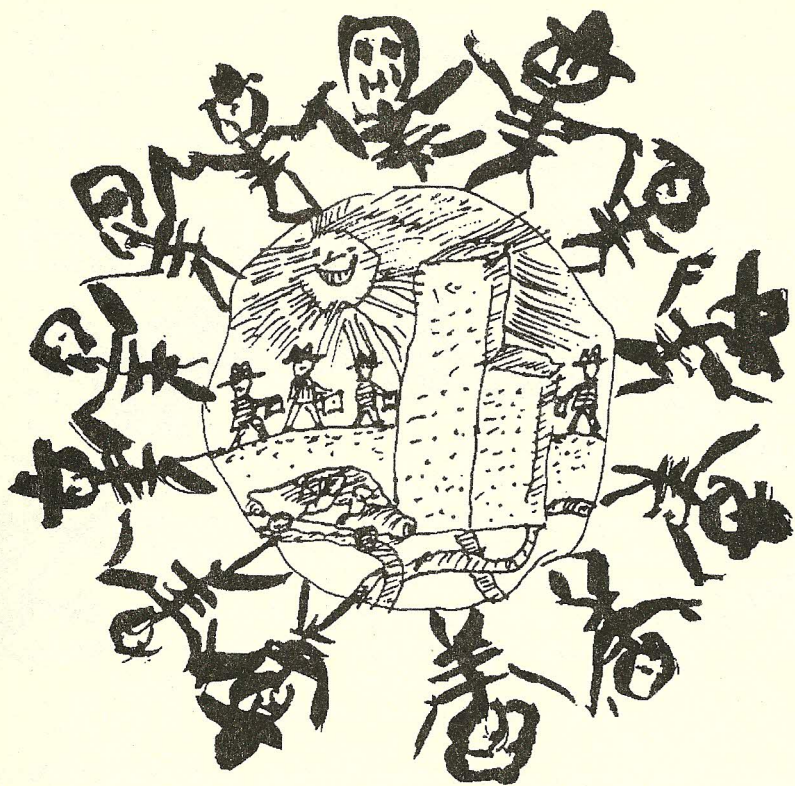
Peter Schumann

TDR, T163, Φθινόπωρο 1999

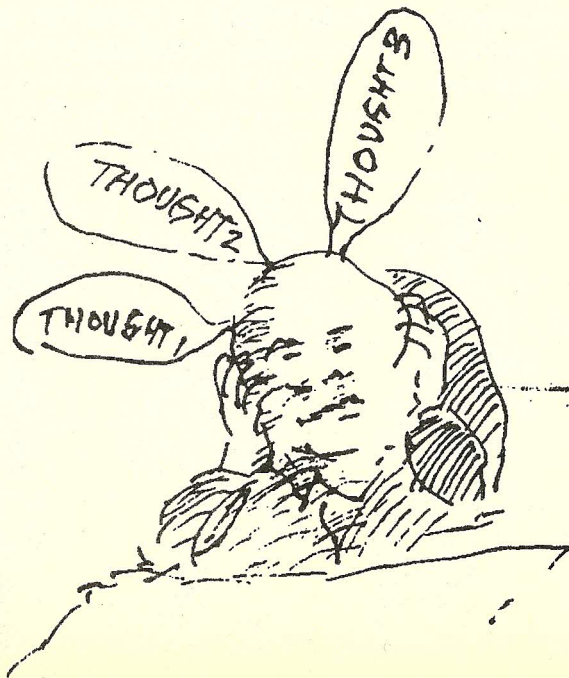


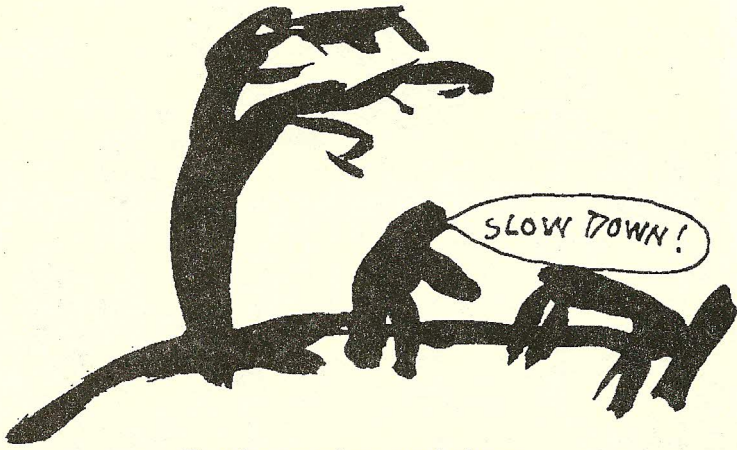
Οι άνθρωποι υπάρχουν ως πολίτες κι  
 κούκλες σαν στασιαστές. Γι' αυτό, οι  
 σωστοί πολίτες τις αποφεύγουν, ε.τός κι αν  
 προσποιηθούν ότι είναι κάτι διαφορετικό  
 από αυτό που είναι πραγματικά, δηλαδή  
 αφράτες, ευχάριστες κι εύπεπτες.<sup>1</sup>

Το τέλος του 20ού αιώνα είναι τα Σατουρνάλια της καπιταλιστικής  
 αυτοκρατορίας, το μεγάλο καρναβάλι, όπου τα πάντα γίνονται όλο  
 και πιο επιστημονικά καλύτερα, προς μια εγγυημένη αθανασία και  
 πλήρη ικανοποίηση 24 ώρες το εικοσιτετράωρο, για το καλύτερο  
 μέρος της ανθρωπότητας.<sup>2</sup>



Κάτω από το μηδέν,  
 ο ήλιος και το χιόνι  
 γίνονται τόσο  
 λαμπερά, που δε σ'  
 αφήνουν το  
 περιθώριο να  
 σκεφτείς κι η  
 κατάσταση αυτή  
 γεννά ακριβώς το  
 είδος της τεμπελιάς  
 που παράγει τη





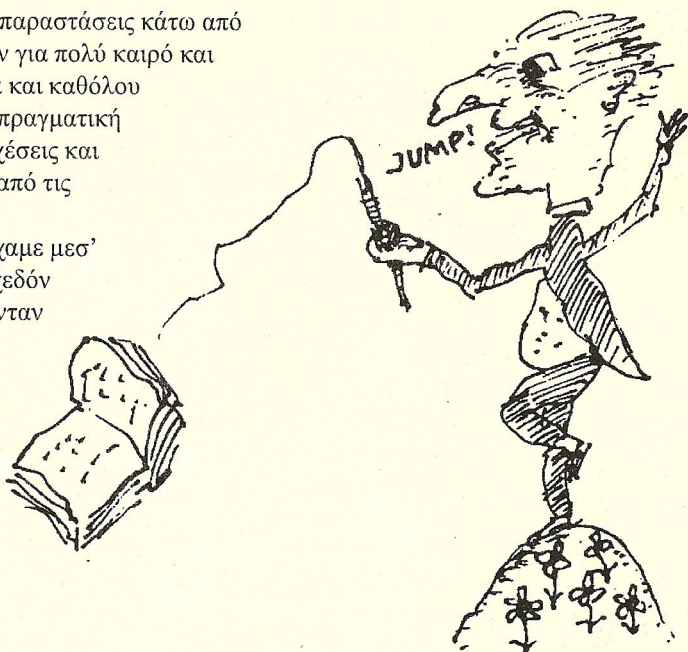
Το χιόνι ευνοεί την αργή κίνηση.

Η αργή κίνηση σε βοηθά να κάνεις τις διάφορες αγγαρείες, να καθαρίσεις το σπίτι και τη σκεπή από το χιόνι, να σύρεις τα ξύλα πάνω στο χιόνι, να στοιβάξεις τ' άχυρα για τα πρόβατα και το γάιδαρο, τελειώνοντας χαρούμενα, καπνίζοντας σύμφωνα με την παλιά συνήθεια – ένα πούρο και συγκεντρώνοντας αργά - αργά σκέψεις που επηρεάζονται από το χιόνι.

Εμείς που θεωρούμε τους εαυτούς μας υποκείμενα, δε γνωρίζουμε καλά τους γαϊδάρους, τους στύλους από τους φράκτες και τους βράχους στους οποίους αναθέτουμε το ρόλο των αντικειμένων, επειδή δεν έχουμε ανακαλύψει την ατομικότητά τους. Σαν γαϊδουράνθρωπος, - που σημαίνει ότι έχω σχέση με τους γαϊδάρους, τους στύλους των φρακτών και τους βράχους – θέλω να ξεφύγω από το συγκεκριμένο ορισμό: *αντικείμενο*. Το αντικείμενο υπάρχει μόνο, επειδή αυταπατώμαστε ότι είμαστε υποκείμενα και -ως τέτοια- ανήκουμε σ' ένα πολιτικό σύστημα στο οποίο οι φυλακές αναπτύσσονται πιο γρήγορα από κάθε άλλο τμήμα του συντελεστή ανάπτυξης.

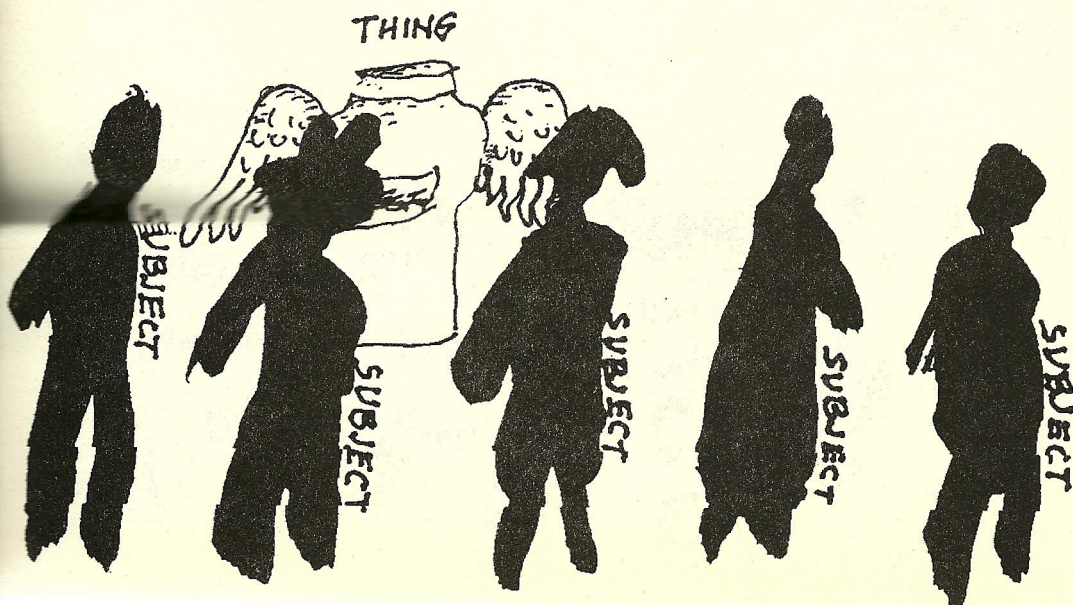
Όταν το χιόνι είναι αρκετά ρηχό, πηγαίνω με το γάιδαρό μου στην κορυφή της θαμνώδους έκτασης. Προνίζω τα κλαδιά από τα πεσμένα σφεντάμια, τα κάνω δεμάτια κι ο γάιδαρός μου ρίχνει το βάρος του μέσα στο φορτίο σαν να ήτανε πόνου σε αγώνα τραβήγματος και, ταραγμένος από το θόρυβο των κλαδιών πίσω του, αυξάνει την ταχύτητά του.

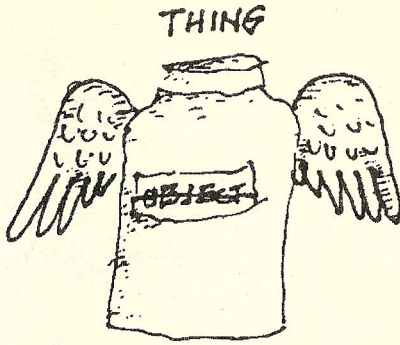
Τα αντικείμενα έχουν δώσει παραστάσεις κάτω από το μαστίγιο των υποκειμένων για πολύ καιρό και τώρα πλέον είναι ανυπάκουα και καθόλου αξιόπιστα. Αποφεύγουν την πραγματική επαφή και τις ουσιαστικές σχέσεις και διαχωρίζουν τον εαυτό τους από τις προθέσεις των υποκειμένων. Κάποτε, ήταν καλά και τα είχαμε μεσ' την καρδιά μας. Κι εκείνα σχεδόν μας συμπαθούσαν και φαίνονταν ευγνώμονα για την προσοχή μας, αλλά η φιλοσοφία του πετάγματος τους στέρησε την αξιοπρέπειά τους και κατέληξε στην εκδίκηση των αντικειμένων: τα σκουπίδια.



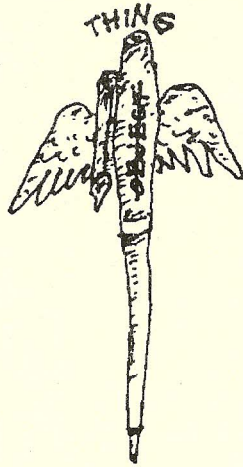
Γιατί είναι οι κούκλες ανατρεπτικές;

Επειδή η έννοια κάθε πράγματος έχει τόσο στενά οριστεί και συνεργάζεται με τη γενική αίσθηση των πάντων, κι αυτές – όντας απλώς κούκλες – δεν έχουν υποχρέωση να υποταχθούν σ' αυτήν την αίσθηση, οπότε απολαμβάνουν την αντίθετη αίσθηση, όπως ένας γάιδαρος που έρχεται αντιμέτωπος με το υπάρχον κοινωνιακό

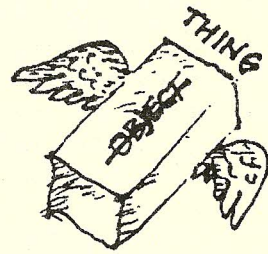




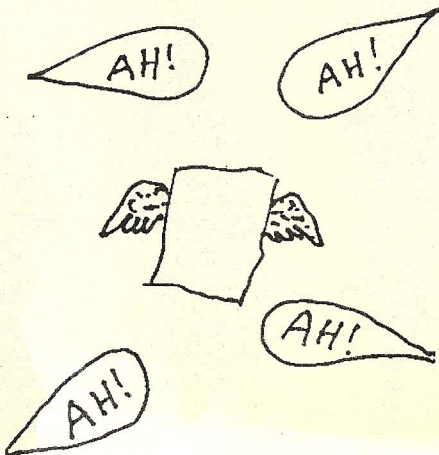
Αντικείμενα τα οποία  
επίσης προσηλυτίζουν,  
όπως η  
αντικειμενικότητα κι η  
αντικειμενοποίηση,



στερούνται την ψυχή των  
αδερφών τους, των  
πραγμάτων, με τις μεγάλες  
οικογένειες των «κάτι»,  
των «πάντων» και των  
«τίποτα».



Μπορούν τα πράγματα να πετάξουν;



Ναι. Έχω δει αγγέλους στους δρόμους  
της Νέας Υόρκης που ήταν απλώς  
πεταμένα χαρτιά περιτυλίγματος, αλλά  
χαρούμενα και υπεράνθρωπα με την  
ικανότητα να φωτίζουν τις τεράστιες  
μάζες του σκοτεινού, βρώμικου αέρα  
ανάμεσα από τους ουρανοξύστες.



Τα πράγματα βρίσκονται σε συμφωνία με τις κούκλες;



Ναι. Κι αυτά επίσης αντιστέκονται στην υποταγή και στη χωρίς νόημα ύπαρξη, στην οποία έχουν καταδικαστεί από τις συνήθειες του πολιτικού συστήματος. Κι αυτά επίσης μαστίζονται από την «ξυνίλα» της πολιτιστικής εξέγερσης.

μετάφραση: Τζένη Πεντεφούντη

Σημειώσεις:

1. Γιατί είναι οι κούκλες στασιαστές ;  
Γιατί κανείς δε θα μπορούσε να είναι στασιαστής εκτός από τις κούκλες, επειδή:
  - α) η εξέγερση, όπως περιγράφεται στη Διακήρυξη της Ανεξαρτησίας, δεν είναι ποτέ συμφέρουσα για την υπάρχουσα πολιτική, και
  - β) είναι τελείως παράνομη ( ρωτήστε τους νεκρούς Μαύρους Πάνθηρες της οικογένειας Τζων Αφρिका από τη Φιλαδέλφεια ).
2. Οι Καναδοί επιστήμονες υπολόγισαν ότι η διάδοση των συνηθειών του Πρώτου Κόσμου στην υπόλοιπη υδρόγειο σφαίρα θα απαιτούσε τέσσερις πλανήτες με τους ίδιους θαυμαστούς φυσικούς πόρους. Έχουμε ήδη έναν και χρειαζόμαστε άλλους τρεις. Ή είναι πιο λογικό να συμπεράνουμε ότι το αρχικό σχέδιο δεν αφορά περισσότερους πλανήτες, αλλά τη διαιώνιση και εντατικοποίηση του υπάρχοντος συστήματος δουλείας που τροφοδοτεί τις συνήθειές μας

*Ο P. Schumann ίδρυσε το Bread and Puppet Theater στη Νέα Υόρκη το 1963. Μετά από 7 χρόνια περιοδειών στη Νέα Υόρκη, στις Ηνωμένες Πολιτείες και στην Ευρώπη, το Bread and Puppet Theater μετακόμισε στο Βερμόντ, όπου βρίσκεται ακόμη. Στο Glover, ο θίασος εξακολουθεί ν' ανεβάζει παραστάσεις, να οργανώνει πορείες (παρελάσεις) και να περιοδεύει διεθνώς. Ανάμεσα στα βραβεία του θιάσου περιλαμβάνονται το Village Voice Obies (1968 και '78) και η Guggenheim Fellowship (1986).*

## Κούκλες, Μάσκες και Παραστατικά Αντικείμενα στο Τέλος του 20ού Αιώνα

John Bell

TDR, T163, Φθινόπωρο 1999

Ποια είναι η κατάσταση της κούκλας, της μάσκας και των παραστατικών αντικειμένων στο τέλος του 20ού αιώνα; Οι κούκλες και οι μάσκες αποτέλεσαν κεντρικό σημείο σε κάποιες από τις παλαιότερες μορφές παράστασης. Ο Frank Proscap χρησιμοποίησε τον όρο «παραστατικό αντικείμενο» (performing object), για να αναφερθεί σε «υλικές εικόνες ανθρώπινων μορφών, ζώων ή πνευμάτων που δημιουργούνται, εκτίθενται ή χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια μιας αφηγηματικής ή δραματικής παράστασης» (1983:4). Στην ευρωπαϊκή και αμερικανική παράδοση οι κούκλες, οι μάσκες και τα αντικείμενα ήταν πάντα ισχυρά συνδεδεμένα με το παραδοσιακό λαϊκό θέατρο και τη θρησκεία, και (ίσως εξαιτίας αυτού) σπάνια αποτέλεσαν αντικείμενο συστηματικής ακαδημαϊκής μελέτης κατά τη διάρκεια του εικοστού αιώνα. Σκοπός αυτού του τεύχους του TDR είναι να επικεντρώσει την προσοχή στα παραστατικά αντικείμενα, με την ελπίδα ότι για κάποιους αυτό θα αποτελέσει σημείο εκκίνησης για τη μελέτη του πολυδιάστατου και πλούσιου αυτού τομέα.

Αρκετές από τις μελέτες που σχετίζονται με κούκλες, μάσκες και παραστατικά αντικείμενα δεν είναι σαφώς ορισμένες ως τέτοιες. Συχνά εμφανίζονται στο πλαίσιο διαφόρων μελετών σχετικών με την παράδοση, την ανθρωπολογία, τη σημειωτική, την ιστορία της τέχνης, την ιστορία του θεάτρου και των θεατρικών σπουδών γενικότερα. Όταν -για παράδειγμα- ο Claude Levi-Strauss το 1975 έγραφε για τις μάσκες της βορειοδυτικής ακτής της Νότιας Αμερικής, καθόλου δεν ήθελε να περιγράψει ποια ήταν η χρήση τους σε μια παράσταση, αυτό όμως που ήθελε ήταν να εντοπίσει πιθανά μοτίβα συγγένειας ανάμεσα στις διάφορες φυλές. Στο παρόν τεύχος του TDR, ο Stephen Kaplin ασκεί κριτική στους Scott Cutler She rshow (1995) και Harold B. Segel (1995), επειδή αποφεύγουν να αποδώσουν την απαραίτητη προσοχή στην ίδια την κούκλα, εστιάζοντας σε ορισμούς που σχετίζονται με το λαϊκό πολιτισμό ή με την κούκλα ως σχήμα λόγου". Η κριτική αυτή επισημαίνει κάτι που οι σημαντικές μελέτες σχετικά με τα παραστατικά αντικείμενα έχουν ιδιαίτερη ανάγκη, οποιαδήποτε κι αν είναι η μεθοδολογία τους ή η κριτική τους προσέγγιση: εστίαση της προσοχής στο ίδιο το αντικείμενο τη στιγμή της παράστασης.

Η υπαγωγή των μελετών για τα παραστατικά αντικείμενα σε άλλους γνωστικούς τομείς είχε ως συνέπεια να αποτελούν σε μεγάλο βαθμό ένα «αόρατο» πεδίο. Αυτή η «καδυναμία όρασης» - εξαιτίας της έλλειψης κοντινής και ενοποιημένης προσοχής - ίσως να βοήθησε, ώστε ο χώρος να προστατευτεί κατά κάποιον τρόπο, όμως σε πολλές περιπτώσεις εμπόδισε την κατανόηση των έντονων και αποκαλυπτικών συσχετίσεων ανάμεσα σε παραστατικά αντικείμενα, όπως αυτά υπήρξαν σε τόσο διαφορετικούς χρόνους και τόπους. Σήμερα, τα πράγματα αλλάζουν. Μπορούμε να αντιμετωπίσουμε τη μελέτη των παραστατικών αντικειμένων ως ένα διάλογο με συνοχή και διάρκεια, σχετικό με τις διαφορετικές τεχνικές που αναπτύχθηκαν σε διαφορετικούς πολιτισμούς: παραδοσιακό θέατρο

με μάσκες και κούκλες, παραστάσεις μηχανικού θεάτρου, εικόνες προβολής (είτε αυτό είναι θέατρο σκιών, είτε κινηματογραφική προβολή, video, computer graphics) και τελετουργίες. Το παρόν τεύχος του TDR επιχειρεί να συνεισφέρει σ' αυτού του είδους τις μελέτες, το σκοπό των οποίων θα ήθελα να σκιαγραφήσω σύντομα.

Στην Ευρώπη, η ιδέα ότι το θέατρο με κούκλες και μάσκες είναι ένα θέμα που αξίζει σοβαρής θεωρητικής μελέτης αναδύθηκε στην επιφάνεια κατά την περίοδο του γερμανικού ρομαντισμού και ειδικότερα είναι φανερό στο «ιδιότυπο και πλάγιο» δοκίμιο του Kleist του 1810 «Περί Μαριονετών» (1910). Στη συνέχεια, στο τέλος του 19ου αιώνα, νέες σκέψεις εμφανίστηκαν μέσα από το υποβλητικό και συμβολιστικό έργο του E.T.A. Hoffman (1946 [1819-1822]), του Oscar Wilde (1909), του Alfred Jarry (1965), του W.B. Yeats (1921) και -περισσότερο- του Edward Gordon Craig (1908, 1911, 1908-1929, 1918). Η σημασία των αντικειμένων αντιμετωπίζεται από θεωρητικά κείμενα φιλοσοφίας, κοινωνιολογίας και ψυχολογίας με μεγάλη ευρύτητα: το οικονομικό αγαθό ως ένα αντικείμενο φετίχ στο Κεφάλαιο του Marx ([1867] 1972), η σκέψη για τις σχέσεις αντικειμένου - υποκειμένου του Merleau-Ponty (1994), η έννοια της «πραγμα-τότητας» (thingness) του Heidegger (1971), το «μεταβατικό αντικείμενο» του Winnicott (1971). Οι παραπάνω σκέψεις υποδεικνύουν τρόπους μέσω των οποίων οι διάφορες θεωρίες περί αντικειμένου μπορούν να μας απομακρύνουν (ίσως όχι και τόσο πολύ) από την ταπεινή κατηγορία της κούκλας ή της μάσκας.

Κατά τη διάρκεια των πρώτων δεκαετιών του 20ου αιώνα, καλλιτέχνες της πρωτοπορίας, όπως ο F.T. Marinetti ([1909] 1986), Wassily Kandinsky ([1912] 1982), Fernand Leger ([1913-1925] 1973), Andre Breton ([1935] 1969) και Oskar Schlemmer ([1925] 1961), εκτίμησαν το παραστατικό αντικείμενο με τρεις νέους τρόπους: ως ένα σημαντικό σύνδεσμο μεταξύ των ευρωπαϊκών και εξω-ευρωπαϊκών τελετουργικών παραστάσεων, ως μια βασική όψη του παραδοσιακού λαϊκού θεάτρου που προσφέρει δυνατότητες για σύγχρονο πειραματισμό και -με μια ιδιαίτερα νέα προσέγγιση- ως το κεντρικό σημείο αυτού που ο Leger ονόμασε «αισθητική της μηχανής» (βλέπε επίσης Rischbieter 1974; Plassard 1992). Οι θεωρίες αυτών των καλλιτεχνών συχνά είχαν το χαρακτήρα μανιφέστου, μορφή που και ο Peter Schumann χρησιμοποιεί στο παρόν τεύχος, για να παρουσιάσει το δοκίμιο του (βλέπε επίσης Schumann 1991).

Στη Ρωσία, το ενδιαφέρον των φουτουριστών και των κοσμοστρουκτιβιστών για τον επανακαθορισμό της τέχνης σε σχέση με την κοινωνική και πολιτική λειτουργία της, συνέπεσε με τη σημειωτική δομική ανάλυση της Φιλοσοφικής Σχολής της Μόσχας, όπου το 1923 ο Pyotr Bogatyren δημοσίευσε τη μελέτη του «Το Κουκλοθέατρο της Τσεχίας και το Ρωσικό Λαϊκό Θέατρο», η αγγλική μετάφραση του οποίου δημοσιεύεται για πρώτη φορά στο παρόν τεύχος. Το δοκίμιο του Bogatyren αποτέλεσε την πρώτη προσπάθεια από μια σειρά κριτικών μελετών του 20ου αιώνα που σχετίζονται με κούκλες, μάσκες και αντικείμενα

Τη μελέτη του Bogatyren ακολούθησαν κείμενα κι άλλων μελών της Σχολής της Πράγας, όπως αυτά των Jiri Veltrusky ([1914] 1964, 1983), Jindrich Honzl ([1945-1947] 1982), συγκεντρωμένα από τους Ladislav Matejka και Irwin R. Titunik (1986). Το 1983, ο Frank Proschan συγκέντρωσε τα σημαντικότερα από αυτά κείμενα, καθώς και σχετικές μ' αυτά μεταγενέστερες θεωρητικές μελέτες σ' ένα

τεύχος - αφιέρωμα του περιοδικού *Semiotica*. Ωστόσο, η μεταδομιστική θεωρία μάλλον αδιαφόρησε για τα παραστατικά αντικείμενα σε σχέση με το κείμενο και το σώμα. Υπήρξαν βέβαια κάποιες εξαιρέσεις, όπως το δοκίμιο του Barthes για το bunraku (1977). Από την άλλη, ο Proschan και ο Henryk Jurkowski (1988, 1996) λειτούργησαν σαν σύνδεσμος ανάμεσα στις θεωρίες της Σχολής της Πράγας και σε πιο πρόσφατες μελέτες, όπως αυτές των Michael Meschke (1992), Scott Cutler Shershow (1995), Ana Maria Amaral (1997), Dina Sherzer and Joel Sherzer (1987), J. Bell (1996b) και Steve Tillis (1992), ο οποίος στο παρόν τεύχος του TDR επικεντρώνει την προσοχή του στο θέμα «αντικείμενο στον κυβερνοχώρο». Επίσης, σ' αυτό το τεύχος του TDR, ο Stephen Karlin επιχειρεί να ενοποιήσει το πεδίο από τις μάσκες στις εικόνες του H/Y με τη βοήθεια ανάλογου παραδείγματος που βασίζεται στην απόσταση ανάμεσα στο χειριστή/ -ές και το αντικείμενο/ -α που αυτός χειρίζεται.

Στις αρχές του 19ου αιώνα, το ενδιαφέρον του κινήματος του ρομαντισμού για το λαϊκό πολιτισμό επέβαλλε σ' αυτό την ανάγκη για ανάλυση του θεάτρου με κούκλες και μάσκες. Μια ίδιου τύπου αναγκαιότητα ώθησε τους σχετικά νέους χώρους που μελετούν τις λαϊκές παραδόσεις και την ανθρωπολογία να εξετάσουν το θέμα «παραστατικά αντικείμενα». Η διατριβή του Thomas Sharp του 1825, (καθώς και του Fairholt το 1859) Θεάματα που στο παρελθόν παραστάθηκαν στο Coventry έχει σχέση με τις κούκλες γιγαντιαίων διαστάσεων που χρησιμοποιούνταν στο μεσαιωνικό θέατρο. Το 1852 ο Charles Magnin επιχειρήσε για πρώτη φορά μια περιεκτική ιστορία του Ευρωπαϊκού κουκλοθεάτρου και το 1902 ο Richard Pischel επιχειρεί να αναζητήσει τις ρίζες του ευρωπαϊκών παραστάσεων κουκλοθεάτρου σε ασιατικές μορφές θεάτρου. Τον ευρύ στόχο της αρχικής προσπάθειας του Magnin ακολούθησαν εξειδικευμένες μελέτες σχετικές με την ιστορία της κούκλας και της μάσκας σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες.

Για παράδειγμα, κατά διαστήματα μετά το 1900, το θεατρικό είδος της Κομέντια ντελ Άρτε αναγνωρίστηκε ως μια ολοκληρωμένη ευρωπαϊκή θεατρική παράδοση (Miklachevski 1914, Duchartre 1929, Bragaglia 1943 και 1953, Nicoll 1963a, Rudlin 1994). Η αγγλική κουκλοθεατρική παράδοση και ιδιαίτερα ο χαρακτήρας - γαντόκουκλα Punch έχει μελετηθεί από τον George Speaight ([1955] 1990, 1969, 1970). Ο Paul Fournel (1981) κατέγραψε το Γάλλο Guignol, ενώ οι Catriona Kelly (1990) και Russell Zguta (1978) το ρωσικό χαρακτήρα Petrushka. Πολλοί άλλοι καλλιτέχνες, όπως οι Gaston Baty (1942), Mathilde Camacho (1939), Armond Fields (1993), Julia Bloch Frey (1977), Daniel Gerould (1981), John Houchin (1984), Rene Meurant (1967) και η Reginald S. Sibbald (1936), έχουν καλύψει ειδικά θέματα του γαλλικού κουκλοθεάτρου. Οι Francis George Very (1957) και J.E. Varey (1995) έχουν αναλυτικά καταγράψει θέματα του ισπανικού κουκλοθεάτρου. Οι Hans Richard Purschke (1983), Wolfgang Till (1986), Manfred Wegner (1989) και Reinhard Valenta (1991) μελέτησαν τις γερμανικές μορφές. Οι Antonio Pasqualino (1975), ο ιταλός φουτουριστής Anton Giulio Bragaglia (1947), καθώς και ο Eric Bentley (1953) μελέτησαν συγκεκριμένα θέματα κουκλοθεάτρου και θεάτρου με μάσκες στην Ιταλία. Η Nina Efimova (1935), ο Sergei Obratsov (1950), ο James R. von Geldern (1987) και ο Vladimir Tolstoy (1990) διερεύνησαν ειδικές μορφές κούκλας στη Ρωσία. Λαογράφοι, όπως οι Leopold Schmidt (1972) και Joan Sheffler (1984), μελέτησαν τις τελετουργίες με μάσκες και κούκλες, οι οποίες έχουν συνεχή παρουσία στην κεντρική και ανατολική Ευρώπη. Άλλοι

μελετητές επιχείρησαν να αποτυπώσουν ειδικές μορφές κουκλοθεάτρου από ολόκληρη την Ευρώπη και τον κόσμο (Alford 1978, Boehn [1929] 1972, Bohmer 1977, Drux 1986, Gilles 1993, Segel 1995, Smith 1984, Sorell 1973, Taube 1995, MacGowan και Ross 1923) ή να θεωρήσουν την ιστορία του κουκλοθεάτρου ως έναν ενοποιημένο χώρο (Jurkowski 1996, Baird 1973, Kipsch 1992, Malkin 1977, UNIMA 1967). Τελευταίες παρόμοιες προσπάθειες αποτελούν οι μελέτες των John McCormick και Bennie Pratasik για το ευρωπαϊκό κουκλοθέατρο του 19ου αιώνα (1998) και η ανθολογία κειμένων για το κουκλοθέατρο του Didier Plassard (1996). Το Γαλλικό Κέντρο για την Επιστημονική Έρευνα CNRS (Centre National de Recherche Scientifique) απέδωσε ιδιαίτερη προσοχή σε θέματα ιστορίας της κούκλας και της μάσκας (Bablet 1985, Corvin n.d και Lista 1989), το ίδιο και το Institut Internationale de la Marionette που εδρεύει στην πόλη Charleville-Mezieres της Γαλλίας. Συνέχεια της δουλειάς των Frederick W. Fairholt (1859) και Thomas Sharp (1825) αποτέλεσαν πολλές μεταγενέστερες μελέτες σχετικές με την ιστορική χρήση της κούκλας, της μάσκας και των αντικειμένων στο Ελληνικό, Ρωμαϊκό και Μεσαιωνικό θέατρο. (Wiles 1993, Nicoll 1963a, Prosperi 1982, Twycross και Carpenter 1981).

Στην αμερικανική ήπειρο, η ιστορία του κουκλοθεάτρου και του θεάτρου μάσκας αποτελεί μια πολύπλοκη μίξη των γηγενών αμερικανικών, των ευρωπαϊκών, των αφρικανικών και των ασιατικών θεατρικών παραδόσεων. Όλες αυτές -κατά κάποιον τρόπο- κάνουν χρήση μάσκας, κούκλας και αντικειμένων. Το 1883 ο Daniel Brinton περιέγραψε και ανέλυσε τους χορούς με μάσκες και κούκλες από τη Νικαράγουα, οι οποίοι ονομάζονται Gueguence και το 1903 ο Jesse Walter Fewkes έκανε το ίδιο με τις παραστάσεις με μάσκες και κούκλες Hopi. Οι δύο αυτοί μελετητές διατήρησαν ένα σύνδεσμο με τις ευρωπαϊκές θεατρικές παραδόσεις - το γαλλικό είδος των κωμικών μαπαλέτων και την αρχαία ελληνική τραγωδία αντίστοιχα - τις οποίες και χρησιμοποίησαν ως μοντέλα ανάλυσης των ιδιαίτερα ξεχωριστών μορφών παράστασης με παραστατικά αντικείμενα που μελέτησαν. Το γεγονός αυτό τους έφερε σε μια κατάσταση παρόμοια μ' αυτή στην οποία βρέθηκε ο Levi-Strauss μερικές δεκαετίες αργότερα. Οι περισσότεροι πρόσφατες μελέτες (Cordry 1980, Geertz και Lomatuway' ma 1987, Vidal 1983, Amaral 1994, Barreiro και Guijosa 1997, Nunley και Bettelheim 1988) που σχετίζονται με τοπικές λαϊκές θεατρικές μορφές προσεγγίζουν το θέμα χωρίς απαραίτητα να το «φιλτράρουν» μέσα από τις ευρωπαϊκές παραδόσεις. Η συνέντευξη με τον Gustavo Boada, μέλος του περουβιανού θιάσου Yuyachkani, που παρουσιάζεται στο παρόν τεύχος του TDR, υπογραμμίζει ακριβώς το ιδιαίτερο χρέος ενός από τους σημαντικότερους θιάσους αυτής της χώρας στις γηγενείς θεατρικές παραδόσεις.

Το 1969 οι Paul McPharlin και Marjorie Batchelder έθεσαν τις βάσεις και πρωτοστάτησαν στη σοβαρή μελέτη του κουκλοθεάτρου στη Βόρεια Αμερική με το έργο τους *The Puppet Theatre in America*. Ο Bil Baird βοήθησε στη διάδοση της δουλειάς τους, επεκτείνοντάς την σ' ολόκληρο τον κόσμο, στο έργο το *The Art of the Puppet* (1973). Πρόσφυγας του Bauhaus, ο Xanti Schawinsky (1971) ανέλυσε την εμφάνιση ενός ιδιαίτερου ενδιαφέροντος (στην πρόκληση του οποίου συντέλεσε και ο ίδιος) για το πρωτοποριακό παραστατικό αντικείμενο στην αμερικανική ήπειρο στο Black Mountain College. Πιο πρόσφατες μελέτες, όπως η ιστορία των κουκλοπαιχτών του Yale του George Forman Brown (1980), η αναλυτική ιστορία του Bread and Puppet Theater του Stefan Brecht (1988), η

μελέτη για τον Jim Henson του Christopher Finch (1993) και η ανάλυση της δουλειάς της Julie Taymor από την Eileen Blumenthal (1995), εξετάζουν χαρακτηριστικά δείγματα «υψηλής κουλτούρας» σύγχρονων παραστάσεων κουκλοθεάτρου στην Αμερική. Μελέτες, όπως αυτή του Sheidon Posen για το Brooklyn giglio (1986), εξετάζουν την αυξανόμενη σημασία των τελετουργιών με παραστατικά αντικείμενα του αστικού χώρου. Σ' αυτό το τεύχος, ο Edward Portnoy αναλύει το Modicut Theatre - εβραϊκό πολιτικό κουκλοθέατρο της Νέας Υόρκης των δεκαετιών '20 και '30, εμβαθύνοντας στην κατανόηση της πολυπλοκότητας, του πλούτου και της δημοτικότητας του κουκλοθεάτρου και του εβραϊκού πολιτισμού. Στο δοκίμιό μου για τη ζωή και το θάνατο του Σπιτικού Αναστάσιμου Τσίρκο (Domestic Resurrection Circus) του Bread and Puppet Theater δίνω μια ερμηνεία της εξέλιξης μιας από τις σημαντικότερες συνεισφορές του συγκεκριμένου θιάσου στην οικονομία του θεάματος. Η συνέντευξη του Richard Schechner με την Julie Taymor φωτίζει τα καλλιτεχνικά κίνητρα της Αμερικανίδας κουκλοπαίχτριας - βαθιά επηρεασμένης από την εμπειρία της στην Ινδονησία - η οποία χρησιμοποιεί με επιτυχία παραστατικά αντικείμενα στο Broadway. Το φωτογραφικό δοκίμιο της Theodora Skipitares τεκμηριώνει την προσφορά αυτής της καλλιτέχνιδας στον ασυνήθιστα πλούσιο όγκο δουλειάς σχετιζόμενης με κούκλες, που πραγματοποιήθηκε από ανθρώπους του θεάτρου στην περιοχή της Νέας Υόρκης τις τρεις τελευταίες δεκαετίες, μια ομάδα που περιλαμβάνει τους Taymor, Skipitares, Janie Geiser, Ralph Lee, Roman Paska, Lee Breuer, Basil Twist, Paul Zaloom, Amy Trompeter, Great Small Works, Hanne Tierney, Robert Anton, Stuart Sherman, Michael Romanyshyn, Jonathan Cross και τον Charles Ludlam.

Όπως οι ανθρωπολόγοι και λαογράφοι που εξέτασαν τις ευρωπαϊκές και αμερικάνικες θεατρικές μορφές αναγκάστηκαν να γράψουν για τη μάσκα και το κουκλοθέατρο, το ίδιο συνέβη και με τους συναδέλφους τους οι οποίοι έφτασαν στην Ασία μέσω των αποικιών. Οι θεατρικές παραδόσεις της Ινδίας, της Ιάβας, του Μπαλί, της Κίνας, της Ιαπωνίας, της Κορέας, του Βιετνάμ και άλλων περιοχών αυτής της ηπείρου αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για έναν τεράστιο όγκο συγγραφικής δουλειάς σχετικής με θέματα ασιατικών μορφών μάσκας και κούκλας. Η έκταση αυτού του έργου είναι τόσο μεγάλη που είναι αδύνατο να επιχειρηθεί η ενσωμάτωσή του στο πλαίσιο αυτού του άρθρου. Θα πρέπει ωστόσο να γίνει αναφορά στο *Thrones of Gold* (1970), μια ανθολογία έργων *wayang kulit* για θέατρο σκιών από τον James R. Brandon, η οποία τοποθέτησε την επική λογοτεχνία αυτού του δραματικού είδους στο επίκεντρο της παγκόσμιας θεατρικής μελέτης. Οι μελέτες του Brandon για θεατρικά είδη της Νοτιοανατολικής Ασίας (1967) και της Ιαπωνίας (1982), στα οποία οι κούκλες και οι μάσκες αποτελούν κεντρικό σημείο αναφοράς, λειτούργησαν επίσης ως αφετηρία για γόνιμες μεταγενέστερες εργασίες. Οι R.L. Mellema (1954), John Emigh (1996), Richard Schechner (1993) και άλλοι μελέτησαν επίσης μορφές θεάτρου με χρήση μάσκας και κούκλας από το Αρχιπέλαγος της Ινδονησίας, Ο Amin Sweeney (1980) αναζήτησε αντίστοιχες μορφές θεάτρου σκιών στη Μαλαισία.

Η ευρωπαϊκή και αμερικανική αποτίμηση των ιαπωνικών μορφών θεάτρου ήταν ιδιαίτερα έντονη κατά τη διάρκεια του 20ου αιώνα. Ο Paul Claudel, Γάλλος συμβολιστής θεατρικός συγγραφέας, συντέλεσε σημαντικά στην καλλιέργεια αυτού του σεβασμού. Ενώ βρισκόταν στην Ιαπωνία, κατά τη διάρκεια της

δεκαετίας του '20, επιχείρησε μια ανάλυση της αισθητικής των ιαπωνικών παραστάσεων δίχως να βασίσει τα συμπεράσματά του σε ευρωπαϊκά μοντέλα ([1938] 1972). Όμοια, μετά το δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο, ο Donald Keene ανέλυσε τις σημαντικές ιαπωνικές παραδόσεις του θεάτρου νο και καμπούκι ([1965 -1966] 1990). Η πιο πρόσφατη μελέτη της Jane Marie Law για το κουκλοθέατρο Awaji προσφέρει μια σε βάθος ανάλυση ενός λιγότερο γνωστού ιαπωνικού είδους (1997). Στο τέλος αυτού του αιώνα, τέτοιες εξειδικευμένες αναλύσεις είναι δυνατόν να πραγματοποιηθούν. Το 1961 ο Ρώσος κουκλοπαίχτης Sergeï Obratsov πραγματοποίησε μια μελέτη για τις κινέζικες μορφές κουκλοθεάτρου, τη γραμμή της οποίας ακολούθησε η Roberta Stalberg (1984) σ' ένα εξαιρετικά σύντομο βιβλίο που επιχειρεί να καλύψει θέματα ιστορίας, θεωρίας και τεχνικής. Η μελέτη του Jacques Pimpaneau για το κινέζικο θέατρο σκιών (1977) αποδεικνύει το πόσο ακριβής και αναλυτική μπορεί να είναι μια τέτοια εργασία. Ενώ ο Pischel έδωσε μια πρόιμη και υπερβολικά ανατολίτικη άποψη του Ινδικού κουκλοθεάτρου ως προγόνου των ευρωπαϊκών μορφών, αρκετές από τις μεταγενέστερες μελέτες εστίασαν το ενδιαφέρον τους σε μεμονωμένα ινδικά θέατρα κούκλας και μάσκας (Blackburn 1996, Kamath 1995, Sarma 1985, Venu 1990). Το άρθρο του Salil Singh στο παρόν τεύχος εξετάζει τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει τώρα το παραδοσιακό ινδικό κουκλοθέατρο. Στην περιοχή της Μεσογείου, οι ισχυρές παραδόσεις του τουρκικού και ελληνικού θεάτρου σκιών του Καραγκιόζη έχουν καταγραφεί από τον Metin And (1979) και το Στάθη Δαμιανάκο (1986) αντίστοιχα? ο τελευταίος μάλιστα ένταξε αυτήν τη μορφή θεάτρου σ' ένα ευρύτερο παγκόσμιο πλαίσιο.

Το ενδιαφέρον των κατοίκων των αποικιών για την Αφρική καθοδήγησε την έρευνα και τη μελέτη των αφρικανικών παραδόσεων μάσκας και κούκλας, αντικείμενο ιδιαίτερα ευρύ για να καλυφθεί σ' αυτό το άρθρο. Οι εκθέσεις των αφρικανικών αντικειμένων τέχνης είχαν μεγάλη επίδραση στο πρωτοποριακό θέατρο, όπως φαίνεται από την παράσταση των Σουηδικών Μπαλέτων Η Δημιουργία του Κόσμου του Fernand Leger (1923) (ένας ενδιαφέρον πρόγονος του Lion King της Julie Taymor). Στο δεύτερο μισό του 20ου αιώνα, η μελέτη των ιδιαίτερων παραδόσεων επιμέρους περιοχών (όπως αυτή του Liking 1987 και του Arnoldi 1995) συμπληρώθηκαν από μια πιο γενική εξέταση του ρόλου που διαδραμάτισαν οι αφρικανικές μάσκες, κούκλες και αντικείμενα στο θέατρο (Sieber και Walker 1987, Thompson 1974, Blier 1995, Liking 1996).

Η έννοια του παραστατικού αντικειμένου μπορεί να συμπεριλάβει μορφές παραστάσεων που δεν είναι κουκλο-κεντρικές ή μάσκο-κεντρικές. Ο Leger ανέλυσε το ρόλο των κατασκευασμένων θεατρικών αντικειμένων, επιχειρώντας μια ιστορική αναδρομή που ξεκινά από την ιστορία των αυτομάτων του 12ου αιώνα, την οποία μελέτησε ο al-Jazari (1974). Τη δεκαετία του '20, ο Max von Boehn συνέδεσε την ιστορία των αυτομάτων μ' αυτήν της κούκλας και στο παρόν τεύχος του TDR ο Mark Sussman εξετάζει ένα αυτόματο του 19ου αιώνα με τρόπο που αντικατοπτρίζει το αυξανόμενο ενδιαφέρον μας για την κεντρική ιδεολογική σημασία που είχαν οι παραστατικές μηχανές αυτόν τον αιώνα και θα έχουν τον επόμενο.

Μια άλλη μορφή που μόλις πρόσφατα εμφανίστηκε είναι η παράσταση με εικόνες. Ο Victor H. Mair (1988) συνδέει τις κινέζικες και ινδικές παραστάσεις με παραστάσεις βασισμένες σε εικόνες στην Ασία και την Ευρώπη, επιστρέφοντας

-κατά κάποιον τρόπο- στην έρευνα του Pischel για αρχέγονες μορφές τέχνης. Η Ulrike Eichler (1975) και ο Tom Cheesman (1994) μελέτησαν την ευρωπαϊκή ιστορία αυτού του είδους. Σε μια ακόμη πιο εξειδικευμένη μελέτη, ο Sammy McLean (1972) αναλύει την επιρροή των παραστάσεων με εικόνες στο έργο του Bertolt Brecht. Το «πανόραμα» είναι μια μορφή παράστασης με εικόνες, η οποία -ακριβώς όπως τα αυτόματα- απαιτεί ιδιαίτερη τεχνική ικανότητα και συχνά περιλαμβάνει και μηχανικό μέρος. Οι Stephan Oettermann (1997), Dolf Scernberger (1977) και Ralph Hyde (1985) κατέγραψαν στοιχεία για την εξέλιξη αυτού του είδους - προγόνου του κινηματογράφου και της τηλεόρασης- και ο ίδιος έχω αναλύσει το αμερικανικό πανόραμα του 19ου αιώνα από την πλευρά της λειτουργίας του ως πολιτικού θεάτρου (Bell 1996b). Άλλες μορφές του παραστατικού αντικειμένου του 19ου αιώνα έχουν μελετηθεί από τους Gunter Bohmer (1971) και Werner Nekes (1990).

Στο τέλος αυτού του αιώνα παρατηρείται μια συγκέντρωση πηγών για την κούκλα, τη μάσκα και το παραστατικό αντικείμενο και τη χρήση τους στο θέατρο. Οι βιβλιογραφίες των Gladys Langevin και Genevieve Leleu-Rouvray (1982, 1993), George Miller, Janet Harris και William Hannaford (1981) βοηθούν ιδιαίτερα στην οργάνωση των αποτελεσμάτων της έρευνας. Η Puppetry Home Page στο διαδίκτυο εκτελεί μια φιλόδοξη, αλλά μάλλον περιορισμένη υπηρεσία (Sage 1997). Ο Henryk Jurkowski υπό την αιγίδα της UNIMA (Union Internationale de la Marionette) ετοιμάζει την έκδοση της παγκόσμιας εγκυκλοπαίδειας κουκλοθεάτρου, η οποία θα κυκλοφορήσει στην αρχή του 21ου αιώνα. Επιπλέον, σήμερα υπάρχει ένας αριθμός περιοδικών αφιερωμένων στη μελέτη του κουκλοθεάτρου: το Puck το οποίο εκδίδεται από το Institut International de la Marionette, The Puppetry Yearbook το οποίο εκδίδεται από τον James Fisher στο Wabash College, ενώ η UNIMA-USA πρόσφατα ξεκίνησε την έκδοση του περιοδικού Puppetry International, το Animation αντιπροσωπεύει τις απόψεις των Βρετανών συγγραφέων, ενώ το Puppetry Journal αποτέλεσε για το μεγαλύτερο μέρος αυτού του αιώνα τη φωνή των Αμερικανών κουκλοπαιχτών. Επίσης, οι δυνατότητες εκπαίδευσης στο χώρο έχουν πρόσφατα διευρυνθεί. Οι σχολές κουκλοθεάτρου της Μόσχας, της Βρέμης, της Πράγας και της Charleville-Mezieres έχουν αποκτήσει διεθνή φήμη. Στο αντίστοιχο πρόγραμμα του Πανεπιστημίου του Connecticut έχουν εκπαιδευτεί εκατοντάδες ενεργοί κουκλοπαίχτες. Ακόμη πιο πρόσφατα, το 1999, η νεοϋορκέζα κουκλοπαίχτρια Janie Geiser ανέλαβε τη διεύθυνση ενός νέου προγράμματος εκπαίδευσης στο California Institute of the Arts.

Το θέατρο κούκλας, μάσκας και παραστατικών αντικειμένων έχει βαθιές ρίζες οι οποίες συσχετίζουν μια τεράστια γκάμα σύγχρονων και αρχαίων θεατρικών πρακτικών. Η χρησιμότητα της ανάλυσης και της καταγραφής αυτών των πρακτικών, καθώς και οι θεωρίες που τις συνοδεύουν θα ενισχύσουν τη δυνατότητα να συνδέσουμε τις παγκόσμιες παραδόσεις με τις καινοτομίες σ' ολόκληρο τον κόσμο.

μετάφραση: Ερμιόνη Κοντογούλα



- Alford, Violet, 1978 *The Hobby Horse and Other Animal Masks*. London: The Merlin Press.
- Amaral, Ana Maria 1994 *Teatro de bonecos no Brasil e em Sao Paulo de 1940 a 1980*. Sao Paulo: Com-Arte.
- Amaral, Ana Maria 1997 *Teatro de animacao: da teoria a pratica*. Sao Paulo: Atelie Editorial.
- And, Metin 1979 *Karagoz: Turkish Shadow Theater*. Ankara: Dost.
- Arnoldi, Mary Jo 1995 *Playing with Time: Art and Performance in Central Mali*. Bloomington: Indiana University Press.
- Bablet, Denis, ed. 1985 *Le Masque: du rite au theatre*. Paris: Centre National de la Recherche Scientifique.
- Baird, Bil 1973 *The Art of the Puppet*. New York: Bonanza.
- Barreiro, Juan Jose, and Marcela Guijosa 1997 *Titeres Mexicanos: memoria y retrato de automatras, fantoches y otros artistas ambulantes*. Mexico City: Roche.
- Barthes, Roland 1977 "Lesson in Writing." In *Image-Music-Text*, 170-78. New York: Hill and Wang.
- Baty, Gaston 1942 *Trois p'tits tours et puis s'en vont. Les Theatres forains de marionettes a fils et leur repertoire 1800-1890*. Paris: O. Lieutier.
- Bell, John 1996a "Death and Performing Objects," P-Form 41 (Fall):16-20
- Bell, John 1996b "The Sioux War Panorama and American Mythic History." *Theatre Journal* 48, 3 (October):279-300.
- Bentley, Eric 1953 "South of Eboli." In *In Search of Theatre*, 91-101. New York: Knopf.
- Blackburn, Stuart H. 1996 *Inside the Drama-House: Rama Stories and Shadow Puppets in South India*. Berkeley: University of California Press.
- Blier, Suzanne Preston 1995 *African Vodun: Art, Psychology, and Power*. Chicago: University of Chicago Press.
- Blumenthal, Eileen 1995 *Julie Taymor, Playing with Fire: Theater, Opera, Film*. New York: H.N. Abrams.
- Boehn, Max von 1972 [1929] *Puppets and Automata*. Μετάφραση Josephine Nicoll. New York: Dover.
- Bohmer, Gunter 1971 *Vues d'optiques. Collections du "Puppentheater-Sammlung der Stadt Munchen" et Gunter Bohmer*. Paris: Goethe Institute.
- Bohmer, Gunter 1977 *Puppentheater: Figuren und Dokumente aus der Puppentheater-Sammlung der Stadt Munchen*. Munich: Bruckmann.
- Bragaglia, Anton Giulio 1943 *La Comedia dell'arte*. Turin: SET.
- Bragaglia, Anton Giulio 1947 *Le Maschere romane*. Rome: Colombo.
- Bragaglia, Anton Giulio 1953 *Pulcinella*. Rome: G. Casini.
- Brandon, James R. 1967 *Theatre in Southeast Asia*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Brandon, James R. 1970 *Στο Thrones of Gold: Three Javanese Shadow Plays*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Brandon, James R. 1982 *Chushingura: Studies in Kabuki and the Puppet Theater*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Brecht, Stefan 1988 *Peter Schumann's Bread and Puppet Theater*. 2 vols. New York: Routledge.
- Breton, Andre 1969 [1935] "Surrealist Situation of the Object." στο *Manifestoes of Surrealism*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Brinton, Daniel 1969 [1883] *The Cueguence: A Comedy Ballet*. New York: AMS Press.
- Brown, George Forman 1980 *Small Wonder: The Story of the Yale Puppeteers and the Turnabuwat Theatre*. Metuchen, NJ: Scarecrow Press.
- Camacho, Mathilde 1939 *Judith Gautier, savie et son oeuvre*. Paris: Droz.
- Cheesman, Tom 1994 *The Shocking Ballad Picture Show: German Popular Literature and Cultural History*. Providence, RI: Berg Publishers.
- Claudel, Paul 1972 [1938] "The Japanese No Drama." στο *Claudel on the Theatre, έκδοση των Jacques Petit and Jean-Pierre Kempf*, 101-08. Coral Gables, FL: Univer-

sity of Miami Press.

- Cordry, Donald 1980 Mexican Masks. Austin: University of Texas Press.
- Corvin, Michel Le Théâtre de recherche entre les deux guerres: Le Laboratoire Art et Action. Lausanne: La Cite-L'Age d'Homme.
- Craig, Edward Gordon 1908 "The Actor and the Ubermarionette" *The Mask* 1:3b-16b.
- Craig, Edward Gordon 1911 *On the Art of the Theatre*. New York: Theatre Arts Books.
- Craig, Edward Gordon, εκδ. 1908-1929 *The Mask*. Florence, Italy.
- Craig, Edward Gordon εκδ. 1918 *The Marionnette*. Florence, Italy.
- Damianakos, Stathis 1986 *Theatres d'ombres: tradition et modernité*. Paris: Editions L'Harmattan.
- Druх, Rudolf, εκδ. 1986 *Die Lebendige Puppe: Erzählungen aus der Zeit der Romantik*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.
- Duchartre, Pierre Louis 1966 [1929] *The Italian Comedy*. New York: Dover.
- Efimova, Nina *Adventures of a Russian Puppet Theatre*. Μετάφραση Elena Micoff Birmingham, MI: Puppetry Imprints.
- Eichler, Ulrike 1975 *Bankelsang und Moritat*. Stuttgart: Staatsgalerie Stuttgart.
- Emigh, John 1996 *Masked Performance*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Fairholt, Frederick W. 1859 *Cog and Magog. The Giants in Guildhall*. London: John Camden Hotten.
- Fewkes, Jesse Walter 1985 [1903] *Hopi Katchinas*. New York: Dover.
- Fields, Armond 1993 *Le Chat Noir: A Montmartre Cabaret and Its Artists in Turn-of-the-Century Paris*. Santa Barbara, CA: Santa Barbara Museum of Art.
- Finch Christopher 1993 *Jim Henson: The Works, the Art, the Magic, the Imagination*. New York: Random House.
- Fisher, James, εκδ. 1995-1998 *The Puppetry Yearbook*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press.
- Fournel, Paul 1981 *L'Histoire véritable de Cuignol*. Paris: Slatkine.
- Frey, Julia Bloch 1977 "Writers and Puppets in Nineteenth Century France: The Study of a Phenomenon" PhD diss., Yale University.
- Geertz, Armin W., και Michael Lomatuway'ma 1987 *The Children of Cottonwood: Piety and Ceremonialism in Hopi Indian Puppetry*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- von Geldern, James R. 1987 "Festivals of the Revolution, 1917-1920: Art and Theater in the Formation of Soviet Culture." διδακτορική διατριβή, Brown University.
- Gerould, Daniel 1981 "Henry Monnier and the Erotikon Theatron: The Pornography of Realism." *TDR* 25, 1 (T89):17-24.
- Gilles, Annie 1993 *Images de la marionnette dans la littérature: textes écrits ou traduits en français de Cervantes a nos jours*. Charleville-Mezieres: Editions Institut International de la Marionnette.
- Heidegger, Martin 1971 "The Thing." In *Poetry, Language, Thought*. Μετάφραση Albert Hofstadter. New York: Harper/Colophon.
- Hoffman, E.T.A. 1946 *Tales of Hoffman*. έκδοση Christopher Lazare. New York: A.A. Wyn. 1819-1822]
- Honzl, Jindrich 1982 "Ritual and Theater." In *The Prague School: Selected Writings, 1929-1946, [1945 1947]* έκδοση Peter Sceiner, 135-73. Austin: University of Texas Press.
- Houchin, John 1984 "The Origins of the Cabaret Artistique." *TDR* 28, 1(T101):5-14.
- Hyde, Ralph 1988 *Panoromania!: The Art and Entertainment of the "All-Embracing" View*. London: Trefoil.
- Jarry, Alfred 1965 *Selected Works of Alfred Jarry*. έκδοση Roger Shattuck and Simon Watson Taylor. New York: Grove Press.
- al-Jazari, Ibn al-Razzaz 1974 *The Book of Knowledge of Ingenious Mechanical Devices*. Μετάφραση Donald R. Hill. Dordrecht και Boston: D. Reidel
- Jurkowski, Henryk 1988 *Aspects of Puppet Theatre*. Έκδοση Penny Francis. London: Puppet Center Trust.

- Jurkowski, Henryk 1996 *A History of European Puppetry From Its Origins to the End of the 19th Century*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press, σπν. έκδ. Penny Francis.
- Kamath, Bhaskar 1995 *Story of Kogga Kamath's Marionettes*. Udupi: Regional Resources Centre for Folk Performing Arts.
- Kandinsky, Wassily 1982 [1912] "On Stage Composition." Στο *Complete Writings on Art*. Έκδση Kenneth C. Lindsay και Peter Vergo, 257-65. Boston: G.K. Hall & Co.
- Keene, Donald 1990 *No and Bunraku: Two Forms of Japanese Theatre*. New York: Columbia University [1965-1966] Press.
- Kelly, Catriona 1990 *Petrushka: The Russian Carnival Puppet Theatre*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kipsch, Walter 1992 *Bemerkungen zum Puppenspiel: 1936-1990, eine Auswahl*. Frankfurt am Main: Puppen & Masken.
- Kleist, Heinrich von 1918 [1810] "On the Marionette Theatre," μετ:αφραση Amadeo Foresti. *The Marionette* 4:105-13.
- Langevin, Gladys, and Genevieve Leleu-Rouvray 1982 *Bibliographie internationale des ouvrages sur la marionnette, 1945-1980*. Charleville-Mezieres: Institut International de la Marionnette.
- Langevin, Gladys, and Genevieve Leleu-Rouvray 1993 *International Bibliography on Puppetry: English Books 1945-1990*. Munchen: Saur.
- Law, Jane Marie 1997 *Puppets of Nostalgia: The Life, Death, and Rebirth of the Japanese Aiwaji Ningyo Tradition*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Leger, Fernand 1973 *Functions of Painting*. Μετάφραση Alexandra Anderson, έκδση Edward M. [1913-1925] Fry. New York: Viking Press,
- Levi-Strauss, Claude 1982 [1975] *The Way of the Masks*. Μετάφραση Sylvia Modelski. Seattle: University of Washington.
- Liking, Werewere 1987 *Marionnettes du Mali*. Paris: NEA-ARHIS.
- Liking, Werewere 1996 *African Ritual Theatre: The Power of Um; and, A New Earth*. Έκδση, μετάφραση Jeanne N. Dingome, et al. San Francisco: International Scholars Publications.
- Lista, Giovanni 1989 *La Scene futuriste*. Paris: Έκδση Centre National de la Recherche Scientifique.
- Macgowan, Kenneth, and Herman Ross 1923 *Masks and Demons*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Magnin, Charles 1852 *Histoire des marionnettes en Europe*. Paris: Michel Levy Freres.
- Mair, Victor H. 1988 *Painting and Performance: Chinese Recitation and its Indian Genesis*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Malkin, Michael 1977 *Traditional and Folk Puppets of the World*. South Brunswick, NJ: A.S. Barnes.
- Marinetti, Filippo T. 1986 [1909] "Futurist Manifesto." In *Futurism and Futurisms*, έκδση Pontus Hulten, 514-16. New York: Abbeville Press.
- Marx, Karl 1972 [1867] "The Fetishism of Commodities and the Secret There of [from Capital]." Στο *The Marx Engels Reader*, έκδση Robert C. Tucker, 215-225. New York: Norton.
- Matejka, Ladislav, και Irwin R. Titunik, εκδ.. 1986 *Semiotics of Art: Prague School Contributions*. Cambridge, MA: MIT Press.
- McCormick, John, και Bennie Pratasik 1998 *Popular Puppet Theatre in Europe, 1800-1914*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McLean, Sammy 1972 *The Bänkelsang and the Work of Bertolt Brecht*. The Hague: Mouton.
- McPharlin, Paul, και Margorie Batchelder 1969 *The Puppet Theatre in America: a History, 1524-1948*. Μαζί με το ένθετο: "Puppets in America Since 1948" της Marjorie Batchelder. Boston: Plays, Inc.
- Mellema, R.L. 1954 *Wayang Puppets: Carving, Colouring, and Symbolism*. Amsterdam: Koninklijk Instituut voor de Tropen.
- Merleau-Ponty, Maurice 1994 *Phenomenology of Perception*. Μετάφραση Colin Smith.

New York: Routledge.

- Meschke, Michael 1992 In Search of Aesthetics for the Puppet Theatre. Συνεργασία με Margareta Sorenson. Μετάφραση από τα Σουηδικά Susanna Stevens. New Delhi: Indira Gandhi National Centre for the Arts.
- Meurant, Rene 1967 Contribution a l'etude des geants processionels et de cortege. Paris: Editions G.-P. Maisonneuve et Larose.
- Miklachevski, Konstantin [Constanc Mic] 1914 La Commedia dell'arte ou le theatre des comediens italiens des XVIe, XVIIe et XVIIIe siecles. Petersburg: edition N. Boutskovskaia.
- Miller, George B., Jr., Janet Harris, και William E. Hannaford, Jr., εκδ. 1981 Puppetry Library: An Annotated Bibliography Based on the Batchelder-McPharlin Collection at the University of New Mexico. Westport: Greenwood Press.
- Nekes, Werner 1990 Film before Fimt. Videorecording. New York: Kino on Video.
- Nicoll, Allardyce 1963a Masks, Mimes and Miracles: Studies in the Popular theatre. New York: Cooper Square.
- Nicoll, Allardyce 1963b The World of Harlequin. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nunley, John W., και Judith Bettelheim 1988 Caribbean Festival Arts. Seattle: University of Washington Press.
- Obrarsov, Sergei Vladimirovich 1950 My Profession. Moscow, Foreign Languages Publishing House.
- Obrarsov, Sergei Vladimirovich 1961 The Chinese Puppet Theatre. Boston: Plays, Inc.
- Oettennann, Stephan 1997 The Panorama: History of a Mass Medium. Μετάφραση Deborah Schneider New York: Zone Books.
- Pasqualino, Antonio 1975 I Pupi Siciliani. Palermo Associazione per la conservazione delle tradizioni popolari.
- Pimpaneau, Jacques 1977 Des Poupees a l'ombre: le theatre d'ornbres et de poupees en Chine. Paris: Centre de Publication Asie Orientale.
- Pischel, Richard 1902 The Home of the Puppet Play. Μετάφραση Mildred C Tawney. London: Luzac & Co.
- Plassard, Didier 1992 L'Acteur en effigie: figures de l'homme artificiel dans le theatre des avant-gardes, historiques. Lausanne: Institut International de la Marionette/ L'Age d'Homme.
- Plassard, Didier εκδ. 1996 Les Mains de la lumiere: anthologie des ecrits sur l'art de la marionette Charleville-Mezieres: Έκδοση Institut International de la Marionette.
- Posen I. Sheldon 1986 "Storing Contexts: The Brooklyn Giglio as Folk Arc." Στο Folk Art and Art Worlds, έκδοση John Michael Vlach και Simon Bronner, 171-91. Ann Arbor, MI: UMI Research Press.
- Proshan, Frank 1983 "The Semiotic Study of Puppets, Masks, and Performing Objects." Semiotica 47, 1-4:3-46.
- Prospero, Mario 1982 "The Masks of Lipari." TDR 26, 4 (T96):25-36,
- Purschke, Hans Richard 1983 Uber das Puppenspiel und Seine Geschichte: Querschnitt aus dem Literarischen Schaffen des Puppenspiel-Historikers und -Tteoretikers. Frankfurt am Main: Puppen & Masken.
- Rischbeiter, Henning, εκδ. 1974 Art and the Stage: Painters and Sculptors Work for the Theuter. New York: Abrams.
- Rudlin, John 1994 Commedia dell'Arte: The Actor's Handbook. New York: Routledge.
- Sage, Rose 1997 The Puppetry Home Page. <<http://www.stagecraft.com/puppetry/index.html>>.
- Sarma. M. Nagabhushana 1985 Tolu Bommalat: The Shadow Puppet Theatre of Andhra Pradesh. New Delhi Sangeet Natak Akademi.
- Schawinsky, Xanti 1971 "From Bauhaus to Black Mountain." TDR 15, 3a (T51):31-44.
- Schechner, Richard 1993 "Wayang Kulit in the Colonial Margin." Στο The Future Ritual, 184-227 New York: Routledge.

- Schlemmer, Oskar 1961 [1925] "Man and Art Figure." Στο *The Theatre of the Bauhaus*, έκδοση Walter Gropius, 17-48. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Schmidt, Leopold 1972 *Perchtenmasken in Osterreich: Carved Custom Masks of the Austrian Alps*. Vienna: Hermann Bohlaus Nachf.
- Schumann, Peter 1991 "The Radicality of the Puppet Theater." *TDR* 35, 4 (T132):75-83.
- Segel, Harold B. 1995 *Pinocchio's Progeny: Puppets, Marionettes, Automatons and Robots in Modernist and Avant-Garde Drama*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Sharp, Thomas 1825 *A Dissertation on the Pageants Anciently Performed at Coventry*. Coventry: Merridew and Sons.
- Sheffler, Joan 1984 "Mask Rituals of Bulgaria: The Pernik Festival, 1980." Στα *Papers for the V. Congress of Southeast European Studies*, 338-61. Columbus, OH: Slavica for the U.S. National Committee of AIESEE.
- Shershow, Scott Cutler 1995 *Puppets and "Popular" Culture*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Sherzer, Dina, και Joel Sherzer, εκδ. 1987 *Humor and Comedy in Puppetry: Celebration in Popular Culture*. Bowling Green, OH: Bowling Green State University Popular Press.
- Sibbald, Reginald S. 1936 *Marionettes in the North of France: A Dissertation*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Sieber, Roy, και Roslyn Adele Walker 1987 *African Art in the Cycle of Life*. Washington, DC: Smithsonian Press.
- Smith, Susan Harris 1984 *Masks in Modern Drama*. Berkeley: University of California Press.
- Sorell, Walter 1973 *The Other Face: The Mask in the Arts*. Indianapolis, IN: Bobbs-Merrill.
- Speaight, George 1969 *The History of the English Toy Theatre*. London: Studio Vista.
- Speaight, George 1970 *Punch and Judy, A History*. Boston: Plays, Inc.
- Speaight, George 1990 [1955] *The History of the English Puppet Theatre*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Stalberg, Roberta 1984 *China's Puppets*. San Francisco: China Books.
- Sternberger, Dolf 1977 *Panoramas of the Nineteenth Century*. Μετάφραση Joachim Neugroschel. New York: Urizen.
- Sweeney, Amin 1980 *Malay Shadow Puppets: The Wayang Siam of Kelantan*. London: British Museum Publications.
- Taube, Gerd 1995 *Puppenspiel als Kulturhistorisches Phanomen: Vorstudien zu einer "Sozial-und Kulturgeschichte des Puppenspiels."* Tubingen: M. Niemeyer.
- Thompson, Robert Farris 1974 *African Art in the Motion: Icon and Act in the Collection of Katherine Coryton White*. Los Angeles: University of California Press.
- Till, Wolfgang 1986 *Puppentheater: Bilder, Figuren, Dokumente*. Munich: C. Wolf und Sohn KG.
- Tillis, Steve 1992 *Toward an Aesthetics of the Puppet: Puppetry as a Theatrical Art*. New York: Greenwood Press.
- Tolstoy, Vladimir, Irina Bibikova, και Catherine Cooke, εκδ. 1990 *Street Art of the Revolution: Festivals and Celebrations in Russia 1918-33*. New York: Vendome Press.
- Twycross, Meg, και Sarah Carpenter 1981 "Masks in Medieval English Theatre: The Mystery Plays." *Medieval English Theatre* 3:7-44, 69-113. Lancaser: Lancaster University.
- UNIMA (Union Internationale de la Marionnette) 1967 *The Puppet Theatre of the Modern World*. Μετάφραση Ewald Osers και Elizabeth Strick. Boston: Plays, Inc.
- Valenta, Reinhard 1991 *Franz von Poccis Munchener Kulturrebellion: Alternatives Theater in der Zeit des Burgerlichen Realismus*. Munchen: W. Ludwig.
- Varey, J.E. 1995 *Cartelera de los titeres y otras diversiones populares de Madrid (1758-1840): estudio y documentos*. Madrid: Tamesis.

- Veltrusky, Jiri 1964 [1914] "Man and Object in the Theatre." Στο A Prague School Reader on Esthetics, Literary Structure, and Style, έκδοση Paul Garvin. Washington: Georgetown University Press.
- Veltrusky, Jiri 1983 "Puppetry and Acting." *Semiotica* 47, 1-4:69-122.
- Venu, G. 1990 *Tolpava Koothu: Shadow Puppets of Kerala*. New Delhi: Sangeet Natak Akademi.
- Very, Francis George 1957 *Historia de los titeres en Espana*. Madrid: Revista de Occidence.
- Vidal, Teodoro 1983 *Las Caretas de Carton del Carnaval de Ponce*. San Juan: Ediciones Alba.
- Wegner, Manfred, εκδ. 1989 *Die Spiele der Puppe: Beitrage zur Kunst- und Sozialgeschichte des Figurentheaters im 19. und 20. Jahrhundert*. Cologne: Prometh-Verlag.
- Wilde, Oscar 1909 "The Truth of Masks." Στο *The Works of Oscar Wilde*, vol. 9, 193-238. New York: Lamb Publishing Company.
- Wiles, David 1993 *The Masks of Menander*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Winnecott, D.W. 1971 "Transitional Objects and Transitional Phenomena." Στο *Playing and Reality*. London: Taviscock Publications.
- Yeats, W.B. 1921 *Four Plays for Dancers*. New York: Macmillan.
- Zguta, Russell 1978 *Russian Minstrels: A History of the Skomorokhi*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Ο John Bell διδάσκει ιστορία θεάτρου, θεωρία και πρακτική στο New York University και στο Rhode Island School of Design. Είναι μέλος της ομάδας Great Small Works, στην οποία και παίζει, γράφει και σκηνοθετεί. Συμμετείχε, για πολλά χρόνια στο Bread and Puppet Theater.



## Η Τέχνη του Κουκλοθεάτρου στον Αιώνα των Ηλεκτρονικών Μέσων

Steve Tillis

TDR, T163, Σεπτέμβριος 1999

Η φιγούρα που μόλις δημιούργησα έχει την όμορφη γυαλάδα του βερνικωμένου ξύλου. Καθώς περπατάει και το πρόσωπό της αντανακλά το φως, νιώθω λίγο υπερήφανος και -περισσότερο από λίγο- έκθαμβος. Γιατί ούτε την άγγιξα ούτε τη σκάλισα και τη χειρίζομαι χωρίς να κρατώ ούτε νήματα ούτε βέργες. Αυτή η φιγούρα -που εάν επρόκειτο να συνεχίσω την εργασία μου, θα την έβαζα ανάμεσα σε άλλες παρόμοιες φιγούρες σε μια παραγωγή, ας πούμε, του Άμλετ- δεν είχε ποτέ κανενός είδους χειροπιαστή υπόσταση. Δεν είναι τίποτε περισσότερο από μια σειρά εντολών ηλεκτρονικού υπολογιστή, οι οποίες ως αποτέλεσμα έχουν μια κινούμενη εικόνα σε μια οθόνη.

Η φιγούρα, ο Άμλετ μου, ο οποίος -επιτρέψτε μου να πω- είναι αρκετά τολμηρός, ώστε να πει στους περιπλανώμενους ηθοποιούς "να κρατούν έναν καθρέπτη απέναντι στη φύση"- δεν ανήκει σ' αυτή τη φύση: ανήκει σε μια νέα γενιά φιγούρων που παρουσιάζονται κυρίως στα φιλμ, το βίντεο και την κυβερνητικής (στους ηλ. υπολογιστές). Πιο συγκεκριμένα, είναι όπως ορισμένοι από τους δεινόσαυρους στην ταινία του Steven Spielberg "Ο χαμένος κόσμος" (The Lost World, 1997) και όπως όλοι οι χαρακτήρες της "Ιστορίας Παιχνιδιών" (Toy Story, 1995) του John Lassiter, μια φιγούρα δηλαδή γραφικών ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Οι φιγούρες ηλεκτρονικών γραφικών (γνωστές επίσης ως CGI, "computer graphics images" = "εικόνες γραφικών ηλ. υπολογιστή") δεν είναι τα μόνα μέλη αυτής της νέας γενιάς. Κάπως παλαιότερες στο τεχνολογικό γενεαλογικό τους δέντρο, είναι οι φιγούρες στην ταινία του Tim Burton "Ο εφιάλτης πριν απ' τα Χριστούγεννα" (The Nightmare before Christmas, 1993) και στο κεντρικό κομμάτι της ταινίας του Henry Selick "Ο Τζέημς και το γιγάντιο ροδάκινο" (James and the Giant Peach, 1996), δηλαδή φιγούρες "στοπ-άξιον" (stop-action) [επίσης γνωστές και ως στοπ-μόσιον (stop-motion)]. Στα ελληνικά συνήθως την τεχνική αυτή την ονομάζουμε καρέ-καρέ, επειδή φωτογραφίζεται ξεχωριστά κάθε "καρέ" του φιλμ σε διαφορετική στάση και, καθώς η αλληλουχία προβάλλεται γρήγορα, οι στατικές φιγούρες των καρέ φαίνονται να κινούνται, σμ]. Για την ώρα, ας μου επιτραπεί να ονομάζω τους χαρακτήρες που γεννιούνται με γραφικά ηλεκτρονικού υπολογιστή και τεχνική στοπ-μόσιον, "φιγούρες των μέσων": φιγούρες των οποίων η παράσταση γίνεται δυνατή μέσω της τεχνολογίας. Υπάρχει και ένα άλλο είδος φιγούρων που από πολλές απόψεις μπορεί να καταταχθεί σ' αυτή τη νέα γενιά και, παρόλο που δεν ανήκει αυστηρά σε αυτήν, απαντάται συνήθως στον κινηματογράφο και το βίντεο. Τέτοιες φιγούρες συναντάμε σε πολλές σύγχρονες ταινίες, όπως το "Άνθρωποι στα Μαύρα" (Men in Black, 1997) του Barry Sonnenfeld, αλλά επίσης και ανάμεσα στους άψυχους μόνιμους κάτοικους της Disneyland: αυτές είναι οι φιγούρες ανιματρόνικς [animatronics = εφαρμογή της ρομποτικής και της κυβερνητικής σε μηχανικές κούκλες που εμψυχώνει ένας χειριστής ή ένα πρόγραμμα μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή, σμ].

Μπορεί να φαίνεται ότι τα είδη φιγούρων που προανέφερα δεν έχουν τίποτε να κάνουν με το "να κρατούν ένα καθρέπτη απέναντι στη φύση" -όντας

κατά βάση φιγούρες της φαντασίας, όμως αυτό είναι αποτέλεσμα τόσο της οικονομίας όσο και της καλλιτεχνίας: γιατί να πληρώσουμε το κόστος της κατασκευής μιας “νατουραλιστικής” ηλεκτρονικής φιγούρας στα media, αφού ένας πραγματικός ηθοποιός μπορεί να παίξει αυτόν το ρόλο πιο εύκολα; Έτσι, στις φιγούρες των μέσων απομένει συνήθως να παίζουν μη-νατουραλιστικούς ρόλους, στους οποίους συμβαίνει να υπερέχουν. Από αυτή την άποψη, οι φιγούρες μοιάζουν πολύ με τις κούκλες, οι οποίες συχνά έχουν κρατήσει τον καθρέπτη απέναντι όχι τόσο στη φύση όσο στην αχαλίνωτη φαντασία του κουκλο-καλλιτέχνη.

Έχει αποδειχθεί δύσκολο ωστόσο -τουλάχιστον από τη σκοπιά του κουκλοθεάτρου- να κατασταλάξει σε μια θεωρία σχετικά με τις φιγούρες αυτές: Σε τι μοιάζουν ή δε μοιάζουν με τις κούκλες όπως τις γνωρίζουμε και σε ποια βάση μπορούν όλες ή κάποιες από αυτές να θεωρούνται κούκλες; Οι φιγούρες των μέσων μοιράζονται με το κουκλοθέατρο το καίριο χαρακτηριστικό ότι παρουσιάζουν χαρακτήρες μέσω μιας σημασιολόγησης διαφορετικής από αυτή των πραγματικών ζωντανών όντων. Ενώ αυτό το χαρακτηριστικό είναι σίγουρα απαραίτητο, για να περιληφθούν στον κόσμο του κουκλοθεάτρου, είναι άραγε και αρκετό; Αυτό που ακολουθεί είναι μια προκαταρκτική προσπάθεια να απαντηθούν αυτά τα ερωτήματα. Καθώς οι φιγούρες των γραφικών Η/Υ δείχνουν να προσφέρουν τη μεγαλύτερη πρόκληση στη θεωρία του κουκλοθεάτρου, θα αποτελέσουν και τα πρώτα αντικείμενα των παρατηρήσεών μου. Αυτά που θα πω, ωστόσο, θα πρέπει να έχουν εφαρμογή και στις φιγούρες του καρέ-καρέ και στις φιγούρες ανιματρόνικς, οπότε θα επανέλθω σ' αυτές στο τέλος της εργασίας μου.

Φαίνεται σχεδόν υποχρεωτικό να αναφερθώ πρώτα απ' όλα σε ένα έργο - ορόσημο: την πραγματεία του Walter Benjamin “Η λειτουργία της τέχνης στον αιώνα της μηχανικής αναπαραγωγής” (The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, 1993). Μια τέτοια αναφορά, ωστόσο, είναι χρήσιμη εδώ, κυρίως για να φανεί πως η κριτική του Benjamin στη μηχανική αναπαραγωγή (ειδικά όπως αυτή πραγματώνεται στον κινηματογράφο) δεν μπορεί να εφαρμοστεί και στις φιγούρες των μέσων και έτσι να υποδηλωθεί ότι αυτές οι φιγούρες θέτουν ένα νέο πρόβλημα στη θεωρία.

“Ακόμα και η πιο τέλεια αναπαραγωγή ενός έργου τέχνης”, γράφει ο Benjamin, “υστερεί σε ένα σημείο: την παρουσία του στο χρόνο και το χώρο, τη μοναδική του ύπαρξη στο μέρος όπου συμβαίνει να υπάρχει” (1933) 1969:220). Για τον ηθοποιό που δουλεύει στον κινηματογράφο -και κατ' επέκταση και για την κούκλα των φιλμ- αυτή η “παρουσία” [με την έννοια του “να είσαι εκεί”, στυλ] ακούγεται σα μια “αύρα”. Ο Benjamin αποδίδει μεγάλη σημασία στο συναίσθημα του ηθοποιού “να νιώθει παράξενος (...) μπροστά στην κάμερα”, που προκαλείται από το γεγονός ότι μπροστά στην κάμερα πρέπει να παραιτηθεί από την “αύρα” του - δηλαδή από την πραγματική του παρουσία (229-30). Και πάλι -κατ' επέκταση- μπορεί κανείς εξίσου καλά να μιλήσει για την “αύρα” της κούκλας, ιδωμένης ως “έργο τέχνης”, καθώς όλα τα έργα τέχνης “βασίζονται στην τελετουργία, που ήταν και η αρχική τους λειτουργία” (224). Οι κούκλες δεν μπορούν βέβαια να νιώσουν περίεργα μπροστά στην κάμερα, αλλά η έλλειψη συναισθημάτων από μέρους τους δεν αναιρεί την αποξένωση, όταν η πραγματικότητα της φυσικής τους παρουσίας υποβαθμίζεται σε ένα απλό δισδιάστατο ομοίωμα. Οι φιγούρες των μέσων, ωστόσο, και πιο εμφανώς αυτές που δημιουργήθηκαν με γραφικά Η/Υ, δεν μπορούν γενικά να θεωρηθούν ότι



έχασαν την παρουσία τους στο χρόνο και χώρο, όταν παρουσιάζονται από το ειδικό τους μέσον, γιατί η παρουσία τους πραγματικά γεννιέται από αυτό το ίδιο το μέσον. Δεν αποτελούν αναπαραγωγή των media, αλλά αυθεντικές παραγωγές/δημιουργίες που γίνονται εφικτές μέσω των media. “Αυτό που ατονεί στον αιώνα της μηχανικής αναπαραγωγής”, γράφει ο Benjamin, “είναι η αύρα του έργου τέχνης” (221). Αλλά στην εποχή της παραγωγής μέσω των media, είναι ακριβώς η αύρα του έργου τέχνης -ενός έργου χωρίς καμία υλική παρουσία στο χρόνο και το χώρο- αυτή που δημιουργείται. Οι φιγούρες των μέσων είναι κάτι καινούριο, όχι μόνο χρονολογικά, αλλά και ως σύλληψη και, ακριβώς όπως η ανάλυση του Benjamin είναι ανεπαρκής γι’ αυτές, εξίσου ανεπαρκείς είναι οι θεωρήσεις που έχουν ως βάση την κούκλα, όπως τη γνωρίζαμε έως τώρα.

Καλώς ή κακώς, η εποχή της παραγωγής μέσω των media είναι μια νέα εποχή και πρέπει να αναλυθεί με τους δικούς της νέους όρους.

Έχουν γίνει ήδη τουλάχιστον δύο σοβαρές προσπάθειες να δοθούν απαντήσεις από την οπτική του κουκλοθεάτρου. Το 1991, το Συμβούλιο του Κέντρου Βορείου Αμερικής της Διεθνούς Ένωσης Μαριονέτας (UNIMA-USA) ψήφισε να δημιουργηθεί, παράλληλα με τους Ετήσιους Επαίνους για “ζωντανές” παραστάσεις κουκλοθεάτρου, μια κατηγορία επαίνων για “κουκλοθέατρο σε βίντεο”, η οποία αργότερα επεκτάθηκε σε “όλα τα μέσα καταγραφής” (recorded media) (Levenson 1992,1). Έτσι, ο τότε πρόεδρος της Επιτροπής Επαίνων της UNIMA-USA, Mark Levenson, σχεδίασε κριτήρια κατάταξης στη νέα αυτή κατηγορία και ήρθε αντιμέτωπος -μεταξύ των άλλων θεμάτων εκλογιμότητας- με το ζωτικό ερώτημα του “τι αποτελεί κούκλα” στο πλαίσιο των καταγραφικών μέσων; Το “τεστ” που προτείνει ο Levenson έχει ως εξής: Η τεχνολογία δεν πρέπει να χρησιμοποιείται, για να δημιουργεί το κουκλοθέατρο, αλλά μόνο για να το καταγράφει. Αυτό σημαίνει ότι η παράσταση πρέπει να είναι πάντοτε υπό τον έλεγχο ενός ζωντανού ανθρώπου-κουκλοπαίκτη, ο οποίος παίζει σε αυτό που οι άνθρωποι των Η/Υ αποκαλούν “πραγματικό χρόνο” (real time). Αυτή η παράσταση καταγράφεται και η καταγραφή μπορεί να υποστεί επεξεργασία (π.χ. μοντάζ), πριν παρουσιαστεί στο κοινό. Ο Levenson προχωρεί στο να σημειώσει ότι το παραπάνω “τεστ” θα απέκλειε “την παραδοσιακή τεχνική καρέ-καρέ”, αλλά θα δεχόταν “τις φιγούρες ανιματρόνικς, εάν ο χειρισμός τους γινόταν από ζωντανό χειριστή σε πραγματικό χρόνο” (2). Δεν αναφέρεται στις φιγούρες γραφικών Η/Υ, οι οποίες είχαν ήδη εμφανιστεί από καιρό πριν, αλλά είναι φανερό ότι επίσης θα τις απέκλειε από το βασίλειο του κουκλοθεάτρου. Θα πρέπει να προσθέσω ότι το κριτήριο του “πραγματικού χρόνου” του Levenson προφανώς αναφέρεται σε ένα συγχρονισμό μεταξύ του ελέγχου του χειριστή και των κινήσεων-αποτελέσματα της κούκλας. (Κατά περίεργο τρόπο, ο Levenson δεν περιορίζει το κριτήριο σε παραστάσεις όπου όχι μόνο η κίνηση, αλλά και η φωνή δίνεται σε πραγματικό χρόνο - ίσως γιατί αυτό είναι πολύ σπάνιο στον κινηματογράφο και το βίντεο). Η ύστατη ερμηνεία του “πραγματικού χρόνου” θα περιλάμβανε όχι μόνο το συγχρονισμό του χειρισμού και της κίνησης, αλλά επίσης και την πρόσληψη της παράστασης από το κοινό.

Όταν επιστρατεύονται φιγούρες γραφικών Η/Υ για τέτοια “παράσταση και πρόσληψη σε πραγματικό χρόνο”, όπως θα δούμε και παρακάτω, ο γενικά αποδεκτός όρος περιγραφής είναι “performance animation” (βλ. για παράδειγμα Luskin 1997). [\*κυριολεκτικά: “εμπύχωση για παράσταση”. Όμως, το “animation” επίσης χρησιμοποιείται, για να περιγράψει το κινούμενο σχέδιο και όλες τις μορφές εμπυχούμενων φιγούρων πλην του ζωντανού κουκλοθεάτρου, στμ].

Μία από τις πιο αξιοσημείωτες όψεις του “τεστ” του Levenson είναι ο τρόπος με τον οποίο αντικατοπτρίζει τη θέση του Benjamin. Το ρητό ότι “η τεχνολογία δεν πρέπει να χρησιμοποιείται, για να παράγει το κουκλοθέατρο, αλλά μόνο να το καταγράφει” είναι ένας άλλος τρόπος να πούμε ότι η εκλεξιμότητα για τον έπαινο πρέπει να περιοριστεί στο κουκλοθέατρο το οποίο “καταγράφεται μηχανικά” σε βίντεο ή φιλμ. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι οι έπαινοι που τιμούν την αρτιότητα στην καταγραφή του κουκλοθεάτρου είναι μια χρήσιμη λειτουργία της UNIMA-USA και επίσης ότι ο Levenson πρότεινε ένα χρήσιμο τεστ κατάταξης. Αλλά η ανικανότητα της θέσης του Benjamin να ερμηνεύσει τις εικόνες των media αντανακλάται στο σχεδόν κατηγορηματικό αποκλεισμό τους από τον Levenson. Ο Levenson αναγνωρίζει ότι οι φιγούρες των μέσων είναι κατά έναν τρόπο ριζικά διαφορετικές από τις κούκλες όπως τις γνωρίζουμε. Προτιμά (γεγονός που προκύπτει εν μέρει από το καταστατικό πλαίσιο για το οποίο πρότεινε το τεστ του) απλά να τις βάλει στην άκρη -σαν κανόνα- παρά να τις αναλογιστεί ως -τουλάχιστον εν δυνάμει- το κουκλοθέατρο του αύριο.

Η δεύτερη σοβαρή προσπάθεια αντιπαραβολής των φιγούρων των media και του κουκλοθεάτρου έγινε το 1994 από τον Stephen Karlin, σε μια πραγματεία με τίτλο “Το κουκλοθέατρο στην επόμενη χιλιετία” (Puppetry into the Next Millennium). Η προσέγγιση των φιγούρων των media από τον Karlin είναι διαμετρικά αντίθετη από αυτήν του Levenson, όπως φαίνεται από την εστίαση του στην “κυβερνητική τεχνολογία βασισμένη σε Η/Υ” (1994:37). Ενώ ο Levenson θέτει έναν αυστηρό διαχωρισμό μεταξύ κουκλοθεάτρου και φιγούρων των media (χωρίς καν να αναφερθεί εκτενώς στα γραφικά Η/Υ), ο Karlin ασχολείται αποκλειστικά με τέτοιες φιγούρες αντιμετωπίζοντάς τις σαν κούκλες.

Ο Karlin γράφει για “τέσσερις όψεις της νέας τεχνολογίας που μπορούν να εφαρμοστούν στις παραστάσεις κουκλοθεάτρου στο κοντινό μέλλον” (37) και αλλού αποκαλεί αυτές τις όψεις “ανερχόμενα υπο-είδη” (39). Το πρώτο είναι το “docu-puppetry” (κουκλοθέατρο - “ντοκιμαντέρ”), το οποίο χρησιμοποιεί τη δυνατότητα ψηφιακής επεξεργασίας (“ψαλίδισμα”, χρήση “δειγμάτων” κλπ) των εικόνων (που έχουν όμως γεννηθεί αρχικά από υλικά εμψυχούμενα αντικείμενα) και περιλαμβάνει την “κουκλοθεατρική απεικόνιση πραγματικού και αυθεντικού υλικού το οποίο παρουσιάζει ιστορικά, κοινωνικά ή πολιτισμικά φαινόμενα” (37). Το δεύτερο ανερχόμενο υπο-είδος είναι το “virtual puppetry” (“εικονικό κουκλοθέατρο”), το οποίο περιλαμβάνει “παραστατικά αντικείμενα που υπάρχουν μόνο μέσα στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, γεννημένα από ψηφιακά χαρτογραφήματα κουκίδων (bitmaps), εφοδιασμένα με ελεγχόμενες παραμέτρους συμπεριφοράς και συνδεδεμένα -μέσω χειροκίνητων χειριστηρίων (πλήκτρα, ποντίκι, μοχλοί κλπ)- με τον “έξω” κόσμο, αυτόν των ανθρώπων” (38). Αυτό είναι στην ουσία μια περιγραφή των φιγούρων ηλεκτρονικών γραφικών. Το τρίτο υπο-είδος του Karlin είναι το “hyper-puppetry” (“υπερ-κουκλοθέατρο”), το οποίο είναι μια “συλλογική προέκταση, μια συνεταιρική οντότητα [μιας κούκλας γεννημένης από Η/Υ], δημιουργημένη από τις συνδυασμένες ενέργειες των [θεωρητικά απεριόριστων] χρηστών/ συμμετεχόντων” (38). Τέλος, ο Karlin γράφει για το “cyber-puppetry” (“κυβερνο-κουκλοθέατρο”), με το οποίο εννοεί ένα κουκλοθέατρο δικτυωμένων ηλεκτρονικών υπολογιστών με μια διάσταση “αλληλεπίδρασης” (interactive) που “επιτρέπει στον καλλιτέχνη να συλλαμβάνει τις παραστάσεις ως συνεργατικές συλλογικές συν-δημιουργίες με το κοινό”(38).

Είναι πολύ συναρπαστικό να διαβάζει κανείς το όραμα του Karlin για τα ανερχόμενα είδη καλλιτεχνικής δημιουργίας, αλλά είναι αξιοσημείωτο ότι και

τα τέσσερα υπο-είδη που αναφέρει είναι ριζικά συγγενικά. Το “κουκλοθέατρο-ντοκιμαντέρ”, το “υπερ-κουκλοθέατρο”, και το “κυβερνο-κουκλοθέατρο” είναι όλα παραλλαγές του “εικονικού-κουκλοθέατρου” που περιγράφει: σε κάθε περίπτωση, ο Karlin οραματίζεται τη δημιουργία και/ή το χειρισμό από ένα ή περισσότερα άτομα φιγούρων ηλεκτρονικών γραφικών. Είναι επίσης αξιοσημείωτη η ευκολία με την οποία ο Karlin γράφει γι’ αυτές τις φιγούρες, θεωρώντας τις κούκλες. Μοιάζει να γίνεται εδώ έμμεσα παραδεκτός ένας ορισμός του κουκλοθέατρου, σύμφωνα με τον οποίο: Εάν η σημασιодότηση της ζωής μπορεί να δημιουργείται τεχνητά από ανθρώπους, τότε ο φορέας αυτής της σημασιодότησης μπορεί να θεωρείται κούκλα. Αυτός ο ορισμός, ο οποίος — πρέπει να τονίσω- υπάρχει στο κείμενο του Karlin, είναι επαναστατικός, επεκτείνοντας το βασίλειο του κουκλοθέατρου πέρα από κάθε ορισμό που εστιάζει στην υλικότητα της κούκλας (ή για να χρησιμοποιήσω τους όρους του Benjamin, τη “μοναδική ύπαρξη” της κούκλας ως αντικείμενου σε “ορισμένο χρόνο και χώρο”). Περιλαμβάνει όχι μόνο τις εικόνες των ηλεκτρονικών γραφικών (και του καρέ-καρέ και όλων των ανιματρόνικς επίσης), αλλά και μορφές τέχνης που σχεδόν παγκόσμια έχουν κρατηθεί διαχωρισμένες από το κουκλοθέατρο, όπως για παράδειγμα το παραδοσιακό κινούμενο σχέδιο. Οι φιγούρες των μέσων μοιράζονται με το κουκλοθέατρο το χαρακτηριστικό να παρουσιάζουν χαρακτήρες μέσω μιας σημασιодότησης διαφορετικής από αυτή των ζωντανών όντων.

Οι προσπάθειές μας να καταλάβουμε τη σχέση μεταξύ των φιγούρων των media και των κουκλών (όπως τις γνωρίζουμε ως τώρα), κεντρισμένες από τις κατηγορηματικές ρήσεις (και επαγωγικά συμπεράσματα) του ενός ή του άλλου είδους, πρέπει να πηγάζουν τελικά από την κατανόηση του τι είναι πραγματικά αυτές οι φιγούρες. Γι’ αυτό το σκοπό, καλά θα κάνουμε να προσέξουμε τις λεπτομέρειες αυτών των φιγούρων, ειδικά όσον αφορά τον τρόπο δημιουργίας και χειρισμού τους.

Οι φιγούρες των ηλεκτρονικών γραφικών, όπως ο Άμλετ που ανέφερα στην αρχή αυτού του άρθρου, περιλαμβάνουν τρεις διαδικασίες δημιουργίας. Πρώτα δημιουργείται ένα τρισδιάστατο αφαιρετικό μοντέλο της φιγούρας με τη μορφή πολλαπλών πολυγώνων ή ένα ψηφιακό πλέγμα. Το μοντέλο μπορεί να κατασκευαστεί είτε με το πληκτρολόγιο του υπολογιστή (σ’ αυτόν τον όρο περιλαμβάνω και το ποντίκι) από γεωμετρικά σχήματα και/ή γραμμές είτε να εισαχθεί στον υπολογιστή μέσω τρισδιάστατης ψηφιακής φωτογράφισης (ενός αντικείμενου του πραγματικού κόσμου). Δημιούργησα το μοντέλο του Άμλετ μου με το πληκτρολόγιο, χρησιμοποιώντας γεωμετρικά σχήματα που παραμόρφωσα σε μια αφαιρετική προσέγγιση των ανθρώπινων μελών και έπειτα τα συνένωσα μεταξύ τους. Αντίθετα, το μοντέλο του κεφαλιού του Γούντνυ στην “Ιστορία Παιχνιδιών” βασίστηκε σε ένα πήλινο γλυπτό το οποίο σαρώθηκε ψηφιακά και περάστηκε στον υπολογιστή (Pixar/Walt Disney Pictures 1995:8). Στο εμπόριο υπάρχουν τρομακτικά πολύπλοκα προγράμματα H/Y που περιλαμβάνουν έτοιμα σώματα (πολυγωνικά ή με πλέγμα, κάποια κατασκευασμένα και κάποια φωτογραφημένα από πραγματικά σώματα ανθρώπων) τα οποία διευκολύνουν πάρα πολύ τη διαδικασία δημιουργίας ενός μοντέλου.

Σχεδιασμένα πάνω στο μοντέλο βρίσκονται τα μέσα με τα οποία ελέγχουμε τις κινήσεις του, γνωστά ως “οι μεταβλητές των αρθρώσεων” (articulation variables ή για συντομία “avars”). Ένας συγγραφέας παρομοιάζει τα avars με “τα νήματα μιας μαριονέτας” (Pixar/Walt Disney Pictures 1995:6), αλλά στην πραγματικότητα μοιάζουν περισσότερο με την τεχνική κατασκευής

των αρθρώσεων μιας κούκλας (από την οποία εξαρτώνται οι κινήσεις που θα παράγει). Πραγματικά, τα προγράμματα γραφικών προσφέρουν διάφορους τύπους ενώσεων, περίπου σαν κι αυτές που έχει στη διάθεσή του ο κατασκευαστής κουκλών (με άξονα, σφαιρικές, ελεύθερες κλπ) και για την καθεμία ο χρήστης μπορεί να καθορίσει το πόσο σφικτή ή χαλαρή θα είναι, το εύρος της κίνησης κλπ. Ο αριθμός τέτοιων μεταβλητών που μπορεί να περιλαμβάνονται σε ένα σύνθετο μοντέλο είναι εντυπωσιακός: το μοντέλο του Γούντυ στην “Ιστορία Παιχνιδιών” είχε 212 μεταβλητές μόνο για το πρόσωπό του, 58 από τις οποίες ήταν αφιερωμένες στο στόμα του, δίνοντάς του μια εξέχουσα ποικιλία εκφράσεων και μια δυνατότητα να διαμορφώνει το σχήμα του στόματός του ανάλογα με τον κάθε φθόγγο που άρθρωνε (8).

Η δεύτερη διαδικασία στη δημιουργία μιας ηλεκτρονικής φιγούρας είναι ο καθορισμός των χαρακτηριστικών της επιφάνειας του μοντέλου. Αυτά μπορεί να επιλεγούν από έτοιμα χρώματα, υφές, σχέδια και επίπεδα αντανakλαστικότητας του φωτός που υπάρχουν στο πρόγραμμα -γνωστά ως “σκιαστές” (shaders)- ή μπορεί να εισαχθούν στον υπολογιστή μέσω σαρωτή (scanner) από πραγματικές φωτογραφίες ή ζωγραφιές. Δημιούργησα την επιφάνεια του Άμλετ μου από έτοιμα χαρακτηριστικά επιφανειών. Αντίθετα, ο Τζακ Τζιμπς από το “Άντρες στα Μαύρα” έχει τα χαρακτηριστικά του “πραγματικού” ηθοποιού (μακιγιαρισμένου) που παίζει τον ίδιο χαρακτήρα στην ταινία. (Pouitroy 1997:20).

Η τρίτη διαδικασία στη δημιουργία της φιγούρας είναι γνωστή ως “διαχείριση” (rendering) και είναι η σύνθεση καρέ προς καρέ του μοντέλου και των χαρακτηριστικών του μαζί με τον καθορισμό μίας ή περισσότερων πηγών φωτός και άλλων εφφέ (ομίχλη, σκιές κ.α.) καθώς και διαφόρων εφφέ της κάμερας (βάθος εστίασης, γωνία φακού) [που υποτίθεται “τραβάει” το μοντέλο και δημιουργεί την εικόνα του που εμείς βλέπουμε].

Αν οι μεταβλητές αρθρώσεων είναι σαν τα σημεία αρθρώσεων μιας κούκλας, πρέπει να αναρωτηθούμε: ποιοί μηχανισμοί ελέγχου χρησιμοποιούνται, για να δημιουργήσουν την κίνηση σε αυτά τα σημεία και πώς ελέγχονται αυτοί οι ίδιοι οι μηχανισμοί; Ή, για να ανάγουμε το θέμα σε όρους μιας μαριονέτας: ποια είναι τα “νήματα” και πώς αυτά “τραβιούνται”, για να δώσουν στην ηλεκτρονική φιγούρα την καρέ-καρέ κίνησή της (η οποία γενικά στη γλώσσα των υπολογιστών αποκαλείται “εμψύχωση” [animation]); Δύο είδη κινήσεων σχετίζονται με αυτό: οι κινήσεις χειρονομιών, οι οποίες είναι αυτές που ανήκουν στο “σώμα” της φιγούρας και οι κινήσεις της φιγούρας ως σύνολο στο “χώρο” από το ένα εικονικό σημείο στο άλλο. Ουσιαστικά, υπάρχουν δύο βασικοί μηχανισμοί ελέγχου, που ο καθένας πηγάζει από μια διαφορετική πηγή ελέγχου, αν και στην πράξη αυτοί οι μηχανισμοί και οι πηγές τους χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό. Ο πρώτος μηχανισμός είναι γνωστός ως “κινηματική” και η πηγή του είναι το πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Μέχρι λίγα χρόνια πριν, η “προς τα εμπρός κινηματική” (forward kinematics) ολοκληρωνόταν με τον καθορισμό μιας κίνησης σε κάθε μεταβλητή, συνήθως λειτουργώντας από τα μεγαλύτερα προς τα μικρότερα μέλη του σώματος. Για παράδειγμα, για να κάνουμε μια φιγούρα να ακουμπήσει τη μύτη της, θα εισάγαμε εντολές πρώτα για να περιστρέψουμε τον πάνω βραχίονα, έπειτα τον κάτω βραχίονα και τέλος το δάκτυλο που θα ακουμπήσει τη μύτη. Τελευταία, ωστόσο, η ανάπτυξη της “αντίστροφης κινηματικής” (inverse kinematics) μας έχει επιτρέψει απλά να προσαρμόζουμε ένα “χερούλι” σε κάθε μέλος της φιγούρας, να το “πιάνουμε” με το ποντίκι και να το “σέρνουμε” ως την επιθυμητή νέα θέση του και η ενδιάμεση κίνηση κάθε

σχετιζόμενης άρθρωσης να “συμπληρώνεται” αυτόματα από τον υπολογιστή, υπακούοντας στις παραμέτρους (εύρους, χαλαρότητας κλπ) της κάθε άρθρωσης. Για να πιάσει η φιγούρα τη μύτη της, δε χρειάζεται παρά να “πιάσουμε” ένα “χερούλι” στην άκρη του δακτύλου και να το “σύρουμε” έως τη μύτη: ο καρπός, ο αγκώνας και ο ώμος (και αν θέλουμε και όλος ο πάνω κορμός) θα περιστραφούν κατάλληλα. Έτσι, η “αντίστροφη” κινηματική έκανε την μηχανική των κινήσεων του κορμιού των ηλεκτρονικών φιγούρων, πραγματικά ανάλογη με αυτήν των νημάτων και των βεργών των κλασικών κουκλών.

Από τη στιγμή που έχει “οριστεί” μια κίνηση, μπορεί να αποθηκευτεί για μετέπειτα χρήση στη μνήμη του υπολογιστή: αν ορίσουμε το άγγιγμα της μύτης για παράδειγμα ή την κίνηση των χειλιών για το φθόγγο “εμ”, μπορούμε πολύ εύκολα να την ανακαλέσουμε όποτε θέλουμε. Πιο σύνθετες κινήσεις του σώματος, όπως το περπάτημα, απαιτούν τη σύνθεση πολλαπλών ορισμών κινήσεων. Το θέμα είναι πιο απλό απ’ ό τι ακούγεται, ωστόσο, από τη στιγμή που μπορεί να ανακληθεί μια ορισμένη κίνηση ενός μέλους (και να αντιστραφεί αν χρειάζεται) για το απέναντι δίδυμο μέλος η “αντίστροφη κινηματική” επιτρέπει επίσης ορισμένες από τις ενδιαμέσες φάσεις της κίνησης να ακολουθήσουν φυσιολογικά. Από την άλλη μεριά, το περπάτημα μιας καλοφτιαγμένης ηλεκτρονικής φιγούρας περιλαμβάνει πολύ περισσότερες κινήσεις από την απλή κίνηση των ποδιών και των χεριών: υπάρχουν μυριάδες λεπτομέρειες που πρέπει να ληφθούν υπόψη, όπως ο τρόπος και η κίνηση της αναπνοής, το σφίξιμο και η χαλάρωση των μυών κλπ.

Η κίνηση στο χώρο παράγεται από το πληκτρολόγιο κυρίως μέσω του καθορισμού “μονοπατιών κίνησης” (animation paths), στα οποία περιγράφεται η πορεία που θα ακολουθήσει η φιγούρα από το ένα σημείο στο άλλο. Η ταχύτητα με την οποία θα κινηθεί η φιγούρα είναι συνάρτηση του αριθμού των καρτέ που θα συγκροτήσουν την κίνηση και πρέπει να προσδιοριστεί. Από τη στιγμή που υπάρχουν τα γραφικά των υπολογιστών σε ένα τρισδιάστατο εικονικό χώρο, η κίνησή τους μπορεί να τα φέρει μπροστά σε αντικείμενα τα οποία εκείνη την στιγμή παύουν να φαίνονται (ή πίσω από αντικείμενα, οπότε ολόκληρη ή μέρος της φιγούρας παύει να φαίνεται). Επίσης, αν η φιγούρα κινείται “κοντά” ή “μακριά” από την “κάμερα”, το μέγεθός της αλλάζει ανάλογα βάσει της προοπτικής.

Μια άλλη προσέγγιση της κίνησης στο χώρο, απαιτεί τον καθορισμό κάποιων “φυσικών” χαρακτηριστικών της φιγούρας, όπως το κέντρο βάρους της, το βάρος και την ελαστικότητά της (είναι από λάστιχο ή από ατσάλι;). Η φιγούρα τότε μπορεί να πέσει, να πετάξει ή να στριφογυρίσει με τρόπο που να αναλογεί σ’ αυτά τα χαρακτηριστικά.

Το να δημιουργήσεις από το πληκτρολόγιο το περπάτημα μιας φιγούρας σ’ ένα δωμάτιο, όπως έκανα εγώ για τον Άμλετ μου, σημαίνει να βάλεις μαζί τις (χωριστά ορισμένες) κινήσεις χειρονομίας και κινήσεις στον χώρο: πρώτα καθορίζουμε τις κινήσεις του σώματος (πόδια, χέρια κλπ) που δηλώνουν το περπάτημα και μετά ορίζουμε το “μονοπάτι” που θα ακολουθήσει η φιγούρα και την ταχύτητά της στο “χώρο”. Αυτός ο συνδυασμός είναι ανάλογος με τον τρόπο που κινούνται και οι κούκλες. Μια μαριονέτα, για παράδειγμα, επίσης έχει συγκεκριμένες κινήσεις για το περπάτημα, προκαλούμενες κυρίως από τα νήματα των ποδιών της. Αυτές οι χειρονομίες περπατήματος συνδυάζονται με μια πορεία στον χώρο κατά την οποία η μαριονέτα μεταφέρεται κυρίως από τα νήματα της κεντρικής στήριξής της (συνήθως των ώμων). Αν στο τέλος του περπατήματος

της ηλεκτρονικής φιγούρας θέλαμε να την κάνουμε να καταρρεύσει στο πάτωμα, θα την “αφήναμε να πέσει” ελεύθερα με την πτώση της να διέπεται από τις ορισμένες “φυσικές” ιδιότητες του σώματός της. Το ίδιο και μια μαριονέτα: μόλις χαλαρώσουμε απότομα όλα τα νήματα, καταρρέει στο έδαφος, ανάλογα με τις φυσικές της ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά της στο φυσικό κόσμο. Η βασική διαφορά ανάμεσα στο περπάτημα της ηλεκτρονικής φιγούρας μέσω πληκτρολογίου και της μαριονέτας είναι ότι το πρώτο γεννιέται με μια διαδικασία κοπιαστική και πολύ χρονοβόρα, ενώ το δεύτερο δημιουργείται όλο μονομιάς και σε πραγματικό χρόνο.

Ο δεύτερος μηχανισμός ελέγχου της κίνησης των ηλεκτρονικών φιγούρων είναι γνωστός ως “σύλληψη/ πιάσιμο της κίνησης” (motion-capture) και η πηγή του ελέγχου είναι το ανθρώπινο σώμα. Η “σύλληψη της κίνησης” αναφέρεται στην ψηφιακή “σύλληψη” της κίνησης του πραγματικού κόσμου - χειρονομιακής και/ ή στο χώρο με σκοπό την εφαρμογή της στη φιγούρα ηλεκτρονικών γραφικών. Η “σύλληψη” καθεαυτή γίνεται δυνατή μέσω μια σειράς από μικροσκοπικούς πομπούς ή ανακλαστήρες που τοποθετούνται σε μια συσκευή την οποία χειρίζεται ο ερμηνευτής [ως ερμηνευτής ορίζεται ο ζωντανός άνθρωπος - ηθοποιός, χορευτής ή ό,τι άλλο- ο οποίος αναλαμβάνει να εκτελέσει τις κινήσεις που πρόκειται να “μεταφερθούν” στην ηλεκτρονική φιγούρα, στυλ]. Ή αλλιώς, οι πομποί ή οι ανακλαστήρες μπορούν να τοποθετηθούν απευθείας πάνω στο σώμα του ερμηνευτή. Και στις δύο περιπτώσεις, η ακριβής κίνηση του πομπού ή του ανακλαστήρα καταγράφεται μηχανικά, μαγνητικά ή οπτικά και καθορίζονται αντίστοιχα σημεία για τη φιγούρα που πρόκειται να κινηθεί. Η πιο γνωστή συσκευή “σύλληψης” είναι το “Waldo” (της εταιρίας The Character Shop), αν και οι αρχές στις οποίες στηρίζεται η λειτουργία του Waldo είναι σε ευρεία χρήση. Το Waldo διαφημίζεται, ίσως λίγο στ’ αστεία, ως μια “εργονομικο-γωνιο-κινητικο-τηλεμετρική συσκευή”. “Εργονομική” σημαίνει ότι η συσκευή είναι κατασκευασμένη έτσι, ώστε να ταιριάζει (“άνετα”) στο σώμα του ερμηνευτή. “Γωνιο-” και “κινητο-μετρική” σημαίνει ότι μετράει τη γωνία και την κίνηση των αρθρώσεων και των μελών του σώματος που τη φοράει και “τηλεμετρική” σημαίνει ότι τα δεδομένα/ πληροφορίες της κίνησης μετρούνται και μεταβιβάζονται στον υπολογιστή με τηλεχειρισμό. Τα -ψηφιακά πλέον- δεδομένα εφαρμόζονται στην ηλεκτρονική φιγούρα, με αποτέλεσμα η “κίνηση” της φιγούρας να “αντανακλά” σε “πραγματικό χρόνο” την κίνηση του ερμηνευτή.

Τα Waldo, σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρία, είναι μάλλον πιο κατάλληλα για τη μεταβίβαση χειρονομιακών κινήσεων και πράγματι προσφέρουν δύο τρόπους ελέγχου τέτοιων κινήσεων. Ο πρώτος θα μπορούσε να ονομαστεί “φυσιογνωμικό ανάλογο” και περιλαμβάνει μία σχέση “ένα προς ένα” ανάμεσα στο σώμα του ερμηνευτή και το σώμα της φιγούρας: το άνοιγμα και το κλείσιμο του στόματος του ερμηνευτή επιφέρει την αντίστοιχη κίνηση του στόματος της φιγούρας. Ο δεύτερος τρόπος παραγωγής χειρονομιακής κίνησης μπορεί να ονομαστεί “κινητικό ανάλογο” και περιλαμβάνει μια σχέση “ένα προς ένα άλλο” μεταξύ συγκεκριμένου μέρους του σώματος του ερμηνευτή και ενός διαφορετικού μέρους του σώματος της φιγούρας: το άνοιγμα και κλείσιμο του χεριού του ερμηνευτή μέσα σε μια συσκευή περίπου σαν το συνηθισμένο τύπο μάπετ επιφέρει το άνοιγμα και κλείσιμο του στόματος της φιγούρας.

Η κίνηση στο χώρο μπορεί επίσης να δημιουργηθεί με την τεχνική της “σύλληψης”. Η εταιρία Polhemus Inc. για παράδειγμα διαφημίζει ένα σύστημα “σύλληψης κίνησης” που επιτρέπει σε δύο ερμηνευτές να αλληλεπιδρούν.

Πράγματι, δεδομένου ότι το σύστημα μπορεί να περιλάβει μέχρι και τρεις δέκτες (τοποθετημένους στα σώματα των ερμηνευτών), μπορεί να ειπωθεί ότι καταγράφει πολλές από τις χειρονομιακές κινήσεις που πραγματοποιούνται παράλληλα με κινήσεις στο χώρο.

Υπάρχει εδώ ένα παράδοξο που ίσως αξίζει να σημειωθεί. Η κίνηση που παράγεται από το πληκτρολόγιο είναι, όπως είδαμε, ανόμοια με την κίνηση της κούκλας στο ότι πρέπει να συντεθεί με πολύ κόπο και σε πολύ χρόνο. Είναι ωστόσο όμοια με την κίνηση της κούκλας στο ότι οι χειρονομιακές και χωρικές πλευρές της γενικά αντιμετωπίζονται ως ανεξάρτητα προβλήματα. Η κίνηση που παράγεται με την τεχνική της “σύλληψης” αντίθετα, μπορεί να μοιάζει αρκετά με την κίνηση της κούκλας στο ότι δημιουργείται σε πραγματικό χρόνο μέσω της προσπάθειας που καταβάλλεται από το σώμα ενός ζωντανού όντος. Είναι ωστόσο ανόμοια με την κίνηση της κούκλας στο ότι οι χειρονομιακές και οι χωρικές πλευρές της δεν αντιμετωπίζονται ως ξεχωριστά προβλήματα, αλλά ως ένα.

Η “σύλληψη της κίνησης” όχι μόνο επιτρέπει το χειρισμό των ηλεκτρονικών φιγούρων σε πραγματικό χρόνο, αλλά με τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις επιτρέπει ακόμα και το είδος της εικονικής “ζωντανής” παράστασης (δηλαδή ένα συγχρονισμό ελέγχου, παράστασης και πρόσληψης από το κοινό), αυτό που προηγούμενα αναφέρθηκε ως “παραστατική εμπύχωση” (performance animation). Η εταιρία Silicon Graphics Inc., για παράδειγμα, βρίσκεται ανάμεσα στους πρωτοπόρους της “παραστατικής εμπύχωσης”, την οποία οι ίδιοι περιγράφουν ως “τη χρήση της “σύλληψης της κίνησης”, εφαρμοσμένης σε φιγούρες ηλεκτρονικών γραφικών, η οποία επιτρέπει στη φιγούρα (πάνω στην οθόνη) να αλληλεπιδρά με ένα ζωντανό κοινό”.

Θα πρέπει, λοιπόν, οι φιγούρες ηλεκτρονικών γραφικών να θεωρούνται κούκλες; Θυμόμαστε ότι ο Levenson θα τις απέκλειε ήδη βάσει της ηλεκτρονικής τους εικονικής κατασκευής, ενώ ο Karlin υποστηρίζει με όλη του την ανάλυση περί ανερχόμενων υπο-ειδών την ένταξή τους στον κόσμο της κούκλας. Το ερώτημα μπορεί να προσεγγισθεί καλύτερα με το διαχωρισμό του σε δύο ξεχωριστά θέματα: τη φύση αυτών των φιγούρων και τη σχέση τους με τους χειριστές τους.

Όσο αφορά το πρώτο θέμα, είναι βοηθητικό να χρησιμοποιήσουμε την έννοια του χειροπιαστού με την κυριολεκτική του σημασία, δηλαδή αυτού που μπορεί κανείς να αγγίξει. Οι φιγούρες ηλεκτρονικών γραφικών δεν είναι χειροπιαστές. Όπως είδαμε, υπάρχουν εντυπωσιακές ομοιότητες στη δημιουργία αυτών των φιγούρων και στη δημιουργία των κουκλών: η γέννηση και των δύο περιλαμβάνει την κατασκευή μιας φιγούρας εφοδιασμένης με σημεία αρθρώσεων και ατομικά χαρακτηριστικά. Και οι δύο είναι τεχνητές, ανθρώπινες κατασκευές σχεδιασμένες για χειρισμό (του ενός ή του άλλου είδους) από ανθρώπους. Και, όπως είπα νωρίτερα, και οι δύο έχουν το καίριο χαρακτηριστικό να είναι φορείς σημασιοδότησης, διαφορετικής από αυτής των “αληθινών” ζωντανών όντων (ή από αυτής των εικόνων που αναφέρονται άμεσα σε αυτά τα όντα). Δηλαδή, και στις δύο περιπτώσεις τα σημάδια της ζωής έχουν αφαιρεθεί από φορείς πραγματικής ζωής, για να αποδοθούν σε φορείς μη πραγματικής ζωής. Ωστόσο, από την άλλη μεριά ακόμα κι αν το μοντέλο για μια φιγούρα προερχόταν από “τριδιάστατη σάρωση” (πχ ενός πηλίνου γλυπτού) και ακόμα κι αν η υφή της είχε εισαχθεί, αντιγράφοντας την υφή μιας χειροπιαστής πηγής (πχ του προσώπου ενός ηθοποιού), η ίδια η φιγούρα θα παρέμενε μη χειροπιαστή -ένα “εικονικό αντικείμενο”, το οποίο θα ήταν το πολύ μια έμμεση αναφορά στα υλικά

αντικείμενα. Εδώ θα μπορούσε κανείς να πει ότι μια κούκλα ή ένας ηθοποιός στο συμβατικό κινηματογράφο και το βίντεο είναι επίσης μη χειροπιαστές εικόνες, αλλά σε αυτήν την περίπτωση, η εικόνα αποτελεί μια άμεση αναφορά σε ένα υλικό αντικείμενο, ανεξάρτητα από τους τρόπους με τους οποίους οι σκηνοθέτες και μοντέρ χρησιμοποιούν αυτήν την αναφορά.

Εδώ συναντάμε ένα θέμα που φαίνεται να είναι θεμελιώδους σημασίας: οι κούκλες όπως τις γνωρίζουμε -κατασκευασμένες από ξύλο, ύφασμα, χαρτοπολτό, σελάστικ ή οτιδήποτε άλλο -είναι χειροπιαστές, ενώ οι ηλεκτρονικές φιγούρες όχι. Αυτή η διαφορά μας παρέχει μια επαρκή θεωρητική βάση, παρά τις πολλές ομοιότητες ανάμεσα στα δύο είδη φιγούρων, για να θέσουμε ένα διαχωρισμό. Αλλά νομίζω ότι ο διαχωρισμός πρέπει να τοποθετηθεί πιο έξυπνα από την απλή δήλωση ότι οι κούκλες και οι ηλεκτρονικές φιγούρες είναι διαφορετικές, διότι το κατά πόσο είναι χειροπιαστές φαίνεται να είναι η μοναδική σημαντική και αμετάβλητη διαφορά τους. Άρα, προτείνω οι κούκλες όπως τις γνωρίζουμε να αντιμετωπίζονται ως “χειροπιαστές κούκλες”, ενώ οι ηλεκτρονικές φιγούρες ως “εικονικές κούκλες” (για να δανειστούμε τον όρο του Karlin).

Η χρήση αυτών των όρων, πιστεύω, θα ανακουφίσει τους “παραδοσιακούς” όπως ο Levenson, καθώς ο εννοιολογικός απόηχος των προσδιορισμών “χειροπιαστός” και “εικονικός” είναι αντίστοιχα “αληθινός” και “ψεύτικος” και αντανακλά τη θεμελιώδη διαφορά μεταξύ των δύο ειδών. Αλλά πιστεύω πως η χρήση αυτών των όρων θα ικανοποιήσει επίσης και οραματιστές, όπως ο Karlin, από τη στιγμή που η κοινή λέξη “κούκλα” αναγνωρίζει τις καίριες ομοιότητες μεταξύ των δύο ειδών. Οι φιγούρες ηλεκτρονικών γραφικών -οι εικονικές κούκλες- είναι, όπως έχω ήδη πει, καινούριες ως σύλληψη και οφείλουν αυτό το χαρακτηριστικό στη νεότητα του μέσου στο οποίο υπάρχουν. Αλλά, όπως συμβαίνει με καθετί νέο, δεν είναι καθόλου ασύνδετες με αυτό που προϋπήρχε. Εάν σπεύδω να αποδεχθώ τις ηλεκτρονικές φιγούρες ως εικονικές κούκλες, πριν καν θέσω το θέμα της σχέσης των δύο ειδών με τους χειριστές τους, είναι γιατί αυτό το θέμα -γενικά συσχετιζόμενο με τον έλεγχο σε πραγματικό χρόνο- μου φαίνεται παραπλανητικό. Κατά κανόνα, οι χειροπιαστές κούκλες ελέγχονται σε πραγματικό χρόνο. Ωστόσο, όπως είδαμε, οι εικονικές κούκλες μπορούν επίσης να ελεγχθούν σε πραγματικό χρόνο, ακόμα και “ζωντανά”.<sup>10</sup> Απαντώντας στην πρόταση του Levenson, κάποιος αντέτεινε ότι το κριτήριο του χειρισμού σε πραγματικό χρόνο είναι σημαντικό σ’ αυτήν τη συζήτηση, διότι ο έλεγχος των ηλεκτρονικών φιγούρων “δεν αφήνει περιθώρια λάθους -άρα ούτε και το ρίσκο μιας καλής ή κακής παράστασης” (Levenson 1992:3). Ακόμα και για τη ζωντανή παράσταση, αυτό μοιάζει περίεργο κριτήριο: σίγουρα η ύπαρξη λαθών θα στιγματίσει μια παράσταση, αλλά επίσης σίγουρα μια καταπληκτική παράσταση μπορεί να περιέχει περισσότερα λάθη (μια στραβή γραμμή, ένα κάκοτοποθετημένο αντικείμενο κλπ) από μια μέτρια παράσταση στην οποία δε γίνονται λάθη, αλλά είναι δίχως πάθος και ευφύια. Άλλωστε, αυτή καθεαυτή η ιδέα του λάθους φαίνεται άχρηστη για όλα τα είδη μη ζωντανής παράστασης είτε μηχανικά έχουν παραχθεί/ αναπαραχθεί είτε ηλεκτρονικά: στο μοντάζ τα λάθη μπορούν να διορθωθούν ή να εξοβελιστούν σε άχρηστες λήψεις το ίδιο εύκολα, όπως μπορούν να “σβηστούν” στα ηλεκτρονικά μέσα. Και -στο κάτω-κάτω- τα λάθη παραμένουν σε όλα τα είδη μη ζωντανής παράστασης, όταν η αντικατάστασή τους δε φαίνεται να αξίζει το κόστος και/ ή τον κόπο διόρθωσής τους.

Το θέμα του ελέγχου σε πραγματικό χρόνο φαίνεται να είναι λιγότερο ένα θέμα του “Τι είναι κούκλα:” και περισσότερο του “Τι είναι κοκκλοσπίκτης:”



Κάποιος που χειρίζεται μια κούκλα (χειροπιαστή ή εικονική) σε πραγματικό χρόνο κάνει ολοφάνερα αυτό που οι κουκλοπαίκτες πάντα έκαναν. Αλλά κάποιος, ο οποίος δουλεύει με ένα πληκτρολόγιο με μία εικονική κούκλα -παρά το γεγονός ότι αυτός ελέγχει την κίνηση της κούκλας- δε μοιάζει να συγκαταλέγεται στην ίδια κατηγορία, παρά το γεγονός ότι το αποτέλεσμα (η κίνηση της φιγούρας) είναι το ίδιο. Αυτό μας οδηγεί σε ένα παράδοξο: την προοπτική ενός κουκλοθεάτρου ή εικονικού κουκλοθεάτρου χωρίς αναγνωρίσιμους κουκλοπαίκτες. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές έχουν, θα μπορούσε να πει κανείς, ελευθερώσει την κούκλα από την εξάρτησή της από συμβατικούς κουκλοπαίκτες. Αλλά δεν την έχουν βέβαια ελευθερώσει από την ανάγκη ανθρώπινου ελέγχου του ενός ή του άλλου είδους -μόνο από τον έλεγχο σε πραγματικό χρόνο.

Σύμφωνα με τη γραμμή του συλλογισμού που ανάπτυξα, μπορεί τώρα να αξίζει να σκεφτούμε και τα άλλα είδη παραγωγής των ηλεκτρονικών μέσων που ανάφερα στην αρχή αυτού του δοκιμίου: το καρέ-καρέ και τα ανιματρόνικς. Ή μάλλον είναι καλύτερα να αρχίσουμε με ένα σύντομο συλλογισμό γύρω από ένα είδος που μόνο ονομαστικά ανέφερα: το κινούμενο σχέδιο.

Όπως είδαμε, ο έμμεσος ορισμός του κουκλοθεάτρου από τον Karlin δε θέτει περιορισμούς που να αποκλείουν το κινούμενο σχέδιο από το βασίλειο της κούκλας. Μήπως έχει θέση στο δικό μου πλαίσιο του χειροπιαστού και εικονικού κουκλοθεάτρου; Προτείνω όχι και κάνω αυτή την πρόταση χωρίς να προσφεύγω στο κριτήριο του ελέγχου σε πραγματικό χρόνο. Η αρχή πίσω από την κίνηση των καρτούν είναι ριζικά διαφορετική από αυτή της χειροπιαστής και της εικονικής κούκλας. Οι φιγούρες του κινούμενου σχεδίου εξαιτίας της φύσης τους, που είναι αποτέλεσμα της σχεδιαστικής τέχνης, δεν έχουν ούτε σημεία αρθρώσεων ούτε μηχανική ελέγχου κανενός είδους, αντίθετα με τις κούκλες. Στην πραγματικότητα, η κίνησή τους δεν “ελέγχεται” καθόλου, είναι καθαρά αποτέλεσμα μιας οπτικής απάτης: δεν “παίζουν” σαν κούκλες, αλλά σα ζωγραφιές, που άλλωστε είναι. Αν και δε θα δίσταζα να αναγνωρίσω μια συγγένεια ανάμεσα στο κινούμενο σχέδιο και το κουκλοθέατρο -ειδικά από τη στιγμή που και τα δύο σημασιοδοτούν τη ζωή με ένα τρόπο που δεν είναι πραγματική ζωή- νομίζω ότι οι διαφορές τους απαιτούν να τα θεωρούμε ως δύο διαφορετικές μορφές τέχνης. Οι φιγούρες του καρτούν ανήκουν προφανώς σε αυτό που ονόμασα “φιγούρες των μέσων”, από τη στιγμή που χωρίς τη μεσολάβηση της τεχνολογίας δεν μπορούν να υπάρξουν. Ωστόσο, δεν είναι απαραίτητο να θεωρούνται κούκλες όλα τα είδη φιγούρων των μέσων.

Επιστρέφοντας πίσω στις φιγούρες του καρέ-καρέ (stop-action), μια σύντομη ματιά στην ιστορία τους θα τις τοποθετήσει στην πρώτη (χρονολογικά) θέση των φιγούρων των μέσων. Ο J. Stuart Blackton τις χρησιμοποίησε σε ένα μικρό φιλμ του 1907, το “Στοιχειωμένο Ξενοδοχείο” (The Haunted Hotel) και είχαν ευρεία χρήση στη Ρωσία, στις ταινίες του Ladislav Starevich ήδη από το 1912, μέχρι την ταινία του Ptushko το 1935 “Ο Νέος Γκιούλιβερ” (The New Gulliver). Επίσης, εμφανίστηκαν στο κλασικό φιλμ του 1933, “Κινγκ Κονγκ” και ο διάσημος Τσέχος σκηνοθέτης Jiri Trnka τις χρησιμοποίησε με τεράστια επιτυχία σε μια σειρά από ταινίες κατά την περίοδο μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Ακόμα, είναι πολύ οικείες στην αμερικάνικη τηλεόραση, έχοντας χρησιμοποιηθεί σε σειρές, όπως ο “Gumby” και το “Pillsbury Doughboy” (Touchstone Pictures, 1994:4). Δεδομένης λοιπόν της μακράς ιστορίας τους, είναι ενδιαφέρον ότι ο Benjamin δεν έκανε καμία αναφορά σε αυτές, αλλά κι αν είχε κάνει, θα αναγκαζόταν να αναλογιστεί ότι το φιλμ δεν μπορεί μόνο να

αναπαραγάγει έργα τέχνης (κι έτσι να τα εξαρθρώνει), γιατί το καρέ-καρέ προσφέρει ένα κλασικό παράδειγμα για το ότι η τεχνολογία χρησιμοποιείται, για να δημιουργεί πρωτογενείς παραγωγές.

Η βασική αρχή του καρέ-καρέ είναι οικεία στους περισσότερους αναγνώστες: Ένα υλικό αντικείμενο χωρίς ορατά μέσα ελέγχου (νήματα κλπ) τοποθετείται σε μια συγκεκριμένη πόζα και φωτογραφίζεται στατικά σε ένα καρέ του φιλμ. Έπειτα, η πόζα της φιγούρας τροποποιείται ελάχιστα, προχωράει το φιλμ στο επόμενο καρέ και η φιγούρα φωτογραφίζεται ξανά. Αυτή η διαδικασία συνεχίζεται, ώσπου η ακολουθία των καρέ, όταν προβληθεί με ταχύτητα, δίνει την ψευδαίσθηση ότι η φιγούρα κινείται από μόνη της, ενώ στην πραγματικότητα το φιλμ δεν καταγράφει καμία κίνηση της φιγούρας, παρά μόνο μια ακολουθία στατικών ποζών. Οι φιγούρες του καρέ-καρέ ανήκουν, πιστεύω, στη νέα γενιά εικόνων των μέσων διότι, παρά την σχετικά παλαιά τεχνολογία που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία τους, είναι σαφώς δημιούργημα αυτής της τεχνολογίας. Δεν αποτελούν “μηχανικές αναπαραγωγές”, αφού η ορατή κίνησή τους δεν αναπαράγεται καθόλου, αλλά αντίθετα παράγεται για πρώτη φορά μέσω του φιλμ.

Οι φιγούρες του καρέ-καρέ είναι υλικά αντικείμενα υπό την ίδια ακριβώς έννοια με τις χειροπιαστές κούκλες: οι αρχές κατασκευής τους είναι ταυτόσημες με αυτές των κουκλών, περιλαμβάνοντας την κατασκευή ενός σώματος εφοδιασμένου με αρθρώσεις και χαρακτηριστικά υφής, χρώματος κλπ. Οι διαφορές που μπορεί να υπάρχουν είναι μάλλον βαθμού παρά είδους. Ακόμα περισσότερο, η φιγούρα καρέ-καρέ περιλαμβάνει μεγαλύτερο αριθμό αρθρώσεων από μια συνηθισμένη κούκλα: η σαρανταποδαρούσα στο φιλμ “Ο Τζέιμς και το γιγάντιο ροδάκινο” (1996), η πιο πολύπλοκη φιγούρα της ταινίας, έχει 72 αρθρώσεις (Disney Studios 1996:8). Δύο πρόσθετες διαφορές αξίζει επίσης να σημειωθούν. Πρώτο, για μια φιγούρα μπορεί να κατασκευαστεί ένα σετ από ανταλλάξιμα κεφάλια: ο Τζέιμς στο φιλμ

“Ο Τζέιμς και το γιγάντιο ροδάκινο” είχε 4 διαφορετικά κεφάλια, καθένα από τα οποία είχε μια συγκεκριμένη βασική έκφραση και ορισμένα σημεία αρθρώσεων. Δεύτερο, μια φιγούρα μπορεί να κατασκευαστεί σε πολλές εκδοχές, για να χρησιμοποιηθούν ποικίλα, ανάλογα με τις απαιτήσεις της κάθε σκηνής: 15 διαφορετικές φιγούρες είχαν κατασκευαστεί για καθέναν από τους επτά κύριους χαρακτήρες του “Ο Τζέιμς και το γιγάντιο ροδάκινο”. Αυτά τα χαρακτηριστικά των φιγούρων καρέ-καρέ (επιπλέον αρθρώσεις, ανταλλάξιμα κομμάτια και πολλαπλές φιγούρες για τον ίδιο χαρακτήρα), ωστόσο, δεν είναι απαραίτητα για τη δημιουργία ταινιών καρέ-καρέ και πραγματικά αποτελούν απλώς εξέλιξη των τεχνικών που εφαρμόζονται και στις χειροπιαστές κούκλες [άλλωστε, οι “εξελιγμένες αυτές τεχνικές επίσης εφαρμόζονται και στο κλασικό κουκλοθέατρο: πχ όταν μια μαριονέτα πρέπει να κάνει πολλές κινήσεις που αλληλοαναιρούνται, τότε απαιτούνται δύο όμοιες εξωτερικά κούκλες, με διαφορετικές όμως αρθρώσεις και διαφορετικό χειριστήριο, στυλ].

Είναι οι φιγούρες καρέ-καρέ κούκλες; Ο πραγματικός χειρισμός τέτοιων φιγούρων μοιάζει αρκετά με αυτόν των χειροπιαστών κουκλών, όντας τίποτα περισσότερο ή λιγότερο από τη φυσική μετατόπιση των διάφορων κομματιών από τη μία θέση στην άλλη. Η διαφορά μεταξύ αυτών των φιγούρων και των κουκλών όπως τις γνωρίζουμε, η οποία είναι σημαντική και αμετάβλητη, είναι ότι από αυτή καθεαυτή τη διαδικασία της εμψύχωσής τους, οι φιγούρες καρέ-καρέ δεν μπορούν να εμψυχωθούν σε πραγματικό χρόνο. Στο έργο “Ο εφιάλτης

και τις καρέ-καρέ κούκλες. Αξίζει να παρατηρήσουμε ότι οι φιγούρες ανιματρόνικς διαφέρουν από πολλές άλλες χειροπιαστές κούκλες στο ότι οι πρώτες καταφέρνουν με μεγάλη επιτυχία να κρύψουν τα μηχανικά μέσα του χειρισμού τους και πετυχαίνουν έναν τεράστιο βαθμό αληθοφάνειας -γενικά δε "δείχνουν" κούκλες- αλλά αυτές είναι διαφορές βαθμού και όχι είδους.

Είναι επίσης αξιοπαρατήρητο ότι οι φιγούρες ανιματρόνικς μπορεί να ελέγχονται είτε από το πληκτρολόγιο είτε με "σύλληψη της κίνησης" είτε και με τα δύο ταυτόχρονα κι ακόμα και με πιο παραδοσιακές τεχνικές, όπως νήματα και βέργες, αλλά σε κάθε περίπτωση η κίνησή τους είναι χειροπιαστή, οπότε δε χρειάζεται να ασχοληθούμε με το θέμα του ελέγχου σε πραγματικό χρόνο.

Υπάρχουν κάποιες φιγούρες ανιματρόνικς που πρέπει να διαφοροποιηθούν από τις κούκλες: αυτές οι φιγούρες είναι αυτόματα, όπως οι χαρακτήρες της Ντίσνεϋλαντ που προαναφέρθηκαν ή τα δυσάρεστα ακαλαίσθητα πλάσματα σε καταστήματα, όπως τις πιτσαρίες Chuck E. Cheese. Το διακριτικό χαρακτηριστικό του αυτομάτου είναι ότι οι κινητικές του δυνατότητες είναι "κλειστές". Στις κούκλες όλων των ειδών -ακόμα κι εκείνων με περιορισμένο αριθμό κινήσεων- η φύση και η διάρκεια της κίνησης είναι ανοικτή στον έλεγχο και την κρίση του χειριστή είτε ο χειριστής κάθεται μπροστά από ένα υπολογιστή είτε φοράει ένα waldo είτε κρατάει νήματα. Στο αυτόματο, αντίθετα, άπαξ και καταστρωθεί το πρόγραμμα των κινήσεων (είτε ηλεκτρονικά είτε μηχανικά), παραμένει αμετάβλητο: πρώτα, ας πούμε, θα λυγίσει το κεφάλι, μετά θα κινηθεί το χέρι προς τα πάνω, μετά θα σηκωθεί τεντωμένο κλπ. Το πρόγραμμα του αυτόματου μπορεί να αλλάξει μόνο αν αντικατασταθεί από ένα νέο αμετάβλητο πρόγραμμα. Η διαφορά μεταξύ κουκλών και αυτομάτων δεν είναι η λειτουργία ενός νέου μέσου παρουσίασης. Αρα, θα πρέπει να υπάρξει ένας διαχωρισμός μεταξύ του αυτόματου και όλων των υπόλοιπων κατηγοριών, όπου το αυτόματο (είτε ελέγχεται ηλεκτρονικά, είτε μηχανικά) λογίζεται ως ένα είδος κινητικού γλυπτού.

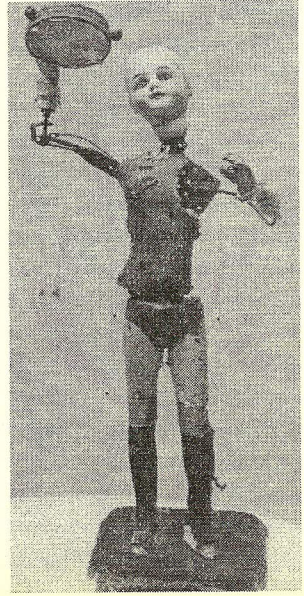
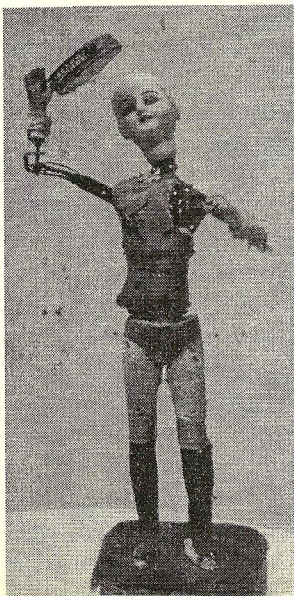
Οι χειροπιαστές κούκλες, οι εικονικές κούκλες, οι κούκλες καρέ-καρέ (και επίσης η χρήση της τεχνικής ανιματρόνικς για καθεμία από τις προηγούμενες κατηγορίες): Τι πρέπει κανείς να θεωρεί κουκλοθέατρο στην εποχή της παραγωγής των μέσων; Πίσω, στην εποχή της μηχανικής παραγωγής, οι σκέψεις του Walter Benjamin άγγιξαν τα όρια της αποκάλυψης: στο δοκίμιό του καταλήγει στο ισχυρό συμπέρασμα ότι η μηχανική αναπαραγωγή συνδέεται με το φασισμό και άρα με τον πόλεμο ([1933] 1969:241-242). Ενώ είμαι σίγουρος ότι η παραγωγή των μέσων είναι μια λειτουργία και μια επιρροή της σύγχρονης κοινωνίας, διστάζω να συνάγω ολοκληρωμένα συμπεράσματα από την εξέλιξή της. Μάλλον, πιστεύω πως έχει εξελιχθεί απλά γιατί η εξέλιξή της ήταν εφικτή: οι καλλιτέχνες είδαν κάποιες δυνατότητες στα νέα μέσα και έσπευσαν να τα χρησιμοποιήσουν προς όφελός τους, όπως έκαναν πάντοτε μόλις τους παρουσιάζονταν νέες δυνατότητες.

Οι οπαδοί της παράδοσης, όπως ο Mark Levenson (τουλάχιστον στην παλιά που θέση στην UNIMA-USA), μοιάζουν να φοβούνται για την τύχη των χειροπιαστών κουκλών και να βλέπουν ένα εχθρό στα πρόσωπα των άλλων ποικίλων ειδών κουκλών που είδαμε, και έτσι να προσπαθούν να διατηρήσουν μια σφαίρα αποκλειστικότητας. Οι οραματιστές, όπως ο Stephen Karlin, είναι πιο αισιόδοξοι. Οι νέες μορφές κουκλοθεάτρου, γράφει ο Karlin, "δε σημαίνουν το θάνατο των παραδοσιακών μορφών", αλλά ίσως να τις "οδηγήσουν σε μια κατάσταση "υπό συντήρηση" για την ιστορική, πνευματική ή λαογραφική τους αξία, κάτι σαν τα είδη ζώων υπό εξαφάνιση σε ζωολογικό κήπο" (1994:39). Μια

τέτοια “κατάσταση συντήρησης” δε μου φαίνεται και πολύ ευτυχής προοπτική, αλλά ούτε και μοιάζει πραγματική. Είναι πολύ δύσκολο να κατονομάσεις τρεις παραδόσεις κουκλοθεάτρου που “διατηρούνται” επιτυχώς, αφού το κοινό τους τις εγκατέλειψε.

Στην πραγματικότητα, ωστόσο, δε νομίζω ότι το ηλεκτρονικό κουκλοθέατρο προδικάζει το τέλος του κουκλοθεάτρου, όπως το γνωρίζαμε μέχρι σήμερα. Υπάρχει ακόμα μια απόλαυση στη ζωντανή παράσταση μιας χειροπιαστής κούκλας -η άμεση “κόντρα” μεταξύ του κοινού και ενός “ζωντανού” αντικειμένου- που είναι ξεχωριστή από κάθε άλλη απόλαυση που μπορεί να βρει κανείς στις κούκλες των ηλεκτρονικών μέσων. Προβλέπω ένα μέλλον στο οποίο οι χειροπιαστές και οι εικονικές κούκλες θα μπορούν να συνυπάρχουν, η καθεμία εξελίσσοντας και προκαλώντας την άλλη. Ο Άμλετ μου δεν προέρχεται από τη φύση ούτε και θα γίνει ποτέ ένας Άμλετ καρέ-καρέ. Αλλά κι οι δύο, ακριβώς όπως και ένας Άμλετ μαριονέτα ή κι ένας ζωντανός Άμλετ, υπηρετούν την ίδια ουσιαστική λειτουργία (με διαφορετικά μέσα): όχι τόσο το κράτημα ενός καθρέπτη απέναντι στη φύση όσο το άνοιγμα ενός παράθυρου στην ανθρώπινη τέχνη.

μετάφραση: Στάθης Μαρκόπουλος



## Η συνάντηση του ευρωπαϊκού με το παγκόσμιο κουκλοθέατρο

Henryk Jurkowski

ομιλία στο 17ο συνέδριο της  
UNIMA (Βουδαπέστη 1996)

Η μεταμόρφωση του σύγχρονου κουκλοθεάτρου πραγματοποιείται διαχρονικά, όπως κάθε είδους εξέλιξη, όμως αυτό δε σημαίνει ότι όλες οι μορφές θεάτρου επηρεάζονται με τον ίδιο τρόπο από αυτήν την εξέλιξη. Πολλές από αυτές, όπως το λαϊκό κουκλοθέατρο ή σε ορισμένες περιπτώσεις το θέατρο για παιδιά, παρέμειναν αναλλοίωτες, διευρύνοντας έτσι σήμερα το πεδίο της τέχνης του κουκλοθεάτρου. Γενικά, αν και είναι αρκετά προφανές, πρέπει να θυμίσουμε ότι αυτό το φαινόμενο βοηθά τη συνύπαρξη των έντεχνων και των λαϊκών θεάτρων, συμπεριλαμβανομένων και των “φυλετικών”, αν λάβουμε υπόψη την αφρικανική παρουσία στα ευρωπαϊκά φεστιβάλ. Πραγματικά, η ταυτόχρονη εξέλιξη των διαφόρων ευρωπαϊκών ειδών έχει αντικατασταθεί εδώ και πολλά χρόνια από μια άλλη, παγκόσμιας κλίμακας εξέλιξη. Η ευκολία και η ταχύτητα των μέσων μεταφοράς παρέχουν τη δυνατότητα σε όλους σχεδόν τους κουκλοπαίκτες να ανακαλύπτουν και να πειραματίζονται σε φόρμες και δραματικά θέματα από πολιτισμούς όλου του κόσμου. Όμως, αναρωτιόμαστε εάν πρόκειται για πραγματικά καινούριο γεγονός στα χρονικά του κουκλοθεάτρου.

Πριν απαντήσουμε, θα πρέπει να αναρωτηθούμε για κάποια σημεία. Ειδικοί του Ευρωπαϊκού θεάτρου έδωσαν την ιδέα ότι το κουκλοθέατρο προέρχεται από την Απω ή τη Μέση Ανατολή. Έτσι, ο Richard Pischel θεωρούσε την Ινδία ως την πατρίδα της μαριονέτας, ενώ για άλλους, η εξέλιξη των ιπποτικών δραμάτων με μαριονέτες κατά το Μεσαίωνα επηρεάστηκε από τη συνάντηση των ιπποτών της Δύσης με τους Σαρακηνούς. Αυτές οι θεωρίες γοητεύουν σαν εξωτικά διηγήματα και έτσι αξίζουν την προσοχή μας, όμως οι πιθανότητες να αποδείξουμε τη λογική βάση τους είναι λιγοστές. Η ιδέα της αυτόχθονης καταγωγής της μαριονέτας, καθώς βεβαιώνεται από την παρουσία της σε όλες τις περιοχές του πλανήτη, έρχεται σε αντίθεση με τις παραπάνω υποθέσεις.

Όπως και να ‘χει, για μεγάλο χρονικό διάστημα κανείς δεν αναρωτήθηκε για την προέλευση της ευρωπαϊκής μαριονέτας. Οι κούκλες είχαν ήδη παρουσιαστεί στα θεάματα της αρχαιότητας και μόνο κατά το Μεσαίωνα φάνηκαν οι ποικίλες λειτουργίες τους, αν και σε γενικές γραμμές η τύχη τους βρισκόταν στα χέρια των πλανόδιων κουκλοπαικτών/ ιστορητών. Μόνο κατά το 18ο αιώνα ήρθαν στο φως τα πρώτα στοιχεία, που ενίσχυσαν την επίδραση του ξένου κουκλοθεάτρου στο ευρωπαϊκό εξαιτίας των κατακτήσεων, των επαφών με μακρινούς πολιτισμούς και του θαυμασμού που αυτοί προκάλεσαν στους Ευρωπαίους.

Το ενδιαφέρον για την κινέζικη τέχνη στην όψιμη εποχή του ροκοκό προώθησε την εξέλιξη του θεάτρου σκιών στην Ευρώπη [στα γαλλικά το θέατρο σκιών ακόμα ονομάζεται και “ombres chinoises” = κινέζικες σκιές, σμ]. Έναν αιώνα αργότερα, η “ανακάλυψη” της ιαπωνικής κουλτούρας θα εισάγει στα παρισινά σαλόνια τις πρώτες περιγραφές του ιαπωνικού κουκλοθεάτρου (Bunraku). Στην ουσία, το bunraku δεν υιοθετήθηκε από το ευρωπαϊκό κουκλοθέατρο, όμως έγιναν τα πρώτα βήματα. Αυτή η τεχνική εκτέλεσης θα θοισιμβεύσει 60 χρόνια αργότερα. στις μέρες μας πια. Κατά την ίδια περίοδο,

παρατηρείται η επίδραση των ινδονησιακών κουκλών, η οποία δεν οφείλεται τόσο στις άμεσες επαφές με το ινδονησιακό κουκλοθέατρο (wayang kulit και golek) όσο στις μελέτες των ολλανδικών μουσείων.

Στην Ευρώπη του 19ου αιώνα, κυριαρχούσαν πολλά είδη κουκλών στη σκηνή. Οι γαντόκουκλες και οι μαρότες κυριαρχούσαν στα πλανόδια θεάματα. Οι μαριονέτες που κρέμονταν από νήματα ή βέργες αποτελούσαν τοπικά αξιοθέατα. Η εμφάνιση των μαριονετών με νήματα (ένα κεντρικό νήμα και άλλα δύο για το χειρισμό των χεριών), όπως στο ινδονησιακό κουκλοθέατρο, εντυπωσιάζει. Φαίνεται ότι ο Oskar Kokoschka υπήρξε ο πρώτος που τις χρησιμοποίησε στο έργο του “Sphinx und Strohmann” (1909). Αυτό το έργο, που παίχτηκε από φοιτητές, ήταν άσχετο με την ινδονησιακή κουλτούρα, ενώ η επιλογή αυτής της τεχνικής έγινε επειδή ήταν η πιο βολική. Από τη μεριά του, ο Richard Teschner χρησιμοποίησε κούκλες του wayang, για να παρουσιάσει ινδονησιακούς θρύλους: “Kosumos Orfertod”, “Nabi Isa” και “Nawang Wulan” (1912). Πρέπει όμως να πούμε, ότι αυτές οι προσπάθειες εισαγωγής θεμάτων του ινδονησιακού πολιτισμού στην Ευρώπη έμειναν ατελείς. Ο ίδιος ο Teschner, αν και διατήρησε τις τεχνικές ιδιαιτερότητες της ινδονησιακής μαριονέτας, επανήλθε στα ευρωπαϊκά θέματα που σχετίζονταν στην πλειοψηφία τους με τον μπόεμικο καλλιτεχνικό βίο.

Οι ρώσοι καλλιτέχνες Nina και Ivan Efimov ενδιαφέρθηκαν για ο wayang και παρουσίασαν τους “Μύθους” του Krylon και το “Μάκβεθ” του Σαίξπηρ (1930) με τέτοιες μαριονέτες. Κυρίως όμως, ο Obrastsov έκανε γνωστές τις κούκλες με νήματα από κάτω, ακολουθώντας το μοντέλο των κουκλών τις Ιάβα [στις σλαβικές γλώσσες ο τύπος αυτός κούκλας εξακολουθεί να ονομάζεται “γιαβάικα”, στμ], χρησιμοποιώντας τις από το 1940. Οι παραστάσεις του, άλλοτε σατιρικές, άλλοτε ποιητικές, παρουσίαζαν την κούκλα ως ένα μέσο ρεαλιστικής αναπαράστασης του ανθρώπου. Έτσι, παραδόξως, το ινδονησιακό κουκλοθέατρο, δηλαδή οι κούκλες με τελετουργικό ρόλο, αλλά και έναν περίπλοκο θρησκευτικό συμβολισμό, εξυπηρέτησαν επίσης τους ρεαλιστικούς κοινωνικούς σκοπούς του θεάτρου του Obrastsov.

Αυτή η πορεία του ινδονησιακού κουκλοθεάτρου, καθώς απομακρυνόταν από την πραγματική του φύση, ανέστειλε την επίδραση της ινδονησιακής τέχνης στο ευρωπαϊκό κουκλοθέατρο. Οι λιγότερες προσπάθειες αναπαραγωγής του πρωτότυπου ινδονησιακού θεάτρου σκιών (wayang purwa) και οι πολυάριθμες εκθέσεις φιγούρων δεν έφεραν σπουδαία αποτελέσματα. Η παράσταση που ανέβασε η Aline Gizewska στο Bielsko Biala, “O Laihamek που κρατούσε τον ουρανό” (1986), είχε πολλά προτερήματα. Η Gizewska χρησιμοποίησε θέματα από μύθους της Μαλαισίας, αλλοιώνοντας την παραδοσιακή ουσία των παραστάσεων του wayang. Ό,τι κι αν βρήκαν, για να κατακρίνουν στο έργο της τόσο οι Ινδονήσιοι όσο και οι Μαλαισιανοί, η Gizewska πραγματοποίησε μια συγκριτική παράσταση που αναμείγνυε μακρινές και αρχαίες παραδόσεις με τη σύγχρονη ευρωπαϊκή θεατρική σκέψη.

Το ευρωπαϊκό θέατρο -εκτός λίγων εξαιρέσεων- μελέτησε γενικά τα τεχνικά στοιχεία του κουκλοθεάτρου άλλων πολιτισμών. Ιδιαίτερα ενδιαφέρθηκε για την παραδοσιακή τεχνική του “ningyo joruri”, του ιαπωνικού κουκλοθεάτρου. Πρόκειται για αφηγηματικό θέατρο. Ο αφηγητής “tayu” διηγείται με έμφαση και τραγουδά το κείμενο μιας ιστορίας, την οποία ερμηνεύουν οι κούκλες. Τρεις ορατοί κουκλοπαίκτες είναι κατά κανόνα υπεύθυνοι για την κίνηση μιας κούκλας. Αυτό το είδος γνώρισε επιτυχία στο ιαπωνικό κουκλοθέατρο (bunraku), όμως

και πολλοί άλλοι κουκλοπαίκτες προτιμούν την τεχνική του. Αυτή η τεχνική ωστόσο, σπάνια χρησιμοποιήθηκε στο ανέβασμα ιαπωνικών έργων. Οι Τσέχοι και οι Πολωνοί ήταν οι μόνοι που προσπάθησαν να τη χρησιμοποιήσουν σε τέτοια έργα, όπως το “Asagao”.

Σήμερα, οι τάσεις της ευρωπαϊκής τέχνης και η ιαπωνική παράδοση (17ος αιώνας) έχουν φανερά αλληλοεπηρεαστεί. Η εκσυγχρονιστική επιθυμία των ευρωπαίων κουκλοπαικτών να παρουσιάσουν στο θεατή την τεχνική του θεάτρου και του κουκλοπαίκτη (κάτι που παλαιότερα έμενε κρυφό από τα μάτια του κοινού), θυμίζει πολύ την τεχνική του *ningyo jorugi*. Δεν πρέπει λοιπόν να μας εκπλήσσει το γεγονός ότι πολλοί κουκλοπαίκτες εμπνέονται από την ιαπωνική τέχνη, χωρίς να διαθέτουν πάντα τα μέσα για το χειρισμό κάθε κούκλας από τρεις κουκλοπαίκτες. Για παράδειγμα, το ρωσικό θέατρο χρησιμοποίησε το γυναικείο *ningyo jorugi*, στο οποίο η κούκλα κινείται από ένα άτομο. Ο Mikhail Korolev, διευθυντής του Τμήματος Μαριονέτας στο Ινστιτούτο Δραματικής Τέχνης του Λένινγκραντ, ενδιαφέρθηκε ιδιαίτερα γι’ αυτήν την τεχνική. Το φαινόμενο εξαπλώθηκε σχεδόν σε όλα τα μέρη που δε σχετίζονταν με το ευρωπαϊκό θέατρο είτε είχαν δραματικούς σκοπούς είτε ποιητικούς. Ο Christopher Leith έκανε ένα αξιόλογο είδος συγκριτικής παράστασης με το έργο του “*Beowulf*” (1971). Το παλιό αυτό αγγλικό έπος με μυθολογικά στοιχεία, το οποίο παρουσιάστηκε σαν ραψωδία, χρησιμοποιήσε αφηγητές και μαριονέτες περίτεχνα δουλεμένες, τις οποίες χειρίζονταν ορατοί [από το κοινό] κουκλοπαίκτες σύμφωνα με την τεχνική του ινδικού θεάτρου “*bommalattam*”. Οι μαριονέτες του *bommalattam* είναι πρωτότυπες: κρεμιούνται στο τουρμπάνι του χειριστή τους, ο οποίος παράλληλα κινεί τα χέρια τους με τη βοήθεια ράβδων. Το αποτέλεσμα που ήθελε να δώσει ο Leith δεν είχε μεγάλη σχέση με την παραδοσιακή ινδική κούκλα: “Αν και πρόκειται για προσαρμογή ενός αγγλικού επικού ποιήματος που ασχολείται με έναν ήρωα πολεμιστή, ο δικός μου “*Beowulf*” δεν εξιστορεί γεγονότα. Σκοπός μου ήταν να εισάγω ένα χρονικό στοιχείο σε μια σειρά γλυπτών εμπνευσμένων από το θέμα του *Beowulf*. Ελπίζω το κοινό να μελετήσει κάθε φιγούρα, σαν να επισκεπτόταν μια έκθεση.”

Ο Leith, λοιπόν, επέλεξε την ινδική τέχνη της μαριονέτας, μόνο για να παρουσιάσει τα γλυπτά του. Κι άλλοι καλλιτέχνες όμως, που κατά τον ίδιο τρόπο χρησιμοποίησαν τις πολιτιστικές αξίες αυτής της “εξωτικής” τέχνης, είχαν αξιόλογα αποτελέσματα. Η θεατρική ομάδα του Dominique Houdart ήταν από τις πρώτες που χρησιμοποίησαν την τεχνική του *bunraku* στο έργο του *Marivaux*, “*Arlequin poli par l’ amour*” (1972). Αυτή η παράσταση είχε συζητηθεί πολύ. Η Anne Gilles μας άφησε μια λεπτομερή περιγραφή της, στην οποία αφήνει να φανεί ότι ο Houdart δεν προσπαθούσε να μιμηθεί το *bunraku*, αλλά να χρησιμοποιήσει κάποια στοιχεία του ανάμεσα σε πολλά άλλα μέσα έκφρασης, όπως για παράδειγμα τις προβολές διαφανειών από πίνακες του Γκόγια. Ενώ σέβεται την τέχνη του *bunraku*, ο Houdart έντυσε τους αφηγητές με κουστούμια της εποχής του *Marivaux* και τους τοποθέτησε στο μπροστινό μέρος της σκηνής. Οι μαριονέτες κινούνταν από μαυροντυμένους παίκτες που είχαν καλυμμένα τα πρόσωπά τους. Η ανάπλαση της ατμόσφαιρας του Γκόγια με το μακιγιάζ καθώς επίσης και η έκφραση των κουκλών προκύπτουν από την ερμηνεία που έδωσε ο Houdart στο έργο του *Marivaux*, από το οποίο ξεχώρισε την εικόνα της “συγκαλυμμένης απανθρωπιάς”. Τί γίνεται όμως με τη χρήση της τεχνικής του *bunraku*; Σύμφωνα με την Gilles, το *bunraku* διευκολύνει την παρουσίαση της διπλής δομής του κειμένου, η οποία διασπάζεται μέσω της γλώσσας των πρώτων

στα βαθιά ή τα επιφανειακά νοήματα. Έτσι, διευκολύνει την παρουσίαση ηρώων των οποίων η όψη αποτελεί “την μάσκα, τη φύση και τη δύναμη των επιθυμιών”. Συμπερασματικά, η Gilles θεωρεί πετυχημένο το εγχείρημα του Houdart, συσχετίζοντάς το με το ρόλο του bunraku στο ευρωπαϊκό κουκλοθέατρο: “Το παραδοσιακό bunraku επικρίνεται από αντιφατικές αντιλήψεις. Αυτή η τεχνική, καθώς σχετίζεται με την ερμηνεία του ηθοποιού και αφού χρησιμοποιείται σε έργα όπως το “Arlequin poli par l’ amour”, μοιάζει να επιδιώκει να αποπροσανατολίσει το ναρκισσισμό του θεατή. Επιπλέον, με την αποστασιοποίηση εξυπηρετεί την προσπάθεια του σκηνοθέτη να περάσει κάποια διδακτικά μηνύματα που δεν υστερούν σε έκταση και περιεχόμενο. Ενώ στηρίζονται στη θεατρική διαδικασία, όταν χρειαστεί, αποκαλύπτουν το διαλεκτικό χαρακτήρα της ερμηνείας. Ενώ βασίζονται στα νοήματα του έργου, όταν χρειαστεί, αποκαλύπτουν τη δυαδικότητα της φύσης των ηρώων, τα διαφορούμενα σημεία του έργου ή το πώς θέλει ο σκηνοθέτης να το αποδώσει. Αυτά τα μηνύματα τονίζουν την πολυπλοκότητα των σχέσεων, καθώς δεν τις περιορίζουν υποχρεωτικά σε απλουστευμένα δεδομένα. Το bunraku ξεχωρίζει τα νοήματα, χωρίς όμως να τα αλλοιώνει. Έτσι, ανάμεσα στο χειριστή της κούκλας και την κούκλα του -που δεν ταυτίζεται με τον ηθοποιό- δημιουργούνται εμφανείς ή και απροσδιόριστες σχέσεις με τις διαδικασίες της φύσης μας (σώμα και ψυχή) και τη διαλεκτική”.

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι το bunraku εντυπωσίασε τους μελετητές του κουκλοθεάτρου. Χωρίς να θέλω να μειώσω τις πολιτιστικές και πνευματικές αξίες αυτής της τέχνης, πρέπει να υπενθυμίσω ότι η φήμη της στην Ευρώπη προέρχεται από το πρωτοποριακό της πνεύμα όσον αφορά την τεχνική και δεν έχει καμία σχέση με την ιαπωνική παράδοση, η οποία έχει έναν ιερό και ιστορικό χαρακτήρα. Υπό την επίδραση των νέων θεατρικών αντιλήψεων, το ευρωπαϊκό κουκλοθέατρο εκτίμησε την αποκάλυψη της θεατρικής τεχνικής και την εμφάνιση του κουκλοπαίκτη στη σκηνή. Σίγουρα, αυτό θα συνέβαινε χωρίς καν τη συμβολή της ιαπωνικής κουλτούρας. Εντούτοις, η τεχνική του bunraku, τράβηξε το ενδιαφέρον πολλών κουκλοπαικτών και τη συνδύασαν με τις ευρωπαϊκές τους αντιλήψεις.

Ο Michael Meschke προσέγγισε διαφορετικά το ningyo jorugi και χρησιμοποίησε την τεχνική του στην “Αντιγόνη” του Σοφοκλή, που παρουσίασε το 1971 στο Θέατρο Μαριονέτας της Στοκχόλμης. Αυτές οι κούκλες, βέβαια, ήταν φτιαγμένες σαν από ελληνικού τύπου μαύρο κεραμικό, θυμίζοντας τις διακοσμήσεις των ελληνικών αγγείων, όμως την καθημιά τους τη χειρίζονταν τρεις κουκλοπαίκτες. Επίσης, αρκετοί αφηγητές διηγούνταν το κείμενο πάνω σε μια ειδική εξέδρα, ξεχωριστά από τους ήρωες του έργου.

Η παράσταση γνώρισε μεγάλη επιτυχία τόσο από καλλιτεχνικής άποψης όσο και εξαιτίας των δύο πολιτισμικών συστημάτων στα οποία αναφερόταν, εκ των οποίων το καθένα εκπροσωπούσε ιερές και μυθολογικές αξίες. Το ύφος του ningyo jorugi εισήγαγε μια εκλεπτυσμένη μορφή της πολιτιστικής και σχεδόν θρησκευτικής παράδοσης - το άλλο εισήγαγε τη μυθολογική θεματολογία. Η “μυθολογική” μορφή του ningyo jorugi αντιστοιχούσε ακριβώς στον ευρωπαϊκό μύθο. Όπως οι παραστάσεις του ningyo jorugi, έτσι και η παράσταση της “Αντιγόνης” ήταν εορταστική και τελετουργική, σαν έκφραση των πιο ιερών μυστηρίων. Όπως τονίζει ο Meschke, ούτε το κοινό ούτε οι κριτικοί αμφισβήτησαν ξανά αυτήν τη μορφή θεάτρου, καθώς αποτελούσε μέρος της ελληνικής τραγωδίας. Το παρακάτω κείμενο του Dagens Nyheter το επιβεβαιώνει:



“Πέρα απ’ όλα τ’ άλλα, δεν υπάρχουν στοιχεία εξωτισμού. Ο Meschke πέτυχε με κάποιο τρόπο να εκμεταλλευτεί αυτήν την τεχνική, προκειμένου να πραγματοποιήσει τους δικούς του σκοπούς. Οι κούκλες του χαρακτηρίζονται από μεγάλη ομορφιά και εκφραστικότητα. Είναι μαύρες, όπως τα πρόσωπα που είναι ζωγραφισμένα στα αρχαία ελληνικά αγγεία, και κινούνται με τέτοιο τρόπο, που μοιάζουν να μεγαλώνουν επί σκηνής, φτάνοντας σχεδόν να διπλασιάσουν το ύψος τους”.

“Τα χέρια δίνουν ζωή σε αυτές τις κούκλες, όπως το πρόσωπο ζωντανεύει τον άνθρωπο. Ο Κρέοντας σφίγγει τις γροθιές από οργή, η Αντιγόνη σηκώνει αργά τον αντίχειρα σε ένδειξη άρνησης. Ο Τειρεσίας εκφράζει την κούρασή του κρατώντας το μέτωπο με τα χέρια του. Όλα αυτά εκπλήσσουν. Όμως, το πιο ενδιαφέρον είναι ότι η τέχνη αυτού του έργου δεν οφείλεται στο σύμπλεγμα ηθοποιών - κουκλών, όπως συνέβαινε στις προηγούμενες παραστάσεις του M. Meschke, αλλά στην επίδραση του ενθουσιασμού που δημιουργείται ανάμεσα στις κούκλες και τους ηθοποιούς”.

Οι παραστάσεις του Meschke δεν παρουσίαζαν όλες με τόση επινοητικότητα τα πολιτιστικά στοιχεία των μέσων έκφρασης που χρησιμοποιούσε. Στο σανσκριτικό ποίημα “Ramayana”, ο πολύτιμος σύμμαχος του Rama, ο βασιλιάς των πιθήκων Hanuman, παρέμεινε στο προσκήνιο και μάλιστα με καλυμμένη μορφή. Παρά τις προθέσεις του Meschke, το κοινό δυσκολευόταν να κατανοήσει τα πολύπλοκα μηνύματα της παράστασής του. Η επιτηδευμένη σκηνογραφία δεν είχε αποτέλεσμα. Η πιστή εικονογράφηση ενός έργου δεν αποκλείει την υπερβολική συγκέντρωση πολιτιστικών στοιχείων.

Οι κούκλες του “kuruma ningyo”, τις οποίες χρησιμοποίησε ο Zlatko Bourek του θεάτρου ITD του Ζάγκρεμπ στην παράσταση του “Άμλετ” του Tom Stoppard (1982), ήταν δανεισμένες επίσης από την ιαπωνική παράδοση. Ταίριαζαν με την όλη αντίληψη του θέματος. Η Livija Kroflin αναφέρθηκε στα χαρακτηριστικά του, λέγοντας: “Το σημαντικό είναι ότι αυτές τις κούκλες τις χειρίζονται με τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιούσαν στο παραδοσιακό ιαπωνικό κουκλοθέατρο. Ένα άτομο κάθεται σ’ ένα σκαμνάκι με ρόδες και κρατά την κούκλα μπροστά του, έτσι ώστε να μπορεί να κινεί το κεφάλι και το στόμα της με το ένα χέρι και το χέρι της με το άλλο. Τα πόδια της κούκλας είναι τα πόδια του χειριστή, ντυμένα με αποχρώσεις που ταιριάζουν στο κουστούμι της κούκλας, γεγονός που δίνει την εντύπωση ότι οι κούκλες μετακινούνται μόνες τους στη σκηνή. Άλλα άτομα, ντυμένα στα λευκά, με κρυμμένο το κεφάλι, προσπαθούν να τραβήξουν το ενδιαφέρον του κοινού πάνω στην κούκλα. Αυτή η τεχνική πιθανότατα προκαλεί κατάπληξη και δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης σχέσεων ανάμεσα στην ερμηνεία του κουκλοπαικτικού και την κούκλα του. Για παράδειγμα, μόνο όταν ο ηθοποιός σηκώνει πολύ ψηλά την κούκλα, το σώμα της ξεχωρίζει από τα πόδια της και ο θεατής καταλαβαίνει ότι πρόκειται για τα πόδια του χειριστή της, δηλαδή για ανθρώπινα πόδια και ότι η κούκλα μπορεί να παίξει και χωρίς αυτά”.

Η Koflin δεν ξεχώρισε αυτό που προκύπτει από την ανταλλαγή πολιτιστικών στοιχείων και που εύκολα το παραβλέπουμε. Γι’ αυτήν, αυτό που μέτρησε περισσότερο ήταν οι εκφραστικές δυνατότητες της κούκλας που επηρεάζονται από ευρωπαϊκά κριτήρια, πράμα που δείχνει την στάση των κουκλοπαικτών ως προς το δανεισμό στοιχείων. Όμως, αυτό είναι δικαιολογημένο. Κάθε τεχνική κουκλοθεάτρου λειτουργεί με βάση ένα πολιτιστικό πλάνο (σε σχέση με την κουλτούρα που την γέννησε) και με βάση

ένα εκφραστικό πλάνο (ως μέσο δικής του έκφρασης). Το kuruma ningyo εξέφραζε άψογα τον ειρωνικό χαρακτήρα της παράστασης.

Η δεκαετία του '80 έφερε καινοτομίες στη χρήση της ασιατικής κουλούρας. Τα πολυάριθμα ταξίδια των ευρωπαίων και αμερικανών κουκλοπαικτών στην Ασία, τους ώθησαν να πειραματιστούν στη θεατρική τεχνική που "ανακάλυψαν" εκεί. Μυθήθηκαν λοιπόν στο wayang και το bunraku κοντά σε μεγάλους δασκάλους, με σκοπό να δοκιμαστούν αρχικά σε αυτές τις τεχνικές υπό την επίβλεψή τους, για να τις μεταφέρουν έπειτα στις πατρίδες τους. Σύμφωνα με τη Nancy Staub, η επιτυχία της νέας γενιάς αμερικανών κουκλοπαικτών, όπως της Theodora Skipitares, της Julia Tymor, του Eric Bass ή του Bruce Schwartz, προκύπτει από τις επαφές τους με το ιαπωνικό bunraku. Πρέπει να προσθέσουμε ότι ένας άλλος κουκλοπαίκτης αυτής της περιόδου, ο Roman Paska, πήγε στην Ινδονησία, για να μελετήσει το wayang, από το οποίο δανείστηκε στη συνέχεια στοιχεία για τις δικές του δημιουργίες.

Σε ολόκληρη την Ευρώπη, η τεχνική ήταν σχεδόν η ίδια. Μετά από ένα σεμινάριο που οργάνωσε στη Γαλλία ο Jean-Luc Penso με τη συμμετοχή ενός μεγάλου μάστορα από την Ταϊβάν, μια γαλλική θεατρική ομάδα, το "Θέατρο Χωρίς Στέγη", χρησιμοποίησε την τεχνική που διδάχθηκε, τις μαρότες, για το έργο "Ο μύθος της αλεπούς" (1984), κατά τα πρότυπα της κινεζικής τέχνης. Τόσο η ακρίβεια όσο και η δυναμική της κινέζικης κίνησης ταίριαζαν απόλυτα στις ευρωπαϊκές αλληγορίες με ζώα. Ο Penso χρησιμοποίησε αυτά τα στοιχεία της κινέζικης τεχνικής χωρίς να τα διευκρινίσει. Η πορεία είχε χαραχθεί και ο Penso πήγε στην Ταϊβάν με την Catherine Larue. Έμεινε εκεί 3 χρόνια, για να καταλάβει την τεχνική της μαρότας κοντά στο δάσκαλο Li Tien Lu και στη συνέχεια να παίξει το παραδοσιακό κινέζικο ρεπερτόριο στο δικό του θέατρο, το "Θέατρο του Μικρού Καθρέφτη" στη Γαλλία. Στην Ταϊβάν, επίσης, ανέβασε τις "Περιπλανήσεις του Οδυσσέα" με μαρότες και το "Μύθο της Αλεπούς με την τεχνική του κινέζικου θεάτρου σκιών.

Η εκμετάλλευση στοιχείων του ξένου κουκλοθεάτρου θέτει κάποια περίπλοκα προβλήματα. Είναι φανερό βέβαια η έλξη της τεχνικής εφαρμογής τους, όμως πρέπει να γνωρίζουμε καλά τις πολιτισμικές αξίες που γέννησαν την κάθε παράδοση, για να μπορέσουμε να την κατανοήσουμε. Όμως, το να καθορίσουμε κανόνες σε έναν τέτοιο τομέα -όποιοι κι αν είναι αυτοί- μοιάζει να είναι αβάσιμο, αφού κάθε καλλιτεχνικό γεγονός, ακόμα κι αν στηρίζεται σε μια τεχνική που προέρχεται από άλλη κουλτούρα διαθέτει μια άμεση εκφραστικότητα, η οποία διευρύνει το νου του θεατή που δεν έχει γνώσεις πάνω στο θέμα. Μόνο ένας θεατής που είναι γνώστης του αντικειμένου μπορεί να διακρίνει ότι οι πολιτιστικές αξίες έχουν μείνει στην άκρη ή ότι, αντίθετα, υπάρχουν στα μέσα έκφρασης που χρησιμοποιούνται. Τέτοιοι θεατές είναι λίγοι στο συνολικό κοινό του κουκλοθεάτρου.

Όταν πρόκειται για πολιτιστικές αξίες, το πρόβλημα είναι λιγότερο σημαντικό. Έγιναν πολλοί πειραματισμοί, όπως το "Secrets" (Μυστικά, 1984) του θεάτρου Handspan, που θεωρείται από τους πετυχημένους. Οι δημιουργοί του χρησιμοποίησαν μέσα έκφρασης από τον αφρικανικό, τον ασιατικό και τον ευρωπαϊκό πολιτισμό, μιας και τα θεωρούσαν "ένα κοινό αγαθό". Σε μια ατμόσφαιρα από ιαπωνικά παραβάν βλέπαμε να εμφανίζονται ήρωες που προέρχονταν πιθανά από το χριστιανικό ή το μουσουλμανικό κόσμο. Απειλητικοί πόλεμοι περιλαμβάνονται με το ύφος της Όπερας του Πεκίνου, χωρίς όμως να συσχετίζονται με την εθνική του ταυτότητα. Επίσης, εμφανίστηκαν τεχνικές που

αποτελέσαν το πλαίσιο στο οποίο εξελίχθηκε η μαύρη μορφή των ηρώων κι έτσι δημιουργήθηκαν συνδυασμοί νέων πολιτιστικών αντιλήψεων. Επί σκηνής κυριάρχησε το λευκό, του οποίου οι σημασίες διαφέρουν από κουλτούρα σε κουλτούρα: μπορεί να σημαίνει το θάνατο, την αθωότητα, το κενό ή μια αποστειρωμένη αίθουσα νοσοκομείου.

Η ανάμειξη πολιτιστικών θεμάτων μπορεί να μας αποπροσανατολίσει, όμως συχνά η έμπνευση δημιουργεί νέες αξίες, ακόμα κι όταν οι θεατές μπερδεύονται ως προς τη σημασία αυτών των καταπληκτικών μέσων έκφρασης που ανήκουν σε ξένους πολιτισμούς. Εδώ συμμετέχουν επίσης, τόσο άνθρωποι, που απλά είναι συντηρητικοί, όσο και καλλιτέχνες, που φτιάχνουν την εικόνα της δικής τους ανθρώπινης πραγματικότητας, παίρνοντας ιδέες από άλλους πολιτισμούς. Αυτό είναι φυσικό και αναπόφευκτο, ειδικά σε μια εποχή που οι πολιτισμοί έχουν έρθει σε μια πολύ στενή επαφή.

Ο Luc Amoros από το Στρασβούργο και η θεατρική ομάδα Ki-Yi, από το Αμπιτζάν αποτελούν ατράνταχτη απόδειξη, αφού ανέβασαν μαζί μια παράσταση με τίτλο "Sunjata, η εποποιία του λαού Mandigo" (1989). Οι Αφρικανοί έδωσαν την ιδέα της ιστορίας ή καλύτερα του μύθου που παρουσίαζε την ιστορία του ήρωα της Δυτικής Αφρικής, Sunjata, και την ιδέα της φωνητικής, χορευτικής και μουσικής παρουσίας ηθοποιών. Το κείμενο είχε γράψει ένας Αφρικανός συγγραφέας, ο Were Were Liking, που έδινε κατευθύνσεις στην ομάδα Ki-Yi. Οι Γάλλοι καλλιτέχνες πλαισίωσαν την παράσταση και την προμήθευσαν με δικά τους μέσα έκφρασης, όπως το θέατρο σκιών. Ο επικός χαρακτήρας της παράστασης επέτρεπε την ένωση αυτών των εκφραστικών μέσων. Όλες οι εικόνες αποκάλυπταν το μυστικό του ηρωισμού και, καθώς άλλαζε ο ρυθμός, το πέρασμα από το γενικό πλαίσιο σε εκφραστικές λεπτομέρειες υπογράμμιζε τον αφρικάνικο χαρακτήρα της παράστασης.

Ο σκηνοθέτης Luc Amoros δε θέλησε να κάνει μια καλλιτεχνική σύνθεση δύο πολιτισμών. Εκ των προτέρων εμπιστευόταν το δημιουργικό του ένστικτο, όπως φαίνεται από τα σχόλιά του μετά την πραγματοποίηση της παράστασης: "Πράγματι, δε γνωρίζω καλά το αφρικανικό θέατρο, όμως το γνώρισα λίγο μέσα από τη δουλειά του Ki-Yi που παρακολούθησα στο Charleville και από όσα μπόρεσα να διαβάσω και να δω κατά τη διάρκεια της συνεργασίας μας. Όσον αφορά το θέατρο σκιών, επειδή δεν υπάρχει ως δραματικό είδος στην Αφρική, δεν μπορεί να έχει πραγματική υπόσταση. Όταν όμως, αναφερόμενοι στην αισθητική της παράστασης, ευνοούμε τη σκηνογραφία και την ιδιαίτερη ζωγραφική της, υπάρχει σίγουρα κάποια συγγένεια, γιατί μελέτησα την Αφρική. Αρχικά, πριν κάνω την παράσταση, δεν ήθελα να πάω στην Αφρική, προκειμένου να διατηρήσω μια φανταστική εικόνα που είχα γι' αυτήν. Αυτήν τη φανταστική εικόνα εξέφρασα μέσα από τη ζωγραφική και τη γενικότερη αισθητική του έργου. Έτσι, για όλες τις αφρικανικές αναφορές της παράστασης, το κοινό θα αποφασίσει αν οι φανταστικές μου εικόνες ανταποκρίνονται στις δικές του -στις γενικά αποδεκτές ή όχι- ιδέες σχετικά με την Αφρική".

Αναμφίβολα, ήταν ο μόνος τρόπος για να διατηρηθεί η εκφραστικότητα και η αλληλουχία της παράστασης, όμως δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πρόκειται για την ευρωπαϊκή άποψη. Οι Αφρικανοί, εκτός από την ευχαρίστησή τους να συμμετέχουν στην παράσταση, δεν εξέφρασαν καμία ουσιαστική άποψη πάνω στο θέμα.

Η εισαγωγή θεματολογίας από την ασιατική ή την αφρικανική τέχνη στο ευρωπαϊκό ρεπερτόριο και τα μέσα έκφρασης του κουκλοθέατρου αποτελεί μια

πλευρά της ανάμειξης πολιτιστικών στοιχείων. Αυτή η διαδικασία αναπτύχθηκε επίσης και σε άλλες ηπείρους όπου η εφαρμογή, το ρεπερτόριο και τα ευρωπαϊκά μέσα έκφρασης γίνονται συχνά και αυτά αντικείμενα απορρόφησης. Στη δεκαετία του '50, η Τσέχικη μαριονέτα γοήτευσε τους ιάπωνες κουκλοπαίκτες. Την ίδια περίοδο, πολλές χώρες προσπαθούσαν να μιμηθούν τον Obraztsov. Στη συνέχεια, μεγάλη φήμη απόκτησαν τα Muppets του Jim Henson, ο οποίος απόκτησε με τη σειρά του τους μιμητές/ συνεχιστές του. Θα μπορούσε, βέβαια, κάποιος να με κατηγορήσει ότι αναφέρω παραδείγματα που παρουσιάζουν καλλιτεχνικές τάσεις. Και σίγουρα θα είχε δίκιο. Η απορρόφηση θεμάτων που ανήκουν σε μακρινούς πολιτισμούς ήταν για πολλούς απλώς μια τάση. Όμως, δε βρίσκω κάτι αρνητικό σε αυτό. Η μόδα γενικά διεγείρει το ενδιαφέρον για την τέχνη και την ωθεί σε παροξυσμό. Ανοίγει το δρόμο για νέες εμπειρίες. Η ευκολία επικοινωνίας στην εποχή μας μετατρέπει αυτές τις εμπειρίες σε τρόπο ζωής.

μετάφραση Μαρία Σταυριανάκη



## Ειδήσεις

### Μικρές Ερωτικές Ιστορίες με τα... Δάχτυλα

Τί μπορεί να συμβεί, όταν πρωταγωνιστές σε μια παράσταση είναι τα χέρια των ηθοποιών που υποδύονται διάφορους ρόλους, για να ζωντανέψουν έτσι ιστορίες αγάπης;

Τί συμβαίνει, όταν οι κουκλοπαίκτες επιλέγουν για υλικό το ίδιο τους το σώμα και όχι ένα άψυχο υλικό;

Άραγε το σώμα δεν είναι αυτό που μπορεί να ανακαλέσει εκείνες τις ιδιαίτερες στιγμές των ερωτευμένων που κάνουν τις συνηθισμένες ιστορίες τους μοναδικές και ξεχωριστές;

Στις «Μικρές ερωτικές ιστορίες με τα δάχτυλα», τα χέρια μεταμορφώνονται σε ανθρώπινες μορφές ή σε μορφές ζώων. Ο ήχος της παράστασης είναι η φωνή του κουκλοπαίχτη, που δίνει ζωή στα πλάσματά του και ζωγραφίζει μουσικά τον κόσμο τους. Το θέαμα ξετυλίγεται πάνω σε ένα ξύλινο τραπέζι όπου ήχος, κίνηση και φως συνθέτουν εικόνες που σχολιάζουν τα καμώματα του έρωτα.

Το κουκλοθέατρο «Της χείρας τα καμώματα» της Χρυσούλας Αλεξίου και της Γιάννας Μαμακούκα ανεβάζει την παράσταση «Μικρές ερωτικές ιστορίες με τα δάχτυλα» στο "Φούρνο", Μαυρομαχάλη 168, τηλ. 6460748, από τις 2 έως και 7 Μαΐου 2000.

Συντελεστές:

Σενάριο-σκηνοθεσία-παίξιμο:

«Της χείρας τα καμώματα»

Σκηνοθετική επιμέλεια:

Αντώνης Κουτρομπής

Σκηνογραφία-κατασκευές:

Στάθης Μαρκόπουλος

Κουστούμια-περούκες:

Πηνελόπη Συρογιάννη

Επιμέλεια φωνητικών αυτοσχεδιασμών:

Χασά Αημοπούλου

### Εργαστήρι Μαιρηβή

Το "Εργαστήρι Μαιρηβή" είναι ένας νέος χώρος ο οποίος λειτουργεί από τον περασμένο Σεπτέμβριο, σ' ένα ανακαινισμένο κτίριο στο κέντρο της Αθήνας και είναι αφιερωμένος σε εκπαιδευτικά προγράμματα για ενήλικες και παιδιά, με επίκεντρο την κούκλα.

Τον Ιούνιο ολοκληρώνεται με επιτυχία ο πρώτος χρόνος λειτουργίας του. Κλείνοντας λοιπόν τη φετινή δημιουργική χρονιά, εκθέτει στο χώρο του όλες τις κατασκευές των μαθητών του: μαριονέτες διακοσμητικές και θεατρικές, μαρότες, γαντόκουκλες, πάνινες κούκλες και μάσκες.

Εγκαίνια: 10 Ιουνίου 2000, 8:00 μμ

Διάρκεια: 10-18 Ιουνίου 2000

Ώρες Λειτουργίας: 11:00 πμ-9:00μμ

Είσοδος: ελεύθερη



## Ειδήσεις

### Η ΤΙΡΙΤΟΜΠΙΑ σε μια Νέα Μεγάλη Περιπλάνηση

Ο δημοτικός κουκλοθίασος Λάρισας ΤΙΡΙΤΟΜΠΙΑ, μετά από μία πολύ επιτυχημένη κουκλοθεατρική περίοδο με καθημερινές παραστάσεις στη δική του σκηνή – ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ στο Μύλο – και στη Βόρειο Ελλάδα με καινούργιες παραγωγές, ετοιμάζει τις βαλίτσες του για μια μεγάλη περιπλάνηση στο διεθνές κουκλοθεατρικό στερέωμα.

Από 4-14 Μαΐου, λαμβάνει μέρος στο φεστιβάλ κουκλοθεάτρου Αμβούργου, στα πλαίσια των ευρωπαϊκών ημερών πολιτισμού 2000. Σχήματα από 16 χώρες θα κυκλώσουν θεατρικά την Ευρώπη – από την Πορτογαλία μέχρι τη Ρωσία – αναδεικνύοντας σε μεγάλο πρωταγωνιστή την κούκλα.

Το Σεπτέμβριο, ταξιδεύει στο Ζάγκρεμπ (Κροατία), στο καθιερωμένο διεθνές φεστιβάλ, με πολλές συμμετοχές και σημαντικές παραστάσεις. Είναι το 33<sup>ο</sup> διεθνές φεστιβάλ που κάθε δύο χρόνια γίνεται στην Κροατική πρωτεύουσα.

Από 2-7 Οκτωβρίου, θα συμμετάσχει στο διεθνές φεστιβάλ LUTKE 2000, που γίνεται στη Λουμπλιάνα της Σλοβενίας. Ένα πολύ ενδιαφέρον κουκλοθεατρικό γεγονός, καθώς οι παραστάσεις τόσο για μικρούς όσο για μεγάλους επεκτείνονται σε όλα τα είδη κουκλοθεάτρου, από το κλασικό μέχρι πρωτοποριακές μορφές έκφρασης.

Και, τέλος, από 11-21 Νοεμβρίου, θα παρουσιάσει τη δική του άποψη για την τέχνη της κούκλας στο 5<sup>ο</sup> διεθνές φεστιβάλ κουκλοθεάτρου, ΠΑΚΙΣΤΑΝ 2000. Σημειωτέον ότι είναι η δεύτερη συμμετοχή του κουκλοθίασου ΤΙΡΙΤΟΜΠΙΑ σ' αυτό το φεστιβάλ.

### Κέντρο Μελέτης & Σπουδής Στην Τέχνη Του Θεάτρου Σκιών & Του Κουκλοθεάτρου

(Τριπόδων 30, Πλάκα, τηλ. 9329901)

#### Παραστάσεις Κουκλοθεάτρου

- Κάθε Τετάρτη, 8μ.μ., ΓΚΡΙ ΚΟΥΤΙ, "Παιχνίδια με τα χέρια"

- Κάθε Πέμπτη, 8μ.μ., La Linda, Μαρionέτες

- Κάθε Σάββατο 11π.μ. & 4μ.μ. «ΓΚΡΙ ΚΟΥΤΙ» "Ο Πέτρος και ο Λύκος" μουσικό παραμύθι του PROKOFIEF.

#### Παραστάσεις Καραγκιόζη

Κάθε Παρασκευή 9μ.μ. και Κυριακή 11π.μ. & 4μ.μ. από τον Τάσο Κώνστα

### Πατροπαράδοτο

Η γιορτή για την εθνική επέτειο της 25<sup>ης</sup> Μαρτίου στο 4<sup>ο</sup> Γυμνάσιο της Χίου δεν είχε ούτε ομιλίες ούτε ό,τι γενικώς συνιστά τον «πατροπαράδοτο» σχολικό εορτασμό των επετείων. Οι μαθητές του γυμνασίου που συμμετέχουν στην ομάδα μελέτης του θεάτρου σκιών μαζί με τις καθηγήτριές τους Ειρήνη Χούλη και Νικολέτα Γεωργιάδου παρουσίασαν την παραμονή της γιορτής στο σχολείο τους την παράσταση «Ο Αθανάσιος Διάκος και ο Καραγκιόζης καντηλανάφτης» με φιγούρες που έφτιαξαν οι ίδιοι. Παράδοση και ιστορία συναντήθηκαν σε μια εκδήλωση κάθε άλλο παρά «μουσειακού» τύπου.

(“Ελευθεροτυπία”, 23 Μαρτίου)

## Ειδήσεις

### **Μουσικός Διαγωνισμός Καραγκιόζη από την Κρατική Ορχήστρα Ελληνικής Μουσικής**

Ανακοινώθηκε η προκήρυξη του «1<sup>ου</sup> Αγώνα Σύνθεσης Ελληνικής Μουσικής» με θέμα «Ο Καραγκιόζης στη νεοελληνική παράδοση».

Ο διαγωνισμός απευθύνεται σε Έλληνες συνθέτες που έχουν γεννηθεί μετά την 31<sup>η</sup> Δεκεμβρίου 1959. Ο κάθε υποψήφιος μπορεί να συμμετέχει με ένα μόνο ανέκδοτο έργο, διάρκειας 25-35 λεπτών, σε μορφή λαϊκού ορατορίου για φωνές, αφηγητές και ορχήστρα, σουίτα, χορόδραμα ή ελεύθερη σύνθεση για ορχηστρικό σύνολο της ΚΟΕΜ, κύκλος τραγουδιών για φωνές και την ορχήστρα. Η προθεσμία για την υποβολή των έργων λήγει στις 15 Ιανουαρίου 2001. Θα δοθούν τρία πρώτα βραβεία με χρηματικό έπαθλο

2.000.000δρχ., ένα για την κάθε κατηγορία (λαϊκό ορατόριο, χορόδραμα, κύκλος τραγουδιών). Η ανακοίνωσή τους θα γίνει εντός του Φεβρουαρίου 2001 και η απονομή τους θα πραγματοποιηθεί κατά την πρώτη παγκόσμια εκτέλεση των έργων από την ορχήστρα της ΚΟΕΜ μέχρι τον Αύγουστο του 2001. Την κριτική επιτροπή αποτελούν οι: Σταύρος Ξαρχάκος, Γιάγκος Ανδρεάδης, Στέφανος Βασιλειάδης, Γιάννης Καϊμάκης και Λουκάς Καρυτινός.

Οι ενδιαφερόμενοι για περισσότερες πληροφορίες, παραλαβή διακήρυξης και παράδοση υλικού μπορούν να απευθυνθούν στη διεύθυνση: Κρατική Ορχήστρα Ελληνικής Μουσικής, Σπυρίδωνος Τρικούπη 56-58, Αθήνα 11473. Υπόψη κ. Κώστα

Μανιουδάκη, οργανωτικού υπεύθυνου των Αγώνων Σύνθεσης της ΚΟΕΜ. (τηλ.8253448-50, φαξ 8253451)

(Ελευθεροτυπία, 6 Απριλίου 2000)

### **Μικρή Αυλαία Χίου**

Η "Μικρή Αυλαία" είναι μια Χιώτικη ομάδα κουκλοθεάτρου και ψυχαγωγίας που απαρτίζεται από εκπαιδευτικούς και δημιουργήθηκε από το μεράκι και την αγάπη τους για τα παιδιά. Τα μέλη της ομάδας έχουν θεατρική και παιδαγωγική εμπειρία που τους επιτρέπει να αναγνωρίζουν και να εκτιμούν τη σημαντική επιρροή που ασκεί το κουκλοθέατρο στην παιδική ψυχή. Οι κούκλες και τα σκηνικά

κατασκευάζονται από την ομάδα. Πρωτοεμφανίστηκε το Σεπτέμβριο του 1998 στο Δημοτικό Κήπο της Χίου με τη διασκευή που έκανε στο

παραμύθι «Ο Καμπούρης και τα Ξωτικά». Από τότε ανέβασε παραστάσεις σε συνεργασία με σχολεία της Χίου.

Το πιο πρόσφατο έργο της ομάδας έχει τον τίτλο «Το Δάσος των Παραμυθιών» και είναι διασκευή του θεατρικού έργου για παιδιά της Βεατρίκης Κάντζολα-Σαμπατάκου. Είναι γεμάτο με αισιοδοξία και αγάπη για τη φύση. Προσπαθεί να ευαισθητοποιήσει το μικρό θεατή απέναντι στο περιβάλλον, περνώντας το οικολογικό μήνυμα με χιούμορ και τρυφερότητα. Το έργο έχει βραβευθεί με το Α΄ Βραβείο Γυναικείας Λογοτεχνικής Συντροφιάς το 1990.

## Ειδήσεις

### Κυκλοφορούν Ανάμεσά μας

Την Παρασκευή 5 Μαΐου, η ομάδα ΣΠΕΙΡΑΜΑ παρουσιάζει το έργο "Κυκλοφορούν ανάμεσά μας". Οι παραστάσεις θα συνεχιστούν έως την Τρίτη 9 Μαΐου, στο "Θέατρο Κάτω Από την Γέφυρα". Πρόκειται για μια παράσταση χορού, εμπλουτισμένη με στοιχεία θεάτρου και κούκλας.

Θέμα της, ο παραλογισμός που κρύβεται κάτω από το "ευκόλως εννοούμενο". Οι επτά χαρακτήρες, αστείοι, και κοντόφθαλμοι, κινούνται σε περιορισμένο χώρο και παγιδεύονται μέσα σ' αυτόν. "Κυκλοφορούν ανάμεσά μας", οικείοι όσο και αλλόκοτοι, καθημερινοί, αλλά και ακραίοι.

Χορογραφία: Μάτα Μάρρα

Σκηνική Επιμέλεια-Κούκλες:

Σαράντης Τσούραλης

Κοστούμια: The Robes

Φωτισμοί: Παναγιώτης Μανούσης

Συμμετέχουν: Πέτρος Αλατζάς, Χριστίνα Γεροσίδη, Βίκυ Νούμτα, Σαράντης Τσούραλης, Ελένη Φορτώση, Μελίνα Χατζηγεωργίου.

Χορηγός: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα

πληροφορίες: Ομάδα "ΣΠΕΙΡΑΜΑ"

τηλ. / φαξ: 9810071

e-mail: speirama@internet.gr



Κυκλοφορούν Ανάμεσά μας

### Τα Νέα της Κουκλοπαρέας, από την Καλαμάτα

Η «Κουκλοπαρέα» συνεχίζει τις παραστάσεις της στην Καλαμάτα. Το έργο που ανεβάζει στις 8,10,12,13 Μαΐου και ώρα 20.00 στο Πνευματικό Κέντρο της Καλαμάτας είναι θεατρική διασκευή ενός από τα παραμύθια του τόπου μας, «Η νεράιδα και το πέπλο», του Μενέλαου Στεφανίδη (εκδόσεις «ΣΙΓΜΑ»). Το σενάριο και τη σκηνοθεσία έκανε η Μαίρη Αλεξάνδρου-Ραδιώτη, τη μουσική ο Νίκος Πράσιнос, τα σκηνικά η Νίκη Χαραλαμποπούλου, τις κούκλες η Κατερίνα Παυλάκου και η Βάνα Πουλοπούλου. Είναι κουκλοθέατρο και θέατρο με παιδιά (παίρνουν μέρος τρεις κουκλοπαίκτες, ένας ηθοποιός και έξι παιδιά). Τις κούκλες εμψυχώνουν οι: Μαίρη Αλεξάνδρου-Ραδιώτη, Κώστας Βασιλόπουλος και Βάνα Πουλοπούλου.

### Πετώντας με... τα Φτερά του Μύθου

Ο Σπύρος Παπαχρήστου οργάνωσε έκθεση με μαριονέτες που κατασκεύασε ο ίδιος, στην Γκαλερί Προθήκη, στην Παιανία. Η έκθεση διάρκεσε από τις 18-30 Μαρτίου 2000.

"Τα Φτερά του Μύθου" είναι επίσης και η ονομασία του εργαστηρίου που διατηρεί ο Σ. Παπαχρήστου, στα Σπάτα Αττικής, όπου οργανώνονται εργαστήρια για παιδιά και μεγάλους, γύρω από την κούκλα.



## Ειδήσεις

### Μεσογειακό Φεστιβάλ Κουκλοθεάτρου στο ΛΙΒΑΝΟ

Το δεύτερο Μεσογειακό Φεστιβάλ Κουκλοθεάτρου στο Λίβανο θα πραγματοποιηθεί στην Βηρυτό από τις 27/04/01 έως τις 06/05/01.

Το πρώτο Μεσογειακό Φεστιβάλ Κουκλοθεάτρου πραγματοποιήθηκε με επιτυχία στο Λίβανο τον Απρίλη του 1999. Οι διοργανωτές επιχειρούν την καθιέρωση της διοργάνωσής του κάθε δύο χρόνια. Η προθεσμία υποβολής των αιτήσεων για συμμετοχή λήγει στις 01/09/00. Για περισσότερες πληροφορίες και την φόρμα συμμετοχής απευθυνθείτε στην UNIMA-ΕΛΛΑΣ ή απευθείας στη διεύθυνση του φεστιβάλ:

The Mediterranean Festival of  
Puppet Theatre in Lebanon  
Artistic Director: Mr. Karim  
Dakroub  
P.O. Box: 136004 Beirut - Lebanon  
Tel: 009613209467  
Fax: 009611551164,  
009611630214  
E-mail: dumafest@hotmail.com

### ΑΤΤΑΛΕΙΑ 2000

(20 Ιουνίου – 20 Σεπτεμβρίου)

Η εταιρεία παραγωγής Hedef Art Production διοργανώνει διεθνές φεστιβάλ κουκλοθεάτρου διάρκειας τεσσάρων μηνών, από 20 Ιουνίου έως 20 Σεπτεμβρίου, με συμμετοχή 50 χωρών. Φιλοδοξεί να είναι το μεγαλύτερο σε διάρκεια φεστιβάλ κουκλοθεάτρου σ'όλο τον κόσμο. Υπάρχει προοπτική, ώστε η κάθε χώρα

να παρουσιάζεται για μία βδομάδα και η κάθε ομάδα να δώσει 3 παραστάσεις. Η διοργάνωση θα παρέχει τροφή και στέγη, αλλά δεν καλύπτει τα μεταφορικά έξοδα των θιάσων. Οι πληροφορίες σχετικά με τα στοιχεία του κάθε ενδιαφερόμενου θιάσου πρέπει να σταλούν μέχρι τις 3 Μαΐου με e-mail και θα ήταν χρήσιμο να σταλούν επίσης πρόσθετες πληροφορίες και έντυπο υλικό για το θίασο.

Διεύθυνση:  
Hedefsanat Production  
Konyaalti Acikhava Tiyatrosu  
Konyaalti Sahil Seridi  
Antalya – Τουρκία  
τηλ. 90.242.247 40 56  
90.242.247.40.75  
φαξ: 90.242.243 74 56  
e-mail: hedef@antnet.net

### Διεθνές Φεστιβάλ UNIMA 24 Ιουνίου – 2 Ιουλίου 2000

Πρόκειται για την κορυφαία εκδήλωση της διεθνούς UNIMA, η οποία γίνεται κάθε 4 χρόνια σε διαφορετική χώρα του κόσμου. Εκτός από το πλήθος των παραστάσεων στα πλαίσια του φεστιβάλ, θα γίνει και το 18<sup>ο</sup> Συνέδριο της UNIMA. Η φετινή επιλογή της πόλης Magdeburg έγινε κυρίως με το κριτήριο ότι μπορεί να ανταποκριθεί σε μια τόσο μεγάλη διοργάνωση, καθώς και για το ότι έχει μεγάλη παράδοση στην τέχνη του κουκλοθεάτρου.

Διεύθυνση:  
Org. Buro UNIMA 2000, Jahnring  
53,39104- MAGDEBURG,  
τηλ +49-391-568.84.31 / 568.84.43, φαξ  
+49-391-568.84.33  
http://www.unima2000.de  
e-mail :unima2000@hotmail.com

## Ειδήσεις

### LUTKE 2000

(2 – 7 Οκτωβρίου)

Στο διεθνές αυτό φεστιβάλ, το οποίο διοργανώνει το κουκλοθέατρο της Λουμπλιάνα, εκτός από τις παραστάσεις για παιδιά και ενήλικες, θα γίνουν εργαστήρια, καθώς και παρουσιάσεις για τις καινοτομίες και τη χρήση της τεχνολογίας στο κουκλοθέατρο. Επίσης, θα υπάρξει και διαγωνισμός ανάμεσα στις παραστάσεις και το βραβείο θα έχει τον τίτλο «Ο Μικρός Πρίγκιπας». Οι αιτήσεις συμμετοχής θα γίνονται δεκτές μέχρι 15 Μάη. Απαραίτητο να σταλούν βίντεο, φωτογραφίες, έντυπο υλικό για την ομάδα και την παράσταση. Το φεστιβάλ παρέχει στις ομάδες που θα εκλεγούν να συμμετέχουν φαγητό και στέγη, καθώς και δωρεάν είσοδο στις παραστάσεις.

Διεύθυνση:

Lutkovno Gledalisce Ljubljana

LUTKE 2000

KREKOV TRG 2

1000 Ljubljana, Σλοβενία

τηλ.: +386 61/3000970, 3000993

φαξ : +386 61/316892

e-mail : festival.lgl@siol.net

### Θερινό Εργαστήριο

#### Κούκλας

Στις αρχές του Αυγούστου 2000, πρόκειται να οργανωθεί σεμινάριο κατασκευής ξύλινης παραδοσιακής τσέχικης μαριονέτας, από τον Mirek Trejtnar, στην Πράγα.

Πληροφορίες μπορεί κανείς να βρει μόνο μέσω ιντερνέτ, στην διεύθυνση:  
www.kidpraha.cz

### 5<sup>ο</sup> Διεθνές Φεστιβάλ

#### Θεάτρου Σκιών

### SCHWABISCH GMUND

(16 – 21 Οκτωβρίου)

Πρόκειται για το 5<sup>ο</sup> Διεθνές Φεστιβάλ Σύγχρονου Θεάτρου Σκιών το οποίο διοργανώνει το Διεθνές Κέντρο Θεάτρου Σκιών, που ιδρύθηκε το 1988 στην πόλη Schwabisch Gmund, που θεωρείται η “πρωτεύουσα του θεάτρου σκιών”. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει ό,τι καλύτερο στο είδος του, είναι ήδη έτοιμο και βρίσκεται στη διάθεση όποιου ενδιαφέρεται στα γραφεία του Κέντρου Κουκλοθεάτρου, του Ζωγράφου.

Διεύθυνση:

Rainer Reusch

Wolfackerstrasse 23,

D- 73529 Schwabisch Gmund

τηλ .: +49-7171-86467

φαξ: +49-7171-86 460

e-mail : isz@schattentheater.de

http://www.schattentheater.de



Internationales  
Schattentheater Festival  
Schwäbisch Gmünd



**UNIMA ΕΛΛΑΣ**

**ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΘΕΑΤΡΟΥ ΚΟΥΚΛΑΣ ΚΑΙ ΚΑΡΑΤΚΙΟΖΗ  
GREEK CENTER OF PUPPET THEATRE AND KARAGHIOZIS  
Ψαρουδάκη 34, Αθήνα 10445, Τηλ.-Fax: 8323714  
Psaroudaki 34, 10445 Athens, Greece, tel/fax 8323714**