

SICHUAN ANIMUS

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ ΠΑΝΤΕΛΕ ΕΛΕΝΗ
ΥΠ. ΚΑΘ. Dr. ΤΟΥΛΙΑΤΟΥ ΓΕΩΡΓΙΑ





ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Δημιουργία Ψηφιακής Σκηνογραφίας με τίτλο *Sichuan Animus*, βασισμένη στο
Θεατρικό έργο *The Good Person of Szechwan* του Bertolt Brecht.

Παντελέ Ελένη
ΑΜ: 15053

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Dr. Τουλιάτου Γεωργία

ΑΘΗΝΑ | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2023



UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ

DIPLOMA THESIS

Creation of *Digital Scenography* titled *Sichuan Animus*, based on the theatrical play
The Good Person of Szechwan by Bertolt Brecht.

Pantele Eleni
AM: 15053

Thesis Advisors
Dr. Touliatou Georgia

ATHENS | SEPTEMBER 2023

Η Πτυχιακή εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή
(συμπεριλαμβανομένων και των Εισηγητών):

Επικουρη Καθηγήτρια
Dr. Γεωργία Τουλιάτου
[επιβλέπουσα καθηγήτρια]

Georgia Touliatou

Επικουρη Καθηγήτρια
Dr. Λουκία Μάρθα

Loukia Martha

Επικουρος Καθηγητής
Ανδρέας Σιτορέγκο

Andreas Sitorengo

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Παντελέ Ελένη, με αριθμό μητρώου 15053 φοιτήτης/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Εσωτερικής Αρχιτεκτονικής, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσίωδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα

Παντελέ Ελένη



Ευχαριστώ την αγαπημένη μου καθηγήτρια Γεωργία Τουλιόπου, που με την εμπειρία της και την αυστηρή ματιά της, με έμαθε να αγαπώ την σκληρή και ποιοτική δουλειά. Την ευχαριστώ που πίστεψε σε εμένα και στις δυνατότητες μου, όταν εγώ δεν τις είχα καταλάβει ακόμη και μου έδωσε κατεύθυνση επαγγελματικά και προσωπικά.

Η παρούσα εργασία εστιάζει στη δημιουργία ψηφιακής Σκηνογραφίας, με τίτλο *Sichuan Animus*, βασισμένη στο θεατρικό έργο *The Good Person of Szechwan* του Bertolt Brecht. Στην πρώτη ενότητα, αναδεικνύονται οι θεατρικές τάσεις που επικράτησαν τον 20° αι., οι μεταβολές του Μεταμοντέρνου Θεάτρου και συγκεκριμένα η εξέλιξη του Παραματικού και Μεταδραματικού Θεάτρου, που οδήγησαν στην εξέλιξη της σκηνογραφίας και των νέων μέσων που χρησιμοποιεί. Πιο συγκεκριμένα η έρευνα, αποσκοπεί στον ορισμό των ψηφιακών εφαρμογών στην θεατρική σκηνή, του Ψηφιακού Θεάτρου και της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, που εμφανίστηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 1950. Τα βασικά στοιχεία της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, ορίζουν τον νέο διάλογο επικοινωνίας του Θεάτρου μέσω της τεχνολογίας με μεθόδους όπως η Διαμεσικότητα, τα Καθηλωτικά Περιβάλλοντα, η Διαδραστικότητα κ.ά.

Η αναφορά της προσωπικότητας και του έργου του Bertolt Brecht, αποτελεί την δεύτερη ενότητα της πτυχιακής εργασίας, παρουσιάζοντας την πολιτική κατάσταση στη Γερμανία της εποχής και την πολιτική στάση του Brecht, η οποία έπαιξε καθοριστικό ρόλο στον χαρακτήρα του έργου του. Γίνεται αναφορά στις τεχνικές του, γνωστές ως *Brechtian Techniques*, που αναπτύχθηκαν και εφαρμόστηκαν στα έργα του, ενώ συνέχεια, ακολουθεί μια μελέτη για το έργο του, *The Good Person of Szechwan*, με εκτενέστερη ανάλυση στα χαρακτηριστικά του έργου, όπως *key images*, *key concepts* κ.ά.

Η τρίτη ενότητα της εργασίας, εστιάζει στη μεθοδολογία για τον σχεδιασμό της Ψηφιακής Σκηνογραφίας στο θεατρικό *The Good Person of Szechwan*. Ορίζεται το κοινωνικό και ψυχολογικό πλαίσιο του έργου μέσα από την θεωρία του Carl Jung για το *Animus* και την θεωρία του Sigmund Freud για το *Στοματικό Στάδιο* ως επικεντρο της σκηνογραφικής ιδέας. Ο σκοπός της πρότασης, υλοποιείται στο θέατρο τέχνης Κάρλου Κουν με την βοήθεια της Ψηφιακής Σκηνογραφίας και χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο μέρος, επικεντρώνεται στα video που προβάλλονται, ενώ το δεύτερο στον σχεδιασμό του σκηνικού χώρου. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο σταχείων, ολοκληρώνεται με τον ηθοποιό, ο οποίος αποτελεί τον δυναμικό κρίκο σύνδεσης μεταξύ του ψηφιακού και φυσικού κόσμου της παράστασης.

My final project's research focuses on the creation of *Digital Scenography*, titled *Sichuan Animus*, addressed to the theatrical play *The Good Person of Szechwan* by Bertolt Brecht. The first part of my thesis highlights the theatrical trends that dominated throughout the 20th century, the transformations of Postmodern theater, specifically, the evolution of Experimental and Metadramatic theater, which led to the development of Scenography and New Media. The research aims to define the digital applications attached to the contemporary theatrical scene, i.e. *Digital Theater*, and *Digital Scenography*, which emerged in the late 1950s. The fundamental elements of *Digital Scenography* inaugurate a new era for the theatrical communication through the use of technology, employing new methods such as *Intermediality*, *Immersive Environments*, *Interactivity* and more.

The second part of my thesis discusses the personality and work of Bertolt Brecht, giving the political frame in Germany during his life and his political stance, which was decisive regarding all aspects of his works. I make a reference to his techniques, known as *Brechtian Techniques* that are developed and implemented in his work. Following his techniques I made an in-depth study of his play *The Good Person of Szechwan*, presenting thereby a detailed analysis of its characteristics, including key images and key concepts.

The third part of my thesis focuses on the methodology applied towards the set design, particularly the *Digital Scenography* for the play *The Good Person of Szechwan*. It defines the social and psychological context of the play via a reading of Carl Jung's theory on *Animus* and Sigmund Freud's theory on the *Oral Stage* as the core of the scenographic idea. The concomitant designed is proposed to be realized at the Karolos Koun Art Theater and it is divided into two parts. The first centers on the digital appropriation of the stage, while the second focuses on the design of the stage. The interaction between these two elements is completed via the actor per se, who is the dynamic link between the digital and physical worlds of the performance.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΟΛΟΓΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

1. ΣΥΝΤΟΜΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΙΣ ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ 20^ΟΑΙ

- 1.1. ΠΕΡΑΜΑΤΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ ΚΑΙ ΜΕΤΑΔΡΑΜΑΤΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ ΣΤΟΝ 20^ΟΑΙ ΚΑΙ 21^ΟΑΙ
(EXPERIMENTAL THEATRE c.1900 - AVANT-GARDE THEATRE c.1900
- POSTDRAMATIC THEATRE c.1960)

1.1.1. ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ 20^ΟΑΙ ΚΑΙ 21^ΟΑΙ..

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

2. ΨΗΦΙΑΚΟ ΘΕΑΤΡΟ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ

- 2.1. ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑΣ

2.1.1. ΔΙΑΜΕΣΙΚΟΤΗΤΑ (INTERMEDIACITY)

2.1.2. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ (INTERACTIVITY)

2.1.3. ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΙΜΟΤΗΤΑ (RESPONSIVENESS)

2.1.4. ΚΑΘΛΩΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ (IMMERSIVE ENVIRONMENTS)

2.1.5. ΠΟΛΥΕΠΙΠΕΔΗ ΑΦΗΓΗΣΗ (MULTILAYERED NARRATION)

2.1.6. ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ (VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY)

- 2.2. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑΣ

2.2.1. ΤΡΟΙΚΑ RANCH - IN PLANE

2.2.2. ΚΛΑΥΣ ΟΒΕΡΜΑΙΕΡ – APPARITION

2.2.3. BLAST THEORY – KAREN

2.2.4. COMPLICITÉ THEATRE COMPANY – THE ENCOUNTER

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

- 3. BERTOLT BRECHT
 - 3.1. ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΓΕΡΜΑΝΙΑΣ
 - 3.2. ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΙΔΕΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ BERTOLT BRECHT
 - 3.3. ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
 - 3.4. EPIC STYLE AND DIDACTICISM (c.1920 - 1930)
 - 3.5. ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ
 - 3.6. BRECHTIAN TECHNIQUES

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

- 4. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN
 - 4.1. ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ
 - 4.2. ΟΡΙΣΜΟΣ ΣΚΗΝΩΝ
 - 4.3. ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΕ ΧΩΡΟ ΚΑΙ ΧΡΟΝΟ
 - 4.4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ
 - 4.5. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΡΓΟΥ
 - 4.5.1. KEY IMAGES
 - 4.5.2. KEY CONCEPTS
 - 4.6. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΤΗ GOOD PERSON OF SZECHWAN
 - 4.6.1. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - LEAR DEBESSONNET
 - 4.6.2. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - MENG JINGHUI
 - 4.6.3. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - YURY BUTUSOV
 - 4.6.4. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN – NINA SEGAL

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

- 5. ΠΡΟΤΑΣΗ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑΣ ΠΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΗ GOOD PERSON OF SZECHWAN
 - 5.1. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ
 - 5.1.1. CARL JUNG: ANIMUS – ANIMA
 - 5.1.2. SHEN TEH ANIMUS
 - 5.1.3. SIGMUND FREUD: ΣΤΟΜΑΤΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ
 - 5.1.4. SHEN TEH ΚΑΙ ΣΤΟΜΑΤΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ
 - 5.1.5. ANNA VIEBROCK
 - 5.1.5.1. RAPPERLARAPP - ANNA VIEBROCK, CHRISTOPH MARTHALER
 - 5.1.6. ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΤΟΥ VRECHT
 - 5.1.6.1. ΗΘΟΠΟΙΟΣ ΚΑΙ ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ
 - 5.2. ΜΕΘΟΔΟΙ
 - 5.2.1. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ VIDEΟ
 - 5.2.2. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΗΣ
 - 5.2.3. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αντικείμενο της παρουσίας μελέτης, αποτελεί η δημιουργία Ψηφιακής Σκηνογραφίας για το έργο του Bertolt Brecht, *The Good Person of Szechwan* (1941). Για τον λόγο αυτό, μελέτησα την εξέλιξη της σκηνογραφίας και των νέων μέσων που χρησιμοποιεί και επικεντρώθηκα στις ψηφιακές εφαρμογές στην θεατρική σκηνή. Ειδικότερα, η έρευνα μου, καλύπτει τα εξής πεδία:

α. Τις Θεατρικές τάσεις που επικράτησαν στον 20^ο αι. Ορίζω τις μεταβολές που οδήγησαν στο Μεταμοντέρνο Θέατρο και συγκεκριμένα, στην εξέλιξη του Πειραματικού και του Μεταδραματικού Θεάτρου.

β. Τη σύνδεση του Πειραματικού και του Μεταδραματικού Θεάτρου. Σχολιάζω τη δημιουργία καινοτόμων παραστάσεων που συνδυάζουν πειραματικές τεχνικές και μεταδραματικά στοιχεία τόσο στο Θεατρικό Κείμενο όσο και στην Σκηνογραφική τους αντιστοιχία. Στο τέλος, γίνεται μια αναφορά στις μεταβολές της θεατρικής σκηνής κατά τον 20^ο αι.

γ. Το Ψηφιακό Θέατρο και την Ψηφιακή Σκηνογραφία που εμφανίστηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 1950, τις σχέσεις τους με την τεχνολογία και την επικοινωνία μεταξύ κείμενου, ηθοποιών, κοινού, χώρου και χρόνου. Στην συνέχεια, παρουσιάζονται βασικά στοιχεία της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, που την έχουν καθορίσει μέχρι σήμερα, όπως η Διαμεσικότητα, τα Καθλωτικά Περιβάλλοντα, η Διαδραστικότητα κ.ά.

δ. Την προσωπικότητα και το έργο του Bertolt Brecht. Παρουσιάζω την πολιτική κατάσταση στη Γερμανία της εποχής, με στόχο να περιγράψω την πολιτική στάση του Brecht, η οποία έπαιξε καθοριστικό ρόλο στα έργα του (δομή, μορφή ύφους και περιεχόμενο). Έτσι, εξετάζω τις τεχνικές που υιοθέτησε, γνωστές ως *Brechtian Techniques*, που αναπτύχθηκαν και εφαρμόστηκαν στα έργα του.

ε. Μία μελέτη ειδικά για το έργο του Bertolt Brecht, *The Good Person of Szechwan* Αναλύω τους χαρακτήρες, ορίζω τις σκηνές και τα χαρακτηριστικά του έργου, όπως *key images*, *key concepts* κ.ά. Τέλος, παρουσιάζω παραδείγματα σκηνογραφικής απόδοσης του έργου, με επανεκτελέσεις των τελευταίων ετών.

στ. Τη μεθοδολογία για τον σχεδιασμό της Ψηφιακής Σκηνογραφίας. Εξετάζω το κοινωνικό και ψυχολογικό πλαίσιο του έργου, το οποίο και θέτω ως επίκεντρο της ανάλυσης μου. Αναφέρομαι στην θεωρία του Carl Jung για το *Animus*, στην θεωρία του Sigmund Freud για το *Στοματικό Στάδιο* και στο σκηνογραφικό έργο της Anna Viebrock. Στην συνέχεια, εξηγώ τις αποφάσεις μου σχετικά με την σκηνογραφική μου προσέγγιση, βασιζόμενη στις προηγούμενες θεωρητικές αναφορές.

ζ. Τον σχεδιασμό της Ψηφιακής Σκηνογραφίας που την χωρίζω σε δύο μέρη, το πρώτο αφορά στα βίντεο που προβάλλονται και το δεύτερο αφορά στο σχεδιασμό της σκηνής. Τέλος αναφέρομαι στον ηθοποιό, γύρω από τον οποίο διαμορφώνεται η σύνδεση μεταξύ του ψηφιακού με το φυσικού μέρους της παράστασης.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Αναφορικά με την δημιουργία Ψηφιακής Σκηνογραφίας με τίτλο, *Sichuan Anlimus*, η οποία βασίζεται στο έργο *The Good Person of Szechwan* του Bertolt Brecht, ήταν αναγκαίο να ερευνησω τις μεταβολές της θεατρικής σκηνής τον 20^ο αι, καθώς και την εξέλιξη τους μέσα από την χρήση τεχνολογίας σήμερα. Με σκοπό να γίνει αντιληπτή η πορεία εξέλιξης των ψηφιακών μέσων στα πλαίσια της σκηνογραφίας, θα χρειαστεί να αποσαφηνίσω ορισμένα βασικά στοιχεία που την ορίζουν. Στο παρόν κείμενο θα προσεγγίσω έννοιες όπως: η Διαμεσικότητα, η Χαρτογράφηση της Διαμεσικότητας, η Εικονική και Επαυξημένη πραγματικότητα κ.ά.

Έτσι, στην πρώτη ενότητα της εργασίας μου, αναφέρομαι στην εξέλιξη του θεάτρου μέσα από τις θεατρικές τάσεις του 20^{ου} αι. Επικεντρώνομαι στα μέσα της δεκαετίας του 1950, με τον Μεταμοντερνισμό και συγκεκριμένα στην εξέλιξη της σύνδεσης, του Παραματικού και Μεταδραματικού Θεάτρου. Εξετάζω πώς αυτά τα δύο είδη θεάτρου συνεχίζουν να μεταβάλλονται και να προσαρμόζονται στις σύγχρονες κοινωνικές, πολιτισμικές και τεχνολογικές αλλαγές, μέχρι να φτάσουμε στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και στην εμφάνιση του Ψηφιακού Θεάτρου και της Ψηφιακής Σκηνογραφίας. Αναφέρω τα στοιχεία που ορίζουν την Ψηφιακή Σκηνογραφία σήμερα και εξετάζω τις εφαρμογές της παραθέτοντας παραδείγματα παραστάσεων που κάνουν χρήση ψηφιακών τεχνολογιών.

Στην δεύτερη ενότητα της παρούσας εργασίας, αναλύω το έργο του Bertolt Brecht, ερευνώντας την πολιτική κατάσταση της Γερμανίας την εποχή που δραστηριοποιήθηκε, η οποία διαμόρφωσε την πολιτική και ιδεολογική του στάση. Γίνεται αναφορά στα βιογραφικά στοιχεία του, στο έργο του, την δημιουργία και την άνοδο του Επικού Θεάτρου. Στην συνέχεια εστιάζω στο θεατρικό του έργο, *The Good Person of Szechwan*, εξετάζοντας το κοινωνικό και ψυχολογικό πλαίσιο του έργου.

Στην τρίτη ενότητα παρουσιάζω την διαδικασία δημιουργίας της σκηνογραφικής μου πρότασης για το έργο *The Good Person of Szechwan*. Εξετάζω μερικές σκέψεις, που αφορούν τη μεθοδολογία σχεδιασμού της, οι οποίες βασίζονται στις θεωρίες του Carl Jung για το *Animus*, και του Sigmund Freud για το *Στοματικό Στάδιο* και οι οποίες μου έδωσαν, ορισμένες κατευθύνσεις σχετικά με την σκηνογραφική μου λύση. Τέλος, στο συνολικό σχεδιασμό, συνέβαλε η μελέτη που έκανα σχετικά με τον ρηθοπαίο, ο οποίος αποτελεί τη σύνδεση του ψηφιακού με το φυσικό στοιχείο της παράστασης, θέτοντας κάποια ερωτήματα ως προς τη σχέση των δύο αυτών στοιχείων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

1. ΣΥΝΤΟΜΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΙΣ ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ 20^ο ΑΙ.

Οι Θεατρικές τάσεις τον 20^ο αι. διακρίνονται από δύο μεγάλα φάσματα. Τον Μοντερνισμό (Modernism c.1900) και τον Μεταμοντερνισμό (Postmodernism c.1950). Ο Μοντερνισμός εμφανίζεται στο τέλος του 19ου αι. όπου ο Ρομαντισμός και ο Συμβολισμός οδηγούν στην δημιουργία των πρώτων καλλιτεχνικών κινημάτων του 20^{ου} αι. Ο Μοντερνισμός περιλαμβάνει μια μεγάλη ποικιλία κινημάτων, θεωριών και στάσεων και ιδιαίτερα την τάση να απορρίπτει παραδοσιακές, ιστορικές ή ακαδημαϊκές μορφές με σκοπό την δημιουργία τέχνης περισσότερο σύμφωνης με τις μεταβαλλόμενες κοινωνικές, οικονομικές και πνευματικές συνθήκες. Χαρακτηρίζεται δε από αρχές και μανιφέστα τα οποία περιγράφουν το σκοπό που πρέπει να εκπληρώνει ένα έργο τέχνης.

Προς τα μέσα της δεκαετίας του 1950, ο Μεταμοντερνισμός με ρίζες στο Ρεαλισμό, στην Avant-Garde και στην Pop Art και την αντίδρασή τους προς τα Μανιφέστα και τις απόλυτες θέσεις των κινημάτων του Μοντερνισμού, δημιουργεί χώρο για να αρχίσει να αναπτύσσεται μια γενικευμένη μετάθεση του ενδιαφέροντος για τα αντικείμενα που εξετάζει η Τέχνη και οι πρακτικές της, προτείνοντας την επανασύνδεση με παραδοσιακές, ιστορικές ή ακαδημαϊκές μορφές και κυρίως με πρακτικές που σχετίζονται με την έννοια του «καθημερινού». Ο Μεταμοντερνισμός (ή Μεταμοντέρνα Τέχνη) αποτελεί μια αντίδραση στην σκληρότητα και την κούραση που έχει προκληθεί στον κόσμο από τους δύο Παγκοσμίους Πολέμους, αλλά και μια κριτική προς τα αυστηρά περιβάλλοντα (καλλιτεχνικά, θεωρητικά, κοινωνικά) που μέχρι εκείνη την στιγμή όριζαν το έργο τέχνης.

Μέσα από τις μεταβολές που συντελέστηκαν και διαμόρφωσαν τη Θεατρική πράξη στο διάστημα των τελευταίων 150 χρόνων, αυτό που γίνεται αντιληπτό είναι ότι από ένα εκάστοτε κυρίαρχο στυλ περνάμε σταδιακά σε μια πολυμορφία στυλ και θέσεων. Μέσα από αυτή την έρευνα, θα επικεντρωθώ στο Μεταμοντέρνο Θέατρο και συγκεκριμένα στην εξέλιξη του Πειραματικού και του Μεταδραματικού Θεάτρου κατά τον 21^ο αι. Θα εξετάσω πώς αυτά τα δύο είδη θεάτρου συνεχίζουν να εξελίσσονται και να προσαρμόζονται στις σύγχρονες κοινωνικές, πολιτισμικές και τεχνολογικές προκλήσεις.

1.1. ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ ΚΑΙ ΜΕΤΑΔΡΑΜΑΤΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ ΣΤΟΝ 20^ο ΑΙ. ΚΑΙ 21^ο ΑΙ. (EXPERIMENTAL THEATRE c.1900 - AVANT-GARDE THEATRE c.1900 - POSTDRAMATIC THEATRE c.1960)

Το Πειραματικό Θέατρο εμφανίστηκε στα τέλη του 19^{ου} αι. άσκησε έντονη κριτική στους έως τότε κυρίαρχους τρόπους συγγραφής και παραγωγής έργων και καθώς επρόκειτο για ένα από τα κινήματα της Avant-Garde δημιουργήθηκε ως απάντηση σε μια γενική πολιτιστική κρίση. Το Πειραματικό Θέατρο ξεκίνησε με τον Alfred Jarry (8 September 1873, Laval, Mayenne, France - 1 November 1907, Paris, France) και το έργο του Ubu Roi (1896). Με το Πειραματικό Θέατρο άλλαξε το γεγονός ότι το κοινό στην θεατρική πράξη ήταν ένας παθητικός παρατηρητής.

O Augusto Bual (16 March 193, Rio de Janeiro, Brazil - 2 May 2009, Rio de Janeiro, Brazil) ήθελε το κοινό του να αντιδράσει άμεσα στη πλοκή του θεατρικού έργου και ο Antonin Artaud (4 September 1896, Marseille, French Third Republic - 4 March 1948, Ivry-sur-Seine, France) ήθελε να επηρεάσει το κοινό σε υποσυνείδητο επίπεδο. Ο Peter Brook (21 March 1925 Chiswick, England - 2 July 2022, Paris, France) όρισε τις σχέσεις που δημιουργούνται σε μια παράσταση, και τις χώρισε α) στη σχέση των ερμηνευτών μεταξύ τους στη σκηνή και β) τη σχέση των ερμηνευτών με το κοινό.



Αφίσα από την προέμβαση του Θεατρικού Ubu Roi του του Alfred Jarry 17 Φεβρουαρίου 1896 στο Théâtre de l'Œuvre. Wikimedia – Ubu Roi, Alfred Jarry https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Premiere%3A8re_Ubu_Roi.jpg

Από την άλλη πλευρά το Μεταδραματικό Θέατρο εμφανίστηκε στα μέσα του 20^{ου} αι. και έχει τις ρίζες του στο Περιωματικό Θέατρο. Η έννοια του Μεταδραματικού Θεάτρου καθιερώθηκε από τον Γερμανό Θεωρητικό Θεάτρου Hans-Thies Lehmann (22 September 1944 -) στο βιβλίο του *Postdramatic Theatre* (1999), συνοψίζοντας μια σειρά από τάσεις και σπλιστικά χαρακτηριστικά που εμφανίζονται αρχικά στο *Avant-Garde* Θέατρο στα τέλη της δεκαετίας του 1960. Το Θέατρο που ο Lehmann αποκαλεί Μεταδραματικό επιχειρεί να εργαστεί με τη μη δομημένη, μη οργανωμένη βιβλιογραφία γύρω από το Θεατρικό έργο καθώς ενδιαιφύεται να παράγει ένα αποτέλεσμα που να μη δεσμεύεται από τους περιορισμούς του καμένου.

Ο Lehmann εντοπίζει αυτό που αποκαλεί το «*νέο θέατρο*» ως μέρος μιας πολύ-προοπτικής αντίληψης. Κάτι τέτοιο, σε μεγάλο βαθμό προέρχεται από μια αντίδραση στην κυριαρχία του γραπτού καμένου. Το νέο θέατρο, υποστηρίζει ο Lehmann, χαρακτηρίζεται, μεταξύ άλλων, από τη χρήση και το συνδυασμό ετερογενών στυλ, ενώ, τοποθετείται μετά ή πέραν του δραματικού διαλόγου και θέτει τον ερμηνευτή ως το επίκεντρο της θεατρικής πράξης. Στις πιο ακραίες εκφάνσεις του, το Μεταδραματικό Θέατρο δεν φέρει μια προδιαγεγραμμένη πλοκή, αλλά η πλοκή αναπτύσσεται πάνω στην αλληλεπίδραση μεταξύ ερμηνευτή και κοινού.

Στον 21^ο αι., οι πολιτικές, οι κοινωνικές αλλαγές αλλά και η διαρκώς εκτεταμένη χρήση της τεχνολογίας έχουν δημιουργήσει νέες προκλήσεις προς την εξέλιξη του Περιωματικού και του Μεταδραματικού Θεάτρου. Η ποικιλομορφία του 21^{ου} αι., έχει οδηγήσει στο συνδυασμό αυτών των δύο ειδών. Οι νέες θεατρικές τεχνικές δεν θεωρούνται αποκλειστικά ως στοιχείο ενός συγκεκριμένου είδους. Είναι φανερό πως η επιρροή των νέων μέσων και τεχνολογιών, όπως το διαδίκτυο, η προβολή βίντεο και η νέα διάσταση της Εικονικής Πραγματικότητας, έχει αλλάξει σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο το θέατρο διαπραγματεύεται σύγχρονα θέματα. Η αλληλεπίδραση μεταξύ ερμηνευτή και κοινού επικεντρώνεται σε κοινωνικά, πολιτικά και φιλοσοφικά ζητήματα. Η εστίαση στην ανάλυση των σύγχρονων ανησυχιών αποτελεί, μέχρι στιγμής, το πιο έντονο στοιχείο στο θέατρο του 21ου αιώνα.

Η συνεργασία μεταξύ των δύο ειδών έχει οδηγήσει στη δημιουργία καινοτόμων παραστάσεων που συχνά συνδυάζουν περιωματικές τεχνικές και μεταδραματικά στοιχεία τόσο όσον αφορά στο κείμενο όσο και στην σκηνογραφική αντιμετώπιση, προσφέροντας μια πολυεπίπεδη θεατρική εμπειρία. Η ανταλλαγή ιδεών και η διασταύρωση των πολιτιστικών συνόρων συμβάλλουν στην ανάπτυξη νέων μορφών θεάτρου που ανταποκρίνονται στις αλλαγές της σύγχρονης κοινωνίας. Το πώς έφτασαν στην σημερινή τους μορφή το Θεατρικό Κείμενο και η Σκηνογραφία, είναι αποτέλεσμα της εξέλιξης τους κατά τον 20^ο αι. και αυτό θα το εξετάσω στη συνέχεια.

1.1.1. ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ 20^{ος} αι. ΚΑΙ 21^{ος} αι.

Η σκέψη σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο το θέατρο θα ανταποκρίνεται άμεσα στο σύγχρονο θεατή, οδήγησε στην κατάρνηση των ορίων μεταξύ σκηνής και θεατών και την προσθήκη σκηνογραφικών παραμορφωμάτων, όπως οι παραμορφωμένοι ως προς τον ήχο. Η εξέλιξη της απόδοσης μεταξύ ηθοποιών και θεατών επιτυγχάνεται, με την εντοπίηση των ρόλων, του θεατή και του ηθοποιού, σε έναν ενιαίο χώρο, όπου προκαλείται η συμμετοχή του θεατή ενεργά στην πλοκή του έργου. Μέσα από την αποδοχή της προσωπικής του σύγκρουσης, τούτισης ή άρνησης που βιώνει, ο θεατής παίρνει θέση για αυτό που διδραματίζεται επί σκηνής. Τα παράματα αυτά, οδήγησαν στην ανάπτυξη των θεατρικών μηχανημάτων (*theatre machinery*), που λειτουργήσαν συνδυαστικά ως προς την αναθέωση της θεατρικής σκηνής η οποία και συνεχώς εξελίσσεται.

Για να γίνουν αντιληπτές οι μεταβολές της σημερινής θεατρικής σκηνής, ακολουθεί, μια αναφορά στις διάφορες φάσεις διαμόρφωσης που πέρασε κατά τον 20^ο αι. Έτσι, αρχικά φαίνεται να πρωταγωνιστεί η Σκηνή Προσκηνίου (*Proscenium Stage*), ένας τύπος σκηνής όπου οι ηθοποιοί εμφανίζονται μπροστά σε ένα πλαίσιο ή ένα αρχιτεκτονικό στοιχείο, σαν παράθυρο, το οποίο ονομάζεται προσκήνιο. Το προσκήνιο λειτουργεί σαν τείχος ανάμεσα στους ηθοποιούς και στο κοινό, διαχωρίζοντας τον επί σκηνής χώρο, από το χώρο των θεατών. Σε αυτό το είδος θεατρικής σκηνής, το κοινό τοποθετείται απέναντι από τη σκηνή, παρακολουθώντας την παράσταση μέσα από το προσκήνιο. Αυτή η διάταξη, παραδοσιακά, επιπρέπει στους ηθοποιούς να εστιάζουν στην παράσταση και στην αφήγηση της ιστορίας, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει στους θεατές μια καθαρή εικόνα της σκηνής και της πλοκής, χωρίς ωστόσο να εμπλέκονται άμεσα με το έργο.

Η επιθυμία για αντικατάσταση του παλιού με το νέο και η συνεχής αστάθεια του νέου, οδηγεί στην επιστροφή στο παλιό με μια μορφή επανεξέτασής του, που μπορεί να οριστεί ως εξής:

1. **1875-1920** Κρηική της Σκηνής Προσκηνίου (*Proscenium Stage*)
2. **1920-1970** Εξέταση του Ολικού Θεάτρου (*Functional Space - Total Theatre*)
3. **1950-1960** Κορύφωση της κρηικής της Σκηνής Προσκηνίου
4. **1970-1980** Περίοδος του Πραγματικού Χώρου (*Period of Real Space*), όταν το θέατρο συνέβαινε παντού και έξω από τα πάντα
5. **1980-2000** Επιστροφή στη Σκηνή του Προσκηνίου

Όταν ο χώρος της παράστασης παύει να αποτελεί μια απεικόνιση ενός πραγματικού χώρου, επιπρέπει στη δράση να μην τοποθετείται στη σκηνή, αλλά στο χώρο που βρίσκεται το κοινό. Ο ευρύτερος θεατρικός χώρος ενθαρρύνει το κοινό να δημιουργήσει τις δικές του ερμηνείες των αντικειμένων και των δραστηριοτήτων που παρακολουθεί. Δεν δημιουργεί ψευδαισθήσεις που εστιάζονται στη σκηνή, αλλά στο μυαλό των θεατών, οπότε, η θεατρική σκηνή χρειάζεται να προσφέρει το οπτικό ερέθισμα που κάθε θεατής θα χρησιμοποιήσει για να δημιουργήσει ελεύθερα τη δική του αίσθηση για το τι παρακολουθεί. Για το λόγο αυτό, ο σκηνικός χώρος είναι μόνο προτεινόμενος και όχι πλήρως διαμορφωμένος.

Το δεύτερο μισό του 20^{ου} αι. επικεντρώνεται στην αλληλεπίδραση του θεατή με το θεατρικό δρώμενο. Η θεατρική σκηνή ερμηνεύεται ως *Κινούμενα Περιβάλλον (Moving Environment)*. Αυτός ο σκόπημα ασαφής, και ανοιχτός ορισμός, αφήνει περιθώρια για μια πιο παιγνιώδη αντιμετώπιση της σκηνής, που δεν επιθυμεί να δημιουργήσει μια ψευδαίσθηση, αλλά μια ατμόσφαιρα.



1 Το Ολικό Θέατρο απαιτείται από ένα στυλ παραγωγής που χρησιμοποιεί ελεύθερα όλα τα πολυάριθμα μέσα της σκηνογραφίας και του θεάτρου γενικότερα: δράμα, μουσική, χορό, τραγούδι, χρήση προτζέκτορα και άλλα τεχνολογικά εφέ.

Η Σκηνογραφία εισέρχεται στο σύμπαν του κεμένου, αποδομώντας τις βασικές του αρχές, προκειμένου να καταλήξουν μέσα από αυτό σε χωρικές λύσεις, τα υλικά που θα τις διαμορφώσουν, αλλά και στη σχέση του φωτός και του χρώματος στις χωρικές και χρονικές συντεταγμένες του σκηνικού χώρου και την αλληλεπίδραση τους με την υποκριτική τέχνη των πρωταγωνιστών επί σκηνής. Στις αρχές της δεκαετίας του 1980, σκηνοθέτες όπως ο Klaus Michael Grüber (4 June 1941 Neckarelz, Germany - 22 June 2008, Belle Île, France), ο Peter Stein (10 October 1937, Berlin, Germany -) και ο Ariane Mnouchkine (3 March 1939, Boulogne-sur-Seine, France -) υλοποίησαν μεγάλα Tableaux και έδωσαν εκ νέου έκφραση στην εικόνα της σκηνής. Αυτή η νέα αντίληψη για τη σκηνή τονίζει τις αρχές:

1. Του **Tableau**

Ο όρος *Tableau*, συνδυάζει τις Εικαστικές Τέχνες με το Θέατρο, καθώς η σκηνή που δημιουργείται μοιάζει με έργο ζωγραφικής ή γλυπτικής, δηλαδή, δίνεται μεγάλη προσοχή στα χρώματα, στις υφές και στον φωτισμό με σκοπό να δημιουργηθεί μια δυναμική εικαστική εικόνα. Το *Tableau* μεταφράζεται και ως ζωντανή εικόνα, δηλαδή μια στατική σκηνή που περιέχει έναν ή περισσότερους ηθοποιούς. Οι ηθοποιοί είναι ακίνητοι και σιωπηλοί, συνήθως ντυμένοι με κοστούμια και προσεκτικά σημμένοι.

2. Του **Scene Montage**

Ο όρος *Scene Montage* περιγράφει μια σειρά από σύντομες αυτοτελείς σκηνές που ομαδοποιούνται ακολουθώντας η μία την άλλη και των οποίων η αντιπαράθεση, ή, η αντίθεση τονίζει τα σημαντικά θέματα της παράστασης. Αυτή η ιδέα των διαφορετικών σκηνών επιτρέπει επίσης την επίσηση του θεατή σε λεπτομέρειες της πλοκής που είναι σημαντικές για την δημιουργία του προσωπικού του νοήματος την οποία θα δώσει στην πλοκή του έργου.

3. Του **Θέατρου Ειδικού Τόπου (Site-Specific Theatre)**
Ως *Site-Specific Theatre* (ή *Site-Specific Performance*) θεωρείται κάθε είδος θεατρικής παραγωγής που διαδραματίζεται σε έναν μοναδικό, ειδικά διαμορφωμένο χώρο που μπορεί να έχει κατασκευαστεί χωρίς πρόθεση να εξυπηρετήσει θεατρικούς σκοπούς και μπορεί να είναι για παράδειγμα, ένα ξενοδοχείο ή μια αυλή. Μπορεί επίσης να είναι ένας μη συμβατικός χώρος για θέατρο, όπως ένα άλσος. Το Θέατρο Ειδικού Τόπου επιδιώκει να χρησιμοποιήσει τις ιδιότητες του τόπου, αντί της δημιουργίας μιας τυπικής θεατρικής σκηνής. Οι χώροι επιλέγονται με βάση την δυνατότητα τους να ενισχύουν την αφήγηση ιστοριών σε ένα πιο ζωντανό σκηνικό, καθώς η παρουσία ή απουσία φυσικών ήχων ή αντίλαλων συμβάλουν στο θεατρικό κείμενο.

Μια παράσταση σε έναν παραδοσιακό θεατρικό χώρο που έχει μετατραπεί ώστε να μοιάζει με έναν συγκεκριμένο άλλο χώρο, όπως ένα περιφραγμένο αικόπεδο (μία μάντρα), μπορεί επίσης να θεωρηθεί ως *Site-Specific*, εφόσον δεν γίνει χρήση των υποδομών του θεάτρου. Επιπλέον, τα καθίσματα των θεατών, μπορεί να αποτελούν μέρος της θεατρικής πρότασης ή οι θεατές να κάθονται επί σκηνής. Το Θέατρο Ειδικού Τόπου είναι περισσότερο διαδραστικό από το συμβατικό θέατρο και μπορεί επίσης να ονομάζεται και Θέατρο Περιπάτου (*Promenade Theatre*), σε περιπτώσεις όπου το κοινό ενθαρρύνεται να περπατήσει ή να κινηθεί στον χώρο.

4. Του **Ετερογενούς Χώρου (Heterogeneous Space)**.

Το Θέατρο Ειδικού Τόπου, δημιουργεί την βάση για την δημιουργία *Ετερογενών Χώρων*. Ο όρος *Ετερογενής*, σημαίνει κάτι που αποτελείται από ένα ποικίλο φάσμα στοιχείων ή ιδιοτήτων. Ο χώρος του Θεάτρου από τα μέσα του 20^{ου} αι. μέχρι σήμερα, συγκεντρώνει γνώσεις και σχεδιαστικές ιδέες σε μια προσπάθεια να συσχετιστεί η ιδέα της ποικιλομορφίας του χώρου με την εμπειρία των θεατών. Για να γίνει κατανοητή η διαφορά του *Ετερογενούς Χώρου* από το Θέατρο Ειδικού Τόπου θα παρουσιάσω μια σύντομη σύγκριση μεταξύ των δύο.

Το Θέατρο Ειδικού Τόπου μπορεί να είναι πιο έντονα διαδραστικό και να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον του, ενώ οι Ετερογενείς Χώροι αφορούν την αλληλεπίδραση μεταξύ διαφορετικών ιδεών, τεχνών και τεχνικών μέσα στον ίδιο χώρο και στην ίδια παράσταση. Μερικά παραδείγματα Ετερογενών Χώρων αποτελούν:

- α) Οι Πολυχώροι, που συνδυάζουν τέχνες, όπως το θέατρο, ο κινηματογράφος, ο χορός και η μουσική,
- β) Οι Δημόσιοι Χώροι, όπως οι πλατείες, τα πάρκα και οι πεζόδρομοι, όπου παραστάσεις και εκδηλώσεις μπορούν να πραγματοποιηθούν και να αλληλεπιδράσουν με την καθημερινή ζωή των πολιτών
- γ) Τα Φυσικά Τοπία, όπως οι παραλίες, τα βουνά και τα δάση, που προσφέρουν μια μοναδική αλληλεπίδραση με την φύση.

Οι δύο τελευταίες δεκαετίες του 20^{ου} αι., πλαισίωσαν τις παραπάνω ιδέες και οδήγησαν το θέατρο στις ετερογενείς σφαίρες των σύγχρονων παραστατικών τεχνών και των διαφορετικών καλλιτεχνικών μέσων οι οποίες και το εμπλούτισαν. Είναι προφανές πλέον, ότι δεν υφίσταται κάποιος συγκεκριμένος κανόνας που πρέπει να ακολουθείται κατά την διάρκεια δημιουργίας ενός θεατρικού γεγονότος. Κάθε κείμενο θεατρικού έργου ανοίγει νέα ερωτήματα και νέες σκέψεις και κάθε παράσταση θέτει εκ νέου τους δικούς της μοναδικούς κανόνες, την δική της εσωτερική της λογική και τους ιδιαίτερους τρόπους έκφρασής της.

Επίσης, εμφανίζεται η ιδέα ότι, η δημιουργία μιας παράστασης πρέπει να έχει μέσα της την έννοια της αμφισβήτησης, να περιέχει δηλαδή, ένα Σφάλμα Συστήματος (*System Error*). Ο όρος *System Error*, αφορά στην έννοια της συνέχειας ως ένα στοιχείο του θεατρικού δράμενου, που επιπρέπει στην ανάδειξη των αντιφάσεων και της πολυπλοκότητας μιας παράστασης, με σκοπό να μπορέσει ο θεατής να αναθεωρήσει ιδέες και να αναζητήσει νέες ερμηνείες. Έτσι, μέσω ενός *System Error* η παράσταση γίνεται εύθραυστη, ανοιχτή στην πλοκή και στον θεατή, δηλαδή προσβάσιμη σε αυτόν, ώστε να μπορέσει να την οικειοποιηθεί, μέσω των προσωπικών του εμπειριών.

Από την τελευταία δεκαετία του 20^{ου} μέχρι και σήμερα, η ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας έχει γίνει αναπόσπαστο στοιχείο του θεάτρου, εμπλουτίζοντας έτσι σε μεγάλο βαθμό την επικοινωνικότητά του. Αυτή η τεχνολογική εξέλιξη έχει δημιουργήσει ένα πολύ διαφορετικό πλαίσιο για το Θεατρικό Κείμενο, το οποίο, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, αποκλίνει από τις παραδοσιακές του μορφές, και δημιουργεί χώρο για νέες δυνατότητες, στις προσεγγίσεις και στις ερμηνείες με τις οποίες χρησιμοποιείται το Θεατρικό Κείμενο. Η Σκηνογραφία επηρεάζεται ακόμη περισσότερο από την τεχνολογία, έτσι, οι μεταβολές της θεατρικής σκηνής που προανέφερα, εμπλέκονται με τις νέες τεχνολογικές εξελίξεις. Η χρήση των τεχνολογιών επιπρέπει στην δημιουργία ενός νέου χώρου μέσα στον υπάρχον χώρο της θεατρικής σκηνής. Η χρήση Νέων Μέσων μεταμορφώνει τη θεατρική εμπειρία συμπαρασύροντας τις επιμέρους σχέσεις τόσο του καινού με τους ερμηνευτές, όσο του καινού, με τους ερμηνευτές, με τον χώρο και τον χρόνο του θεατρικού γεγονότος. Μια νέα μεθοδολογική προσέγγιση αναδύεται με τον όρο *Intermediality* και στην οποία θα αναφερθώ εκτενέστερα στο επόμενο κεφάλαιο.

Η αλληλεπίδραση μεταξύ του Θεατρικού Κειμένου και της Σκηνογραφίας έχει συνδεθεί πλέον με έναν νέο τρόπο λόγω της Τεχνολογίας, ταυτόχρονα, αυτή η συνεργασία αποτελεί σημαντικό χαρακτηριστικό της σύγχρονης θεατρικής δημιουργίας. Οι θεατές είναι οι πρώτοι που εκτίθενται άμεσα σε αυτήν την σχέση Θεατρικού Κειμένου - Σκηνογραφίας – Τεχνολογίας. Καθώς το θέατρο συνεχίζει να εξελίσσεται, προσκαλεί το κοινό να εμπλακεί ακόμα πιο βαθιά στις συζητήσεις που αφορούν τον πολιτισμό, την ταυτότητα και την ανθρώπινη εμπειρία. Στο πλαίσιο αυτής της άνευ προηγούμενου εξέλιξης, ένα από τα πιο πρωτοποριακά και ισχυρά εργαλεία που έχουν εμφανιστεί είναι η Ψηφιακή Σκηνογραφία. Στο επόμενο κεφάλαιο, θα αναφερθώ στην εξέταση των βασικών στοιχείων που ορίζουν αυτή την νέα θεατρική προσέγγιση, παρουσιάζοντας το πώς αυτές οι καινοτομίες επεκτείνουν τα όρια της θεατρικής τέχνης, επιπλέον, αλλάζουν τον τρόπο με τον οποίο το κοινό βιώνει μια θεατρική παράσταση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

2. ΨΗΦΙΑΚΟ ΘΕΑΤΡΟ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ

Το Ψηφιακό Θέατρο και η Ψηφιακή Σκηνογραφία εμφανίστηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 1960. Η ψηφιακή τεχνολογία αρχίζει να εμφανίζεται με την μορφή εργαλείων, μέσων αναπαράστασης ή και ακόμα και ενός αυτόνομου είδους τέχνης. Μέσα από αυτές τις αλλαγές, η θεατρική παράσταση χαρακτηρίζεται από τα εξής στοιχεία:

1. Τον φυσικό και ψηφιακό χώρο ως τόπο δράσης για ερμηνευτές και κοινό.
2. Τη ψηφιακή τεχνολογία ως μέρος του θεατρικού γεγονότος.
3. Το εναλλασσόμενο στοιχείο της Διαδραστικότητας (*Interactivity*), ως ρυθμιστικό εργαλείο της σχέσης μεταξύ ηθοποιού, κοινού, χώρου και χρόνου.
4. Το στοιχείο της Διαμεσικότητας (*Intermediality*) ως συνδετικό κρίκο μεταξύ του φυσικού χώρου και της ψηφιακής τεχνολογίας στις θεατρικές παραστάσεις και παραγωγές.

Έτσι το Ψηφιακό Θέατρο και η Ψηφιακή Σκηνογραφία ορίζονται ως εξής:

1. Το Ψηφιακό Θέατρο, αναφέρεται σε θεατρικές παραγωγές που δημιουργούνται ή/και παρουσιάζονται με ψηφιακά μέσα. Συνδυάζει στοιχεία του παραδοσιακού θεάτρου, όπως υποκριτική, σκηνοθεσία και σκηνογραφία, με τις σύγχρονες τεχνολογίες.
2. Η Ψηφιακή Σκηνογραφία αφορά στη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών, όπως *Video Projections*, *Live Camera*, *Υλισμικά Ανοικτής Πηγής*, *Υπολογιστές* και *Λογισμικά Ανοικτού Κώδικα* κτλ. Οι ψηφιακές τεχνολογίες λειτουργούν με σκοπό να εμπλέξουν ηθοποιό, θεατή και χώρο σε μια αλληλεπίδραση, η οποία θα δημιουργήσει την αίσθηση της ξεχωριστής εμπειρίας για τον θεατή. Επίσης, επιτρέπουν στους καλλιτέχνες/δημιουργούς της θεατρικής παράστασης να διερευνήσουν νέες μορφές έκφρασης, να πειραματιστούν με τον χρόνο και τον χώρο, αλλά κυρίως, να αναπτύξουν νέες σχέσεις μεταξύ του θεατρικού έργου και του κοινού.

Πα να εμβαθύνουμε στις έννοιες του Ψηφιακού Θεάτρου και της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, καθώς και τις σχέσεις τους με την τεχνολογία και την επικοινωνία μεταξύ κειμένου, ηθοποιών, κοινού, χώρου και χρόνου, στο επόμενο κεφάλαιο. Θα αναφερθώ περαιτέρω στα κεντρικά στοιχεία της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, στις πρακτικές και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται ώστε να δημιουργήσουν εντυπωσιακά και διαδραστικά θεατρικά ερεθίσματα.

2.1. ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑΣ

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα εξετάσω τα βασικά στοιχεία της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, καθώς και τον τρόπο που συνδέονται μεταξύ τους, επιπλέον, θα δείξω πώς το κάθε στοιχείο προϋπέθεσε και οδηγεί στην εξέλιξη του επόμενου. Έτσι, ως αποτέλεσμα αυτής της εξέλιξης μέχρι και σήμερα, πέντε κύρια στοιχεία έχουν καθορίσει την Ψηφιακή Σκηνογραφία:

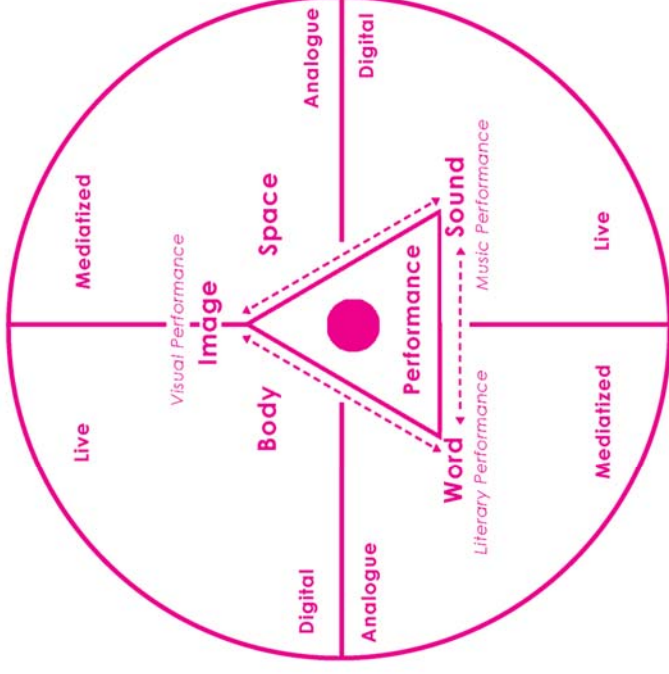
1. Διαμεσικότητα (*Intermediality*)
2. Καθολωτικά Περιβάλλοντα (*Immersive Environments*)
3. Διαδραστικότητα (*Interactivity*) και Ανταποκρισιμότητα (*Responsiveness*)
4. Πολυεπίπεδη αφήγηση (*Multilayered Narration*)
5. Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα (*Virtual and Augmented Reality*)

2.1.1. ΔΙΑΜΕΣΙΚΟΤΗΤΑ (INTERMEDIALITY)

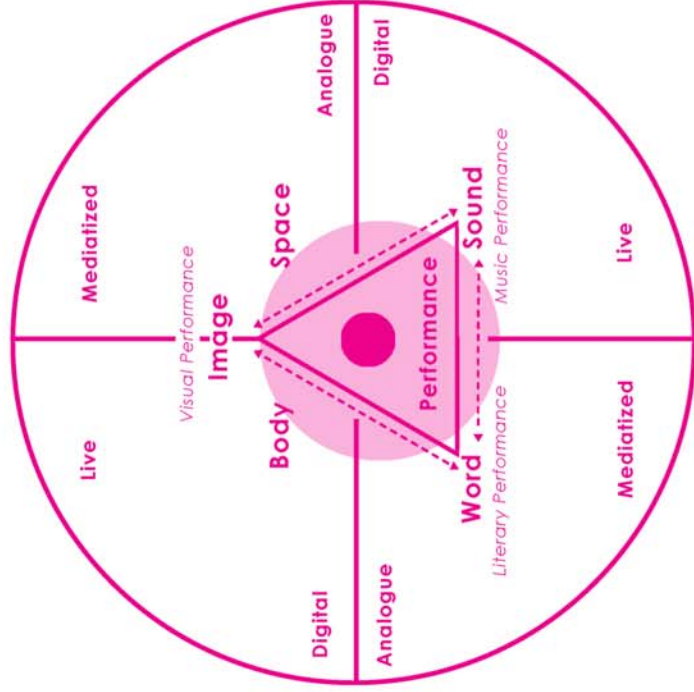
Ο πρώτος όρος στον οποίο θα αναφερθώ είναι ο διεθνής όρος *intermediality* δηλαδή *Διαμεσικότητα*. Ο όρος αυτός, αποτελεί τον συνδυασμό κρικό, που επέτρεψε στην ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας στις θεατρικές παραστάσεις και παραγωγές. Αποτελεί μια ριζοσπαστική ιδέα η οποία λειτουργεί μεταξύ (*in-between*) ερμηνευτή και κοινού και σε ένα δεύτερο επίπεδο, μεταξύ (*in-between*) θεάτρου και πραγματικότητας. Η χρήση της *Διαμεσικότητας* στο θέατρο περιλαμβάνει ένα πλήθος ψηφιακών μέσων και μαζί, των σχετικών εφαρμογών τους. Κάποιες βασικές σκέψεις που εμφανίζονται με την ύπαρξη της *Διαμεσικότητας* είναι οι ακόλουθες:

1. Το θέατρο αποτελεί ένα *Υπερμέσο (Hypermedium)* που ενσωματώνει τέχνες, επιστήμες και μέσα, τα οποία και δημιουργούν την βάση της *Διαμεσικότητας*.
2. Η *Διαμεσικότητα (Intermediality)* δημιουργεί πολλαπλές οπτικές γωνίες αφήγησης και νοήματος θέτοντας στο κέντρο της την ανηλεπτική δυνατότητα του θεατή.
3. Η αξιολόγηση και η προσαρμογή του θεάτρου μέσω της *Διαδραστικότητας (Interactivity)* και μιας αυτο-αναστοχαστικής διαδικασίας, ανοίγει μια νέα πτυχή του θεάτρου η οποία συνδέεται με τον όρο *Performance (Επιπελεστικότητα)*.

Με άλλα λόγια ως *Διαμεσικότητα* ορίζεται η χαλάρωση των ορίων μεταξύ όλων των στοιχείων που αποτελούσαν μέχρι και τα μέσα του 20^{ου} αι. το θεατρικό γεγονός. Κάτι που γίνεται πιο κατανοητό με το σχήμα που ακολουθεί.



Θέατρο, Performance και τεχνολογία.
BOOK | Freda Chapple & Chiel Kattenbelt - Intermediality in Theatre and Performance.

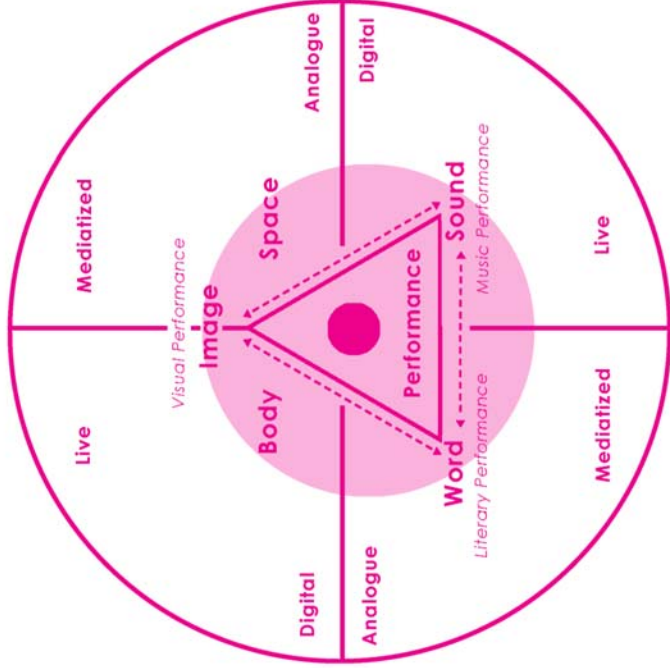


Στη παραπάνω εικόνα αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί ο όρος της Διαμεσικότητας. Χωρίζεται σε 3 βασικές φάσεις, που διαβάζονται από το κέντρο προς την περιμετρο του κύκλου. Μέσα από την πρώτη σχέση διαγράφεται ένα τρίγωνο εντός του οποίου αποτυπώνεται η σύνδεση και η αλληλεπίδραση διαφορετικών στοιχείων, με επίκεντρο την μεταξύ σχέση ερμηνευτών και παράστασης και σημειώνεται με τον όρο *Performance*. Πέρα από την κεντρική σχέση που εξετάζει η Διαμεσικότητα συνεχίζει και εξαπλώνεται και σε επιμέρους συνδέσεις, μεταξύ των μορφών τέχνης που συναντούμε στο παραπάνω σχήμα. Έτσι, πιο συγκεκριμένα, η Διαμεσικότητα εντοπίζεται στους όρους που βρίσκουμε στις γωνίες του τριγώνου, εικόνα, ήχος και λέξη (*image*, *sound* και *word*).

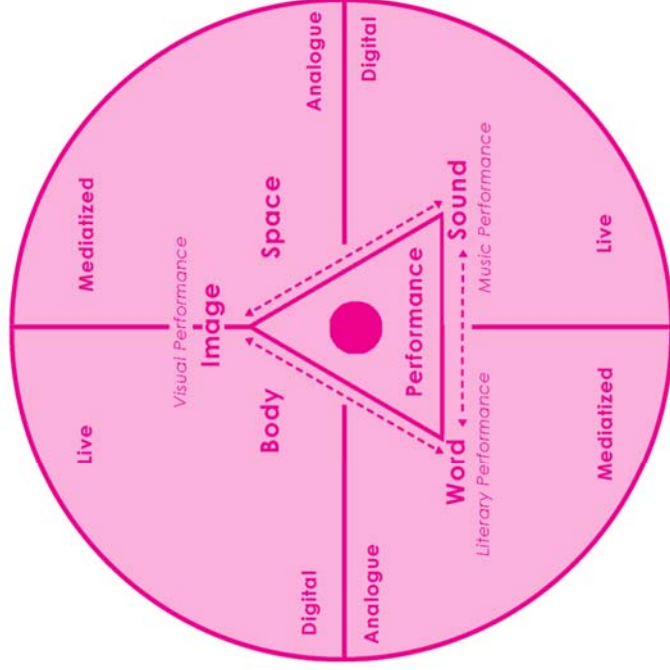
Σύμφωνα με τον κεντρικό όρο *Performance* και με τις μορφές τέχνης στις κορυφές του τριγώνου δημιουργούνται οι επιμέρους σχέσεις που εξετάζει ο όρος *Intermediality*. Έτσι η Διαμεσικότητα λειτουργεί:

1. Μεταξύ του Οπτικού Θεάτρου (*Visual Theatre*), του Λογοτεχνικού Θεάτρου (*Literary Theatre*) και του Μουσικού Θεάτρου (*Music Theatre*).
2. Μεταξύ των ερμηνευτών και των επιμέρους μορφών τέχνης στις κορυφές του τριγώνου.
3. Μεταξύ των ερμηνευτών, των θεατών και των επιμέρους μορφών τέχνης στις κορυφές του τριγώνου.

Συνεπώς, η Διαμεσικότητα εξαρτάται από την αλληλεπίδραση όλων των παραπάνω, συνεπώς, από τη σχέση μεταξύ παράστασης και αντίληψης.



Σε δεύτερη ανάγνωση, αποτυπώνεται η δεύτερη φάση, που αφορά στις σχέσεις μεταξύ *Performance* (όπως είδαμε στην πρώτη φάση) με τις έννοιες: *σώμα / χώρος / χρόνος (body / space / time)*. Το κεντρικό σχήμα, πλέον δεν είναι τόσο ορατό, όπως για παράδειγμα συνέβη με το *Μεταδραστικό Θέατρο* που απομακρύνθηκε από την σημαντικότητα του κειμένου και την εξάρτηση από τη συνάφεια της πλοκής, σε γραμμικό χρόνο και χώρο. Η αναγνώριση των παραπάνω στοιχείων στο ίδιο θεατρικό πλαίσιο (ανεξάρτητα από το αν το ένα ή το άλλο μοντέλο είναι κυρίαρχο σε μια συγκεκριμένη παράσταση) αποτελεί σημαντική σχηματική εικόνα του στοχείου της *Διαμεσικότητας*.



Τέλος, στην τρίτη φάση, η σύνδεση των προηγούμενων δύο φάσεων, αποτυπώνεται μέσω των κατηγοριών: *ζωντανή / διαμεσολαβούμενη (live / mediatized)* πράξη και *αναλογικό / ψηφιακό (analogue / digital)* περιβάλλον, οι οποίες συνυπάρχουν και δεν διαχωρίζονται απόλυτα. Κατά συνέπεια παρατηρούμε ότι η *Διαμεσικότητα*, δημιουργείται και λειτουργεί σε χώρους όπου τα αυστηρά τυπικά όρια μεταξύ των διάφορων τεχνών που αναφέρονται παραπάνω θολώνουν. Η σχέση μεταξύ έργου και κοινού μπορεί να είναι ήπια ή έντονη και ο ρυθμιστικός παράγοντας αυτής της σχέσης διατυπώνεται με τον όρο *Διαδραστικότητα (Interactivity)*.

2.1.2. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ (INTERACTIVITY)

Ο δεύτερος όρος, Διαδραστικότητα (*Interactivity*) αναφέρεται στη δυνατότητα του κοινού να επηρεάζει, να συμμετέχει και να αλληλεπιδρά με το θεατρικό γεγονός, κάνοντας χρήση τεχνολογικών μέσων, όπως αισθητήρες, κινητά τηλέφωνα ή άλλα ψηφιακά εργαλεία. Αυτή η αλληλεπίδραση μπορεί να αλλάξει την εμπειρία της παράστασης, τον ρυθμό της αφήγησης ή ακόμη και το αποτέλεσμα της πλοκής. Η Διαδραστικότητα επιδιώκει να δημιουργήσει μια πιο άμεση και προσωπική σχέση μεταξύ του έργου και του εκάστοτε θεατή, αλλάζοντας το παθητικό του ρόλο από παρατηρητή σε ενεργό και σημαντικό μέρος της θεατρικής παράστασης. Η Διαδραστικότητα συνδέεται άμεσα με τον όρο της Ανταποκρισιμότητας (*Responsiveness*).

2.1.3. ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΙΜΟΤΗΤΑ (RESPONSIVENESS)

Η Ανταποκρισιμότητα (*Responsiveness*) αναφέρεται στην ικανότητα ενός ψηφιακού συστήματος ή εφαρμογής να αντιδράει γρήγορα και αποτελεσματικά στις ενέργειες και τις απαιτήσεις των χρηστών. Η λειτουργία της ανταπόκρισης είναι σημαντική, καθώς προσφέρει μια ομαλή και ευχάριστη εμπειρία αλληλεπίδρασης των χρηστών, με πολύπλοκα γραφικά στοιχεία, αντικείμενα και περιβάλλοντα. Η ανταπόκριση ενός συστήματος μπορεί να επηρεάσει την κατανόηση του χρήστη για το έργο ή την ιστορία που παρουσιάζεται, καθώς και τη συνολική εμπειρία του.

Η Ανταποκρισιμότητα και η Διαδραστικότητα συνδέονται άμεσα, καθώς η ικανότητα ενός συστήματος να αντιδρά άμεσα και εύκολα στις ενέργειες των χρηστών είναι απαραίτητη για να υποστηρίξει τον ρόλο της Διαδραστικότητας, ώστε αυτή να λειτουργεί φυσικά και αποτελεσματικά. Με την ψηφιακή τεχνολογία οι σχέσεις μεταξύ των αφηγηματικών νοημάτων, του κοινού και του χώρου αλλάζουν. Δηλαδή, παρατηρούμε ότι μέσω της χρήσης της τεχνολογίας το θέατρο μετατρέπεται σε μια μη-κεραρχική, διαδραστική, μη-γραμμική διαδικασία, μέσα στην οποία συναντούμε τη σύνδεση των νοημάτων που βρίσκονται και ανήκουν ταυτόχρονα και στο θέατρο και στην Επιτελεστικότητα, κάτι που ορίζεται μέσα από τον όρο *Mapping Intermediality in Performance*.

Ο όρος **Mapping Intermediality in Performance**, δηλαδή η Χαρτογράφηση της Διαμεσικότητας κατά την διάρκεια μιας Επιτελεστικής πράξης ή δράσης, συσχετίζεται άμεσα με την Διαμεσικότητα και την Διαδραστικότητα αλλά ταυτόχρονα διαφέρει αρκετά. Ο συγκεκριμένος όρος αναφέρεται περισσότερο στην ανάλυση και την κατανόηση των αποτελεσμάτων της Διαμεσικότητας και της Διαδραστικότητας στο πλαίσιο της παράστασης. Αναφέρεται δηλαδή, στην κατανόηση των τρόπων με τους οποίους χρησιμοποιούνται διαφορετικές μορφές μέσων σε μια παράσταση ή θεατρική παραγωγή.

Με τη Χαρτογράφηση της Διαμεσικότητας σε μια παράσταση, οι ερευνητές και οι καλλιτέχνες μπορούν να αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση για τους τρόπους με τους οποίους διαφορετικές μορφές μέσων μπορούν να χρησιμοποιηθούν συνδυαστικά για τη δημιουργία νέων μορφών θεατρικής έκφρασης. Μέσω της Χαρτογράφησης της Διαμεσικότητας, δημιουργήθηκε το κατάλληλο περιβάλλον για να φλοξενηθεί αυτή η νέα προοπτική του θεάτρου, η οποία εκφράζεται με τον όρο *Καθολωτικά Περιβάλλοντα (Immersive Environments)*.

2.1.4. ΚΑΘΩΛΩΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ (IMMERSIVE ENVIRONMENTS)

Ο όρος *Immersive Environments (Καθολωτικά Περιβάλλοντα)* στην Ψηφιακή Σκηνογραφία αναφέρεται στη χρήση προηγμένων τεχνολογιών, για να υποστηρίξουν το έργο της Διαδραστικότητας δηλαδή την δημιουργία Διαδραστικών Περιβαλλόντων. Τα περιβάλλοντα αυτά έχουν σχεδιαστεί με σκοπό τη νοητή μεταφορά του κοινού σε έναν επινοημένο με την βοήθεια της τεχνολογίας κόσμο, προσφέροντας μια αίσθηση παρουσίας και εμπλοκής που υπερβαίνει τις παραδοσιακές θεατρικές εμπειρίες. Αυτό οδηγεί σε ιδέες για τη δημιουργία παραστάσεων που χρησιμοποιούν μια σειρά μέσων για να παρέχουν μια πιο σύνθετη, πολυεπίπεδη και διαφοροποιημένη εμπειρία στο κοινό.

Η δημιουργία *Immersive Environments* ενίοτε περιλαμβάνει συστήματα Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας (*Virtual and Augmented Reality*), προβολές ψηφιακών εικόνων ή video, 3D ήχο, αισθητήρες κίνησης ή θερμοκρασίας, ή και άλλα στοιχεία που επιτρέπουν στο κοινό να αλληλεπιδρά με το έργο. Ο όρος *Immersive Environments* έδωσε τον χώρο για την εισαγωγή της Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας (*Virtual and Augmented Reality*) στη σκηνογραφική αντιμετώπιση, δημιουργώντας μια Πολυεπίπεδη Αφήγηση (*Multilayered Narration*), όρος που θα αναλύσω στην συνέχεια.

2.1.5. ΠΟΛΥΕΠΙΠΕΔΗ ΑΦΗΓΗΣΗ (MULTILAYERED NARRATION)

Ο όρος Πολυεπίπεδη Αφήγηση (*Multilayered Narration*), αποτελεί το επόμενο βασικό στοιχείο μετά τη σημαντική επίδραση της Διαμεσικότητας και της Διαδραστικότητας καθώς συχνά συνδυάζει τους όρους που προαναφέρθηκαν. Πολυεπίπεδη Αφήγηση ονομάζεται η δημιουργία σύνθετων και πολυδιάστατων αφηγήσεων που συνδυάζουν διαφορετικά μέσα, τεχνικές και προσεγγίσεις για να εμπλουτίσουν την καλλιτεχνική έκφραση και την εμπειρία του θεατή. Επιτρέπει στην εξερεύνηση διαφορετικών θεματικών επιπέδων, χρονικών πλαισίων, και χωρικών προοπτικών, προσφέροντας στο κοινό μια πιο πλούσια και διαδραστική εμπειρία.

Η Πολυεπίπεδη Αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιήσει στοιχεία από τον ήχο, την εικόνα, το κείμενο και την τεχνολογία για να δημιουργήσει πολυπλοκότερες δομές και σχέσεις μεταξύ τους. Η Πολυεπίπεδη Αφήγηση άρχισε να διαγράφεται ακόμα εντονότερα μέσα από τη νέα διάσταση που εμφανίζεται στη Ψηφιακή Σκηνογραφία, την Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα.

2.1.6. ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ (VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY)

Η Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα (*Virtual and Augmented Reality*) αποτελεί μια χώρο-χρονική διάσταση, η οποία προκύπτει από την χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας της εικόνας και του ήχου, δηλαδή μέσα από ψηφιακά εργαλεία που επιτρέπουν στους καλλιτέχνες να δημιουργούν περιβάλλοντα που δεν περιορίζονται από τον φυσικό χώρο και ενσωματώνουν ψηφιακά στοιχεία σε μια παράσταση. Στη Ψηφιακή Σκηνογραφία, ο όρος *Virtual* (Εικονικός) αναφέρεται στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας για τη δημιουργία προσομοιώσεως – δηλαδή ενός παραγόμενου περιβάλλοντος από προγράμματα τρισδιάστατης αναπαράστασης υπολογιστών, που ενσωματώνεται σε μια θεατρική παραγωγή. Τα στοιχεία μπορεί να είναι εικονικά διαδραστικά ή μη, σκηνικά ή/και αντικείμενα. Τα Εικονικά Περιβάλλοντα (VR) μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παρουσίαση και την εξερεύνηση διάφορων ιδεών και θεμάτων. Το κοινό μπορεί να εμβυθιστεί σε αυτά, μέσω συσκευών, όπως τα VR *headsets*, και να αλληλεπιδράσει με τα διαφορετικά στοιχεία της παράστασης.



Παράδειγμα Augmented Reality – AR
Dynamics Microsoft - What is augmented reality
<https://dynamics.microsoft.com/en-us/mixed-reality/guides/what-is-augmented-reality-ar/>

Η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) είναι μια τεχνολογικά κατασκευασμένη διάσταση που έχει ως στόχο να επεκτείνει την αίσθηση της πραγματικότητας. Χρησιμοποιείται για να εμπλουτίσει την θεατρική εμπειρία του κοινού, προσθέτοντας ψηφιακά στοιχεία, πληροφορίες ή εικόνες στο φυσικό σκηνικό περιβάλλον. Η σχετική τεχνολογία που συναντούμε εδώ μπορεί να περιλαμβάνει τη χρήση προβολέων, φορητών συσκευών ή ειδικών γυαλιών για να επιτρέψει στο κοινό να δει και να αλληλεπιδράσει με τα ψηφιακά στοιχεία που προστίθενται στη σκηνή. Συνολικά, τόσο η Εικονική όσο και η Επαυξημένη Πραγματικότητα στη Ψηφιακή Σκηνογραφία δίνουν τη δυνατότητα στους δημιουργούς των παραστατικών τεχνών να εξερευνήσουν νέες διαστάσεις της καλλιτεχνικής έκφρασης και να υλοποιήσουν καθηλωτικές παραστάσεις για το κοινό.



Ένας χειριστής που ελέγχει το The VIEW - The Virtual Interface Environment Workstation (Ο Σταθμός Εργασίας Εικονικού Περιβάλλοντος Διεπαφής) στη NASA Ames Wikipedia – Virtual Reality https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality

2.2. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑΣ

Για να γίνουν τα βασικά στοιχεία της Ψηφιακής Σκηνογραφίας που ανέφερα κατανοητά, θα αναφερθώ σε επιμέρους παραδείγματα παραστάσεων που κάνουν χρήση ψηφιακών τεχνολογιών. Στα παραδείγματα που ακολουθούν η Ψηφιακή Σκηνογραφία βασίζεται στη δημιουργία Ανταποκρινόμενων Περιβαλλόντων (Responsive Scenography).

Ως Ανταποκρινόμενα Περιβάλλοντα, ορίζονται οι χώροι που αλληλεπιδρούν με τους ανθρώπους, δηλαδή χώροι που απαιτούν την παρουσία ενός συνομιλητή ή ερμηνευτή για να ενεργοποιηθούν ηλεκτρονικά και να αξιοποιηθούν τις αισθητικές και τεχνικές τους δυνατότητες. Η σκηνογραφική αυτή αντιμετώπιση, εντοπίζεται από γραφικά που ανταποκρίνονται και προσομοιώνουν την οργανική κίνηση και την εξέλιξη τεχνολογικά. Για να γίνει κατανοητός ο παραπάνω ορισμός θα αναφερθώ αναλυτικά στα παρακάτω παραδείγματα:

Troika Ranch - In Plane,

Klaus Obermaier – Apparition,

Blast Theory – Karen,

Complicité Theatre Company – The Encounter.

2.2.1. TROIKA RANCH - IN PLANE (WALKER ART CENTRE, MINNEAPOLIS, MINNESOTA, U.S. 1994)

Το *In Plane* (1994) έκανε πρεμιέρα στο *Walker Art Centre*, Minneapolis, US. Ήταν η παράσταση που έκανε γνωστή την ομάδα *Troika Ranch* που αποτελείται από τους *Mark Coniglio* (1961, Omaha, Nebraska -) και την *Dawn Storriello* (1966, Orange, NJ -). Η καλλιτεχνική ομάδα *Troika Ranch* ασχολείται με την δημιουργία παραστάσεων και *Performances*, που συνδυάζουν σύγχρονο χορό, ηλεκτρονική μουσική, θέατρο και νέα τεχνολογικά μέσα. Το συγκεκριμένο έργο εκτέθηκε ευρέως σε φεστιβάλ τέχνης και συνέδρια ηλεκτρονικής μουσικής.

Ο στόχος της παράστασης, ήταν να αυτοματοποιηθούν τα πάντα, ώστε ο *Coniglio* να χρειάζεται να ενεργοποιεί μόνο μερικές αλλαγές σκηνών και η *Storriello*, ως ερμηνεύτρια, να χειρίζεται κυρίως τα οπτικοακουστικά μέσα από τις χειρονομίες της. Χρησιμοποίησαν ένα κοστюύμι συνδεδεμένο με το ψηφιακό σύστημα *MidiDancer* που περιλάμβανε οκτώ αισθητήρες τοποθετημένους στους αγκώνες, τους καρπούς, τους γοφούς και τα γόνατα. Η *Performance* αποτελούνταν από μια άδεια και ανοιχτή σκηνή και μια ενιαία μεγάλη οθόνη προβολής. Οι *video - προβολές* αφορούσαν σε βιντεοσκοπήσεις της *Storriello* που φορούσε ένα πανομοιότυπο γυαλιστερό, φουτουριστικό κοστюύμι από λύκρα, δημιουργώντας έτσι μια διπλή εικόνα: η σκηνή κατακείτο από την παρούσα, ενσάρκωμένη χορεύτρια και η οθόνη από το ψηφιακό της αντίγραφο.

Το έργο παρουσιάζει μια αντίθεση μεταξύ του φυσικού σώματος και της ψηφιακής της εικόνας, ενός σώματος που αιμορραγεί, ιδρώνει, κουράζεται και νιώθει πόνο, έναντι ενός σώματος από φως που δεν δεσμεύεται από το χρόνο, το χώρο ή τη βαρύτητα. Η *Storriello* στην σκηνή αποτελούσε την υλική παρουσία, ενώ η ψηφιακή εικόνα της, ήταν ο ηλεκτρονικός της αντίλαλος. Ποια παρουσία ήταν η πιο ισχυρή, η πιο εντυπωσιακή; Η γυναίκα στη σκηνή, η οποία προσπαθούσε να φτάσει σε μια εξαιρετικά ακραία κατάσταση με τον κίνδυνο την σωματική κόυραση και την αποτυχία ανά πάσα στιγμή; Ή το αθέηρο βιντεοσκοπημένο σώμα που πετούσε τόσο ελαφρά στο χώρο, μπορούσε να «παγώνει» στον αέρα και δεν κουραζόταν ποτέ; Η κεντρική αυτή ιδέα της παράστασης λειτουργεί σε δύο επίπεδα: πρώτον, υπάρχει ο ψηφιακός σωσίσας, η προβολή ενός συγκεκριμένου εαυτού και δεύτερον, υπάρχει η ιδέα και χρήση της τεχνολογίας ως *alter ego*. Η πρώτη έννοια παραπέμπει στη ρευστότητα του σύγχρονου ατόμου, που κινείται μεταξύ του φυσικού και του εικονικού σώματος, καθώς και στη συζήτηση γύρω από τους περιορισμούς του πραγματικού εαυτού σε σύγκριση με τις άπειρες δυνατότητες του ψηφιακού άλλου.



Φωτογραφία της *Storriello* κατά την διάρκεια *Performance, In Plane*.
Vimeo - *In Plane*, UMBC 2001
<https://vimeo.com/111775531>



Φωτογραφία της Storpiello κατά την διάρκεια Performance, In Plane
Προσωπική επεξεργασμένη εικόνα.

2.2.2. APPARITION – KLAUS OBERMAIER

(ARS ELECTRONICA FESTIVAL, LINZ, AUSTRIA, SEPTEMBER 2004)

Apparition ονομάζεται η διαδραστική παράσταση χορού και πολυμέσων με σύλληψη και σκηνοθεσία του Klaus Obermaier (1961, Austria -). Η παράσταση Apparition εξερευνά τη σχέση μεταξύ του ανθρώπινου σώματος και της ψηφιακής τεχνολογίας, δημιουργώντας μια μοναδική εμπειρία που ενώνει τα όρια της πραγματικότητας με την εικονική πραγματικότητα. Στην παράσταση, οι χορευτές αλληλεπιδρούν με τα ψηφιακά μέσα που εμφανίζονται επί σκηνής, τα οποία προσαρμόζονται στις κινήσεις τους σε πραγματικό χρόνο, καταλήγοντας στη δημιουργία μιας χορο-δραματουργικής παράστασης. Η σκηνή είναι άδεια, και λειτουργεί σαν καμβάς, που επιτρέπει στις σκούρες αποχρώσεις της προβολής, την δημιουργία μιας μυστηριακής, σουρεαλιστικής και σκοτεινής ατμόσφαιρας.

Κατά την διάρκεια της *Performance*, οι ερμηνευτές χειρίζονται και ελέγχουν σε πραγματικό χρόνο τον σκηνικό χώρο και τα ψηφιακά τους κοστούμια, στις σκηνές όπου τα σώματα των χορευτών χρονογραφούνται με προβολές, μέσω μιας τεχνικής που ονομάζεται *Projection mapping* (Χροτογράφηση Προβολής), μια τεχνολογική εφαρμογή που επιτρέπει την προβολή εικόνων ή video σε μη-ομαλές ή 3d επιφάνειες. Κατά την προβολή πάνω στα σώματα τους, η ταχύτητα της κίνησης τους πρέπει να είναι αργή, έτσι ώστε να συμβαδίζει με τη προβολή των ψηφιακών τους κοστούμιών. Οι ερμηνευτές, εκτελούν αργές, ακροβατικές κινήσεις, τόσο ανεξάρτητα όσο και συνδυαστικά μεταξύ τους. Όταν λειτουργούν μεμονωμένα, οι ανθρώπινες φιγούρες τους είναι ξεκάθαρες ακόμα και με την ψηφιακή τους στολή, κάτι που μεταβάλλεται όταν αλληλεπιδρούν, με αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας συγχωνευμένης σιλουέτας με αλλόκοτη μορφή.

Το σύστημα παρακολούθησης της κίνησης με βάση την κάμερα που αναπτύχθηκε για το Apparition χρησιμοποιεί πολύπλοκους αλγόριθμους υπολογιστικής όρασης για την δημιουργία ενός κινούμενου περιγράμματος - σχήματος του σώματος του καλλιτέχνη, με σκοπό να ξεχωρίζει από το φόντο και να παρέχει συνεχώς ενημερωμένες πληροφορίες για την προβολή του σώματος του όσο κινείται. Επίσης διαθέτει ποιστικούς υπολογισμούς ορισμένων δυναμικών της κίνησης του, όπως η ταχύτητα, η κατεύθυνση, η ένταση και ο όγκος.

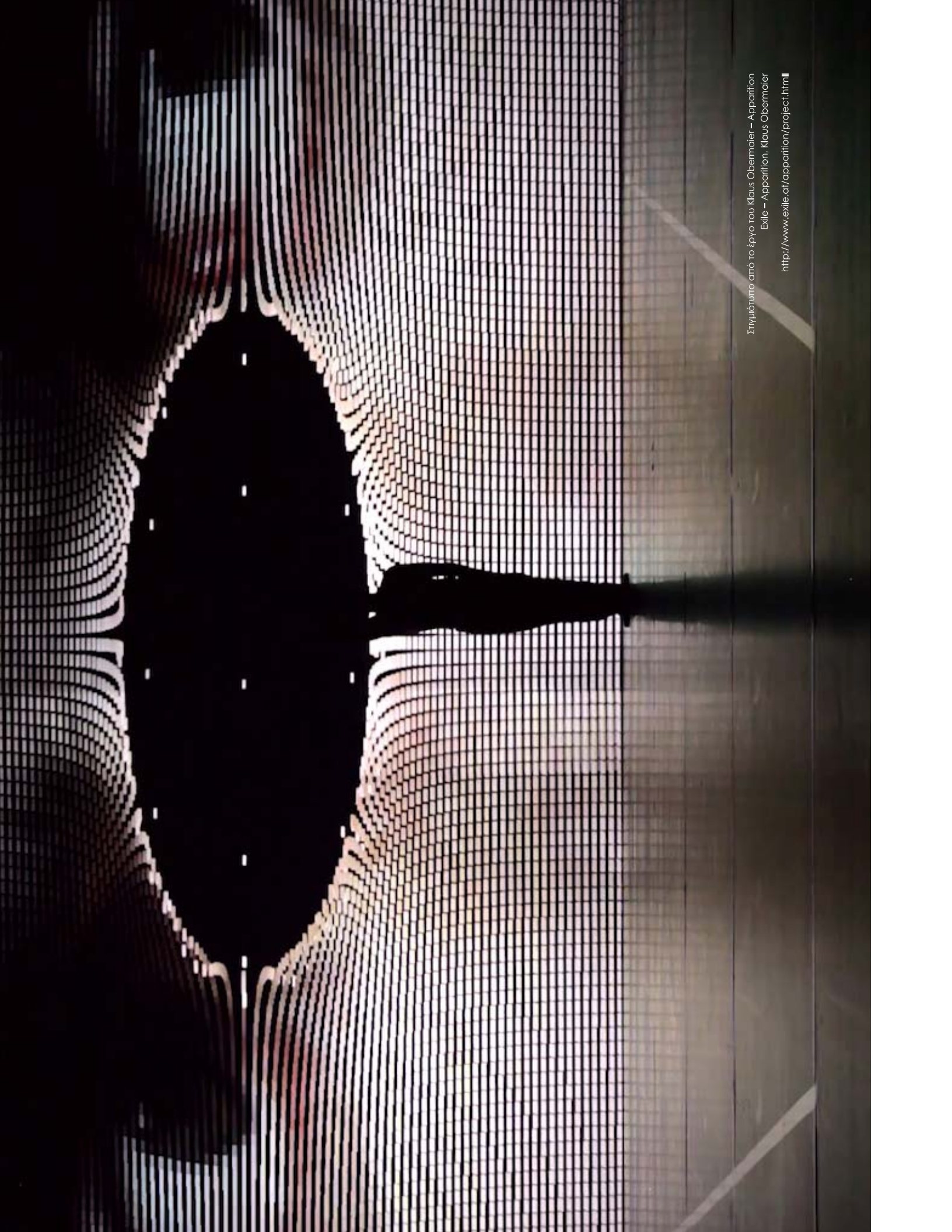
Οι πληροφορίες που προκύπτουν από αυτούς τους υπολογισμούς αντιστοιχίζονται στη δημιουργία οπτικού υλικού σε πραγματικό χρόνο, το οποίο προβάλλεται είτε απευθείας στο σώμα ή ως προβολή μεγάλης κλίμακας. Ο ακριβής συγχρονισμός των προβολών στο φόντο και στα σώματα έχει ως αποτέλεσμα την υλοποίηση ενός συνολικού καθηλωτικού Περιβάλλοντος μιας ψηφιακής δομής που μπορεί να είναι ταυτόχρονα ρευστή και άκαμπτη, που μπορεί να διαστέλλεται και να συστέλλεται, να κυματίζει, να λυγίζει και να παραμορφώνεται με απόκριση ή με επίδραση την κίνηση των ερμηνευτών. Επιλογικά, το έργο του Klaus Obermaier εξετάζει την σχέση μεταξύ ανθρώπινου σώματος και τεχνολογίας καθώς και το πώς μέσα από αυτή τη σχέση επηρεάζεται η αντίληψη μας για τον εαυτό μας και το σώμα μας.



Στημίστυπο από το έργο του Klaus Obermaier – Apparition
Exile – Apparition, Klaus Obermaier
<http://www.exile.at/apparition/project.html>



Στιγμιότυπο από το έργο του Klaus Obermayer – Apparition
Exile – Apparition, Klaus Obermayer
<http://www.exile.at/apparition/project.html>



Στη φωτογραφία από το έργο του Klaus Obermayer – Apparition
Exile – Apparition, Klaus Obermayer
<http://www.exile.at/apparition/project.html>

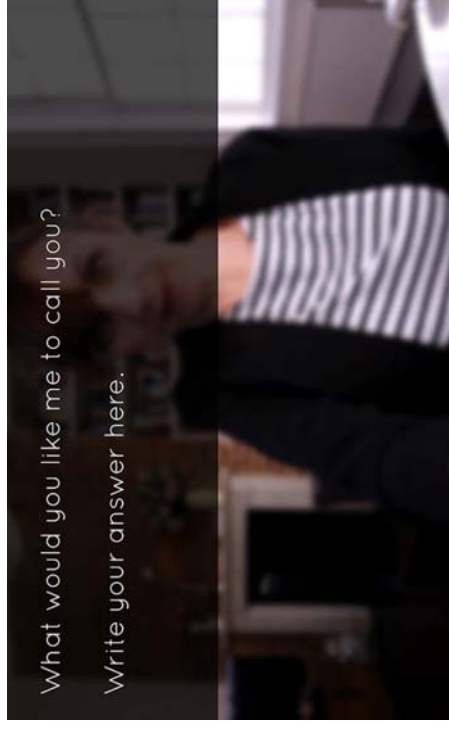
2.2.3. BLAST THEORY – KAREN (BRIGHTON FESTIVAL, ENGLAND, UK, 2015)

Η Karen είναι ένα έργο που αποτελεί σύλληψη της ομάδας Blast Theory που πραγματοποιεί παραστάσεις με χρήση τεχνολογίας από το 1991. Η Karen είναι μια περιφερειακή εφαρμογή (γνωστή και ως *app-drama*) που δημιουργήθηκε με σκοπό την αλληλεπίδραση της με το κοινό, μέσω κινητών τηλεφώνων και tablets. Σύμφωνα με την ομάδα Blast Theory, το έργο σχεδιάστηκε με σκοπό να δημιουργήσει μια προσωπική και οικεία εμπειρία για τα smartphones, έτσι ώστε να αλληλεπιδρά ο χρήστης άμεσα με την πρωταγωνίστρια του έργου. Το θέμα της εφαρμογής, επικεντρώνεται σε ένα διαδικτυακό πρόγραμμα *life – coaching*, που προσκαλεί τους χρήστες να το παρακολουθήσουν ενεργά, με σκοπό να βοηθηθούν ως προς την προσωπική τους εξέλιξη, από τη μέντορα Karen. Παρά την αρχική τοποθέτηση της εφαρμογής, ότι πρόκειται για ένα πρόγραμμα *life – coaching*, οι χρήστες γρήγορα παρασύρονται από τον χασπικό κόσμο της Karen που συγχέει τα όρια μεταξύ της προσωπικής και της επαγγελματικής της ζωής.

Η πορεία του έργου εξελίσσεται μέσα από μια σειρά διακριτών συνεδριών video, στις οποίες η Karen απευθύνεται απευθείας στον χρήστη. Σύμφωνα με τα δεδομένα που παρέχον οι συμμετέχοντες, η Karen τροποποιεί και εξατομικεύει τις συνομιλίες της σε σημείο που αρχίζει να γίνεται σχετικά ενοχλητικό το πόσες πληροφορίες γνωρίζει για σένα. Μιλάει απευθείας στην κάμερα και απευθύνεται στον χρήστη σε πρώτο πρόσωπο. Αφού θέσει μια ερώτηση, ο χρήστης καλείται να απαντήσει, μέσω της διεπαφής της οθόνης αφής του κινητού, χρησιμοποιώντας ένα μενού επιλογών από το οποίο πρέπει να επιλέξει μια απάντηση, διαλέγοντας μέσα από μια σειρά πολλαπλών επιλογών αυτή που τον αντιπροσωπεύει περισσότερο. Με βάση την καταχώρηση απάντησης του χρήστη, η εφαρμογή φορτώνει άμεσα το video που της αντιστοιχεί, παρουσιάζοντας μια ακολουθία από video που δίνουν την εντύπωση ενός πραγματικού διαλόγου.

Από την αρχή, η Karen παρουσιάζεται ως μια αγχωμένη αλλά γοητευτική ελεύθερη επαγγελματίας που υποδέχεται τον χρήστη φορώντας μια φόρμα και δίνοντας του την αίσθηση μιας αρκετά ανεπίσημης εμφάνισης, αναφέροντας έτσι τις προσδοκίες του για μια τυπική επαγγελματική συνεδρία. Στο επόμενο video, υιοθετεί ένα πιο επαγγελματικό ύφος και μια καταλληλότερη εμφάνιση για κάποιον που προσφέρει επαγγελματικές υπηρεσίες *life – coaching*. Ωστόσο, στα επόμενα video, ο χρήστης αντιμετωπίζει ολοένα και περισσότερες ανεπίσημες συναντήσεις, καθώς η συνεδρία, υλοποιούνται απρόσμενα κατά την διάρκεια του προαινού της Karen, ή όταν ετοιμάζεται για μια έξοδο.

Μέσω μιας ηδονοβλεπτικής παρακολούθησης, παρατηρούμε την Karen να εμφανίζεται με τις πιτζάμες της ή να νοσταλγεί τον χαμένο της έρωτα, επιτρέποντας στον χρήστη να εισέρχεται όλο και περισσότερο στην προσωπική της ζωή. Η Karen ξεπερνά σταδιακά τα όρια, παρουσιάζοντας μια απρόβλεπτη συμπεριφορά, για παράδειγμα, επικοινωνεί με τον χρήστη από το υπνοδωμάτιο της αργά το βράδυ, τον προσβάλει εάν δεν διατηρούν τακτική επαφή, επιδεικνύοντας μια παρεμβατική φιλικότητα. Πίνεται εξαιρετικά προκλητική, αποκαλύπτοντας λεπτομέρειες για την προσωπική της ζωή και αντίστοιχα περιμένει την ίδια ανταπόκριση από τον χρήστη. Σε κάποιες απαντήσεις, γυρίζει την πλάτη της στον χρήστη κατά την διάρκεια του video ώστε να μην είναι φανερό η κίνηση των χεριών της. Αυτό επιτρέπει στην εφαρμογή να φορτώνει διαφορετικά ηχητικά αποσπάσματα, κατάλληλα για πολλές απαντήσεις, χωρίς να χρειάζεται να κινηματογραφεί ξεχωριστές ακολουθίες για κάθε απάντηση, επιπελώντας μια μέθοδο μοντάζ σε πραγματικό χρόνο. Η Karen αποτελεί μια πρωτότυπη και καινοτόμο εφαρμογή που συνδυάζει χαρακτηριστικά από ζωντανή παράσταση, προηχογραφημένο video, κοινωνική δικτύωση και *video-games*.



Στημπίτσο από την εφαρμογή Karen
Video - Karen by Blast Theory
[https://vimeo.com/269017233?login=true#_="](https://vimeo.com/269017233?login=true#_=)



Στημμότυπο από την εφαρμογή Karen
Vimeo - Karen by Blast Theory
<https://vimeo.com/269017235>



Στιγμιότυπο από την ερασιμηνία Karen
Vimeo - Karen by Blast Theory
<https://vimeo.com/269017235>

2.2.4. COMPLICITÉ THEATRE COMPANY – THE ENCOUNTER (EDINBURGH INTERNATIONAL FESTIVAL, SCOTLAND, UK, 2015)

To *The Encounter* είναι ένα έργο σε σκηνοθεσία του Simon McBurney (25 August 1957, Cambridge, England•) και παραγωγή από τη θεατρική ομάδα Complicité. Η παράσταση βασίζεται στο βιβλίο *Amazon Beaming* του Petru Popescu (1 February 1944, Bucharest, Romania•), που αφηγείται το ταξίδι του φωτογράφου του National Geographic, Loren McIntyre (24 April 1917, Seattle, Washington, USA - 11 May 2003, Virginia, USA) στο τροπικό δάσος του Αμαζονίου και την εμπειρία που έζησε το 1969 στην συνάντησή του με τη φυλή Μαγουνα που ζούσε εκεί. Η φυλή Μαγουνα διατηρεί τον παραδοσιακό τρόπο ζωής κυνηγών και συλλεκτών, που ασχολούνται με τη συλλογή τροφής και την χρήση φυτικών θεραπειών για ιατρικούς σκοπούς.

Η ιστορία, που διαδραματίζεται στο *The Encounter* επικεντρώνεται στον Loren McIntyre, που έχει χαθεί στο δάσος του Αμαζονίου και στην απροσδόκητη αλληλεπίδραση του με την φυλή Μαγουνα. Το έργο θίγει πως αυτή η εμπειρία τον επηρέασε συναισθησιακά, στον τρόπο που αντιλαμβάνεται στην πραγματικότητα και την ύπαρξή του. Η θεατρική σκηνή είναι αρκετά απλή. Περιλαμβάνει ένα τραπέζι στο οποίο υπάρχουν όλα τα αντικείμενα που χρειάζεται ο McBurney για να δημιουργήσει τους ήχους που συνοδεύουν την ιστορία του. Η σκηνή στην αρχή της παράστασης είναι φωτισμένη, με τέτοιο τρόπο που θυμίζει κάποιον εσωτερικό χώρο σπιτιού ή ξενοδοχείου, μέχρι την στιγμή που αρχίζει η εξστέρηση της ιστορίας και οι video – προβολές κατακλύζουν την σκηνή, οπότε ο χώρος αλλάζει εξ' ολοκλήρου.

Ο Simon McBurney σκηνοθετεί και ερμηνεύει την ιστορία του McIntyre, ενσαρκώνοντας επίσης τους διάφορους χαρακτήρες που συναντά κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς του. Διηγείται την ιστορία χρησιμοποιώντας ένα σύστημα Διφωνικού Ήχου (*Binaural Sound*)¹ αντί μιας στερεοφωνικής απόδοσης, ενώ μιλά μπροστά από ένα ομοίωμα μικροφώνου, που έχει το σχήμα ανθρώπινου κεφαλιού. Μέσα από τη φωνή και τις κινήσεις του, ο McBurney καταφέρει να δημιουργεί στον κάθε θεατή μια αίσθηση αυτονομίας και ταυτόχρονα προσωπικής σχέσης με την ιστορία του.

Κατά τη διάρκεια της παράστασης, τα μέλη του κοινού φορούν ακουστικά που τους επιτρέπουν να ακούσουν τον ήχο τρισδιάστατα, ώστε να έχουν την αίσθηση ότι βρίσκονται στον Αμαζόνιο. Αυτή η ηχητική τροφοδοσία δημιουργεί μια *Εικονική Πραγματικότητα*, κατά την οποία οι θεατές μεταφέρονται σε ένα ταξίδι μέσα στο πυκνό δάσος όπου γνωρίζουν και αλληλοεπιδρούν με τη φυλή Μαγουνα. Αντί για μια ιστορία που λέγεται μπροστά τους, η ιστορία συμβαίνει στα αυτιά τους με μια συνεχώς μεταβαλλόμενη προοπτική ανάλογα με το πού στέκεται ή κινείται ο McBurney. Καθ' όλη την διάρκεια της παράστασης είναι μόνος του στην σκηνή, αλλά υπάρχουν στιγμές που μιλάει με ηχογραφησείς ανθρώπων που αποτελούν μέρος της ιστορίας, ενώ, βρίσκεται ανά πάσα στιγμή σε άμεση ανταπόκριση με την κάθε ηχογράφηση. Εκτός από τον ήχο που πρωταγωνιστεί, η παράσταση κάνει χρήση video-προβολών για να απεικονίσει το περιβάλλον του Αμαζονίου. Έτσι δημιουργείται μια πολύπλοκη, πολυεπίπεδη παραγωγή, που τοποθετεί τους θεατές στο κέντρο του έργου.



Στιγμιότυπο από το έργο *The Encounter* του Simon McBurney
Plays To See, International Theatre Reviews – *The Encounter*
<https://playstosee.com/the-encounter/>



Στηλιόπουλο από το έργο The Encounter του Simon McBurney
Plays To See, International Theatre Reviews – The Encounter
<https://playsotosee.com/the-encounter/>



Επιμέλεια από το έργο The Encounter του Simon McBurney
Plays To See, International Theatre, Reviews – The Encounter
<https://playsotosee.com/the-encounter/>

Επιλογικά, τα βασικά στοιχεία της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, που προσφέρουν, η Διαμεσικότητα, η Εικονική Και Επαυξημένη Πραγματικότητα, η Πολυεπιπέδη Αφήγηση, η Διαδραστικότητα, η Ανταποκρισιμότητα και τα Εμπειρικά Περιβάλλοντα, έδωσαν χώρο σε μια νέα σπικκή ως προς τη Σκηνογραφική επιμέλεια ενός έργου, που όπως είδαμε και από τα παραδείγματα μπορεί να οδηγήσει μέχρι και στην δημιουργία νέων εφαρμογών όπως συμβαίνει με τους Blast Theory και το project Karen. Αυτές οι πειραματικές ιδέες που υλοποιήθηκαν χάρις των τεχνολογικών εξελίξεων μας επιτρέπουν να επανεξετάσουμε δημιουργούς, που μέσα από την τη σκηνοθετική τους προσέγγιση και φιλοσοφία αποτέλεσαν σημαντικές επιρροές τον 20^ο και 21^ο αι.

Ένας τέτοιος δημιουργός είναι ο Bertolt Brecht που μέσα από τις τεχνικές του, επιδίωκε να εξελίξει τους αυστηρούς μηχανισμούς του θεάτρου και να προσωθήσει την κριτική σκέψη. Ο Brecht, ανέπτυξε μια σειρά από σκηνοθετικές τεχνικές που έμειναν γνωστές ως Brechtian Techniques και τις οποίες θα αναλύσω στην συνέχεια. Μέσα από τις τεχνικές του, ήθελε να προτρέψει το κοινό να ασκήσει κριτική στο θεατρικό έργο και να σκεφτεί τη δράση που συντελείται στη σκηνή, αντί μόνο και μόνο να αφήνεται σε μια συναισθηματική εμπλοκή με την ιστορία. Με την εξέλιξη της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, η τεχνολογία προσφέρει νέους τρόπους για να επεκτείνουμε και να αναδιατυπώσουμε τις τεχνικές του. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί, θα παρουσιάσω τη ζωή και το έργο του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

3. BERTOLT BRECHT

Ο Bertolt Brecht (10 February 1898, Augsburg, Germany - 14 August 1956, East Berlin, Germany) ήταν Γερμανός θεατρικός συγγραφέας, θεατρικός σκηνοθέτης και ποιητής. Άσκησε σημαντική επιρροή στην εξέλιξη του θεάτρου και έχει αναγνωριστεί ως μία από τις σημαντικότερες προσωπικότητες στην ιστορία του σύγχρονου δράματος. Ανάπτυξε το είδος του *Epic Theatre* (Επικό Θέατρο), που θα αναλύσω εκτενέστερα στην συνέχεια, αλλά προς το παρόν ασ συγκρατήσουμε ότι αποτελούσε ένα είδος θεάτρου που εστίαζε στο να ενθαρρύνει την κριτική σκέψη. Τα έργα του Brecht συνεχίζουν να ανεβαίνουν και να μελετώνται ευρέως και σήμερα. Μερικά από τα πιο γνωστά έργα του, περιλαμβάνουν τα: *The Threepenny Opera* (1928), *Mother Courage and Her Children* (1939) και *The Good Person of Szechwan* (1943). Για να γίνει αντιληπτή η πορεία του Brecht, είναι σημαντικό να αναφέρω πως η πολιτική του στάση και ιδεολογία, επηρεάστηκαν σημαντικά από το ιστορικό και πολιτικό υπόβαθρο της Γερμανίας κατά την εποχή του.



Illustration του Bertolt Brecht
Προσωπική επεξεργασμένη εικόνα

3.1. ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΓΕΡΜΑΝΙΑΣ

Η πολιτική κατάσταση στη Γερμανία κατά τη διάρκεια της ζωής του Brecht, ήταν ιδιαίτερα παραχώδης. Η Γερμανία βρισκόταν υπό το καθεστώς του Kaiser Wilhelm II (27 January 1859, Berlin, Germany - 4 June 1941, Doorn, Netherlands), καθώς μετά τον Α Παγκόσμιο Πόλεμο (World War I, 28 July 1914 - 11 November 1918), κατέρρευσε και το 1919 ιδρύθηκε η Δημοκρατία της Βαϊμάρης (Weimar Republic, 9 November 1918 - 30 January 1933), που αποτέλεσε μια περίοδο πολιτικής αστάθειας και οικονομικής κρίσης. Δημοκρατία της Βαϊμάρης δημιουργήθηκε, έπειτα από την υπογραφή της Γερμανίας του εγγράφου της Συνθήκης των Βερσαλλιών μετά τον Α Παγκόσμιο Πόλεμο, η οποία επέβαλλε τεράστιες αποζημιώσεις προς τις νικηφόρες δυνάμεις, απώλεια εδαφικών κτήσεις της ηττημένης Γερμανίας και στρατιωτικούς περιορισμούς. Οι αποζημιώσεις και οι συνθήκες των Βερσαλλιών είχαν ως αποτέλεσμα την οικονομική κατάρρευση της Γερμανίας και την επιδείνωση των συνθηκών διαβίωσης του πληθυσμού.

Επιπλέον, η Δημοκρατία της Βαϊμάρης, αντιμετώπισε πολλές εσωτερικές προκλήσεις, όπως πραξικοπήματα, αναταραχές και πολιτική βία, μια συνθήκη που μετά την παγκόσμια οικονομική κρίση του 1929, έδωσε την ευκαιρία στο Εθνικοσοσιαλιστικό Κόμμα των Ναζί (National Socialist German Workers' Party - Nazi Party, 24 February 1920 - 8 May 1945), να αναδυθεί ως πολιτική δύναμη. Έτσι, το 1933, ο Adolf Hitler (20 April 1889, Braunau am Inn, Austria - 30 April 1945, Berlin, Germany) ορίζεται ως Καγκελάριος της Γερμανίας με αποτέλεσμα, να αρχίσει μια περίοδος δικτατορίας και καταπίεσης για τη Γερμανία. Μετά τον Β Παγκόσμιο Πόλεμο και την ήττα του Τρίτου Reich (Third Reich, 30 January 1933 - 8 May 1945) ιδρύθηκαν δύο διαφορετικά γερμανικά κράτη: Η Δημοκρατία της Δυτικής Γερμανίας (Federal Republic of Germany - West Germany, 23 May 1949 - 3 October 1990) και η Δημοκρατία της Ανατολικής Γερμανίας (German Democratic Republic - East Germany, 7 October 1949 - 3 October 1990). Οι ιστορικές αυτές διακυμάνσεις επηρέασαν τον Brecht. Στην συνέχεια θα αναφερθώ αναλυτικά στην πολιτική του στάση και ιδεολογία.

3.2. ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΙΔΕΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΒΕΡΤΟΛΤ ΒΡΕΧΤ

Κατά την διάρκεια της ανόδου του Hitler στην εξουσία, ο Brecht βλέποντας το πόσο επικίνδυνη γινόταν η κατάσταση αναγκάζεται να εγκαταλείψει τη Γερμανία το 1933, ως πολιτικός εξόριστος, λόγω των απόψεων του και κυρίως της αντίδρασης του προς το καθεστώς των Ναζί. Εγκαταστάθηκε πρώτα στη Δανία, αργότερα στη Σουηδία, στη Φινλανδία και τελικά στις ΗΠΑ. Κατά τη διάρκεια της αυτοεξορίας του, ο Brecht συνέχισε να γράφει έργα που σχολιάζαν τα πολιτικά ζητήματα της εποχής, εκφράζοντας την αντίθεσή του στο φασισμό και τον πόλεμο. Συγχρόνως, εξέλιξε τις θεωρίες και τις τεχνικές του Επικού Θεάτρου, επηρεασμένος από τις πολιτικές συνθήκες και τις προσωπικές του εμπειρίες. Ο ιδεολογικός πεπρωμένος του Brecht, όπως η δέσμευσή του στο μαρξισμό¹ και η επιθυμία του για κοινωνική δικαιοσύνη, αποτέλεσαν κεντρικά στοιχεία του έργου του και της ζωής του.

Μετά τον Β Παγκόσμιο Πόλεμο (World War II, 1 September 1939 - 2 September 1945), ο Brecht επέστρεψε στην Ανατολική Γερμανία, που βρισκόταν υπό την κομμουνιστική εξουσία της Σοβιετικής Ένωσης. Εκεί, ίδρυε την δική του θεατρική εταιρεία, το *Berliner Ensemble*. Το *Berliner Ensemble* αποκτά διεθνή φήμη, προωθώντας το Επικό Θέατρο. Η επιρροή του στο θέατρο σε συνδυασμό με την πολιτική του στάση αποτελούν μέρος της κληρονομιάς που άφησε πίσω του, να μελετάται από ακαδημαϊκούς, καλλιτέχνες και φιλοσοφούς ανά τον κόσμο. Στη σύγχρονη εποχή, το έργο του Brecht εξακολουθεί να προκαλεί συζητήσεις και να αποτελεί ανίκησιμο ανάλυση στον κόσμο του θεάτρου. Οι πολιτικές και κοινωνικές προκλήσεις που αντιμετώπιζε ο Brecht, όπως η άνοδος του φασισμού², η απελευθέρωση της Γερμανίας και η ανάγκη για μια ριζοσπαστική κοινωνική αλλαγή, παραμένουν σημαντικά ζητήματα στην τρέχουσα πολιτιστική και πολιτική σκηνή.

3.3. ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ο Eugen Berthold Friedrich Brecht γεννήθηκε στο Augsburg (Germany) το 1898. Ο πατέρας του ήταν καθολικός και διευθυντής μιας χαρτοβιομηχανίας και η μητέρα του ήταν προεπιστάντισσα και κόρη ενός δημόσιου υπαλλήλου. Ο Brecht άρχισε να γράφει ποίηση από μικρός και τα πρώτα του ποιήματα δημοσιεύτηκαν το 1914. Όταν τελείωσε το δημοτικό σχολείο, στάλθηκε στο Königlich Realgymnasium (Royal Real Grammar School), ένα σχολείο δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στο Bromberg (Poland), όπου απέκτησε φήμη ως *enfant terrible*.¹ Το 1917 ο Brecht γράφτηκε ως φοιτητής στην Ιατρική Σχολή στο Ludwig Maximilian University of Munich, ενώ συγχρόνως παρακολουθεί το θεατρικό σεμινάριο που διηύθυνε ο καθηγητής Artur Kutscher (17 July 1878, Hannover, Germany – 29 August 1960, Munich, Germany), μέχρι το 1918 που στρατολογείται και υπηρετεί τη θητεία του ως νοσοκόμος.



Bertolt Brecht και Lion Feuchtwanger μπροστά από τη Villa Aurora, 1947.
KUNST IM EXIL:
<https://kunst-im-exil.de/Content/DE/Objekte/feuchtwanger-Feuchtwanger-brecht-und-feuchtwanger-vor-villa-aurora-1947.html?catalog=1>

¹ Η γαλλική φράση *enfant terrible* σημαίνει φοβερό παιδί· ατίθασο παιδί. Δηλαδή, αυτός που με τις ιδέες, τη συμπεριφορά και το έργο του αναταράσσει το παραδοσιακό / κατεστημένο σύστημα.

Μετά τη στρατιωτική του θητεία ως νοσοκόμος, επέστρεψε στις σπουδές του, τις οποίες όμως εγκατέλειψε το 1921. Μεταξύ 1919 και 1921, έγραψε θεατρικές κριτικές για την αριστερή σοσιαλιστική εφημερίδα *Die Augsburger*. Η σχέση του Brecht με τον κομμουνισμό ξεκίνησε το 1919, όταν εντάχθηκε στο Ανεξάρτητο Σοσιαλδημοκρατικό Κόμμα. Η φιλία του με τον συγγραφέα Lion Feuchtwanger (7 July 1884, Munich, Germany - 21 December 1958, Los Angeles, California, US) αποτέλεσε σημαντική επηροήγισαυτών. Ο Feuchtwanger του έμαθε την πειθαρχία της θεατρικής συγγραφής, βοηθώντας τον να διαμορφώσει το θεατρικό του ύφος.

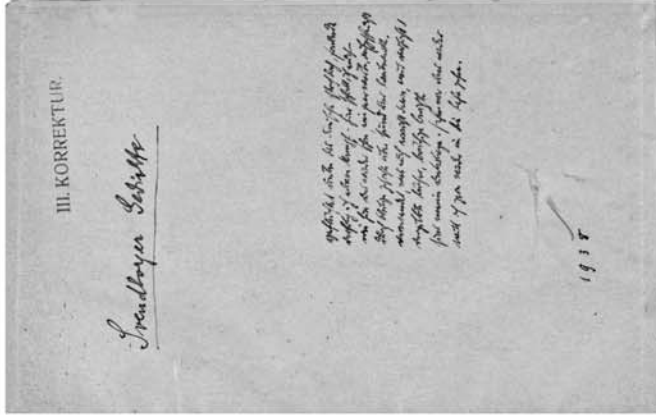
Στο 1920, διορίστηκε επικεφαλής σύμβουλος της επιλογής θεατρικών έργων στο Munich Kammertheater. Την ίδια περίοδο, στην προσωπική του ζωή, στα πλαίσια της σύντομης σχέσης του με τη Paula Banhalzer, (6 August 1901, Markt Wald, Bavaria, Germany - 25 February 1989, Augsburg, Germany) γεννήθηκε ο γιος του, Frank Banhalzer (30 July 1919, Altusfled, Germany - 13 November 1943, Pörkhor, Russia). Το 1923 ο Brecht παντρεύτηκε τη σοπράνο τραγουδίστρια όπερας Marianne Zoff (30 June 1893 Hainfeld, Austria - 22 November 1984, Vienna, Austria) με την οποία χώρισε το 1927. Τη δεκαετία του 1930, η κυκλοφορία των βιβλίων του και οι παραγωγές των έργων του απαγορεύτηκαν στη Γερμανία ενώ οι θεατρικές παραστάσεις διακόπτονταν από την αστυνομία με συνοπτικές διαδικασίες, καθώς οι ιδέες του Brecht ήταν αντίθετες με την κυρίαρχη ιδεολογία του Ναζισμού. Οι απόψεις του Brecht, υποστήριξαν την κοινωνική δικαιοσύνη και την ισότητα έτσι θεωρήθηκε ως απειλή για το καθεστώς των Ναζί.

Στο Βερολίνο (Germany, 1924-33) εργάστηκε για λίγο για τους σκηνοθέτες Max Reinhardt (9 September 1873, Baden, Austria-Hungary - 30 October 1943, New York City, US) και Erwin Piscator (17 December 1893, Greifenstein - Ulm, German Empire - 30 March 1966, Starnberg, West Germany), ενώ μαζί με τον μουσικό και συνθέτη Kurt Weill (2 March 1900, Dessau, Dessau-Roslau, Germany - 3 April 1950, New York, New York, US) έγραψε το έργο *The Threepenny Opera (Die Dreigroschenoper)* και την όπερα *Rise and Fall of the City of Mahagonny (Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny)*.

Ο Brecht έγραψε επίσης έργα που αποκαλούσε *Exemplary Plays (Lehr-Stücke)*, τα οποία αποτελούνταν από μικρά, παραβολικά αποσπάσματα που συνθέτουν απλές ιστορίες και χρησιμοποιούνται για να αναδείξουν ηθικά ζητήματα, προβάλλοντας τις κοινωνικές και πολιτικές απόψεις του. Πρόκειται για έργα που γράφτηκαν για παραστάσεις εκτός του παραδοσιακού θεάτρου, με μουσική από τους Weill και Paul Hindemith (16 November 1895, Hanau, Germany - 28 December 1963, Frankfurt, Germany) και Hanns Eisler (6 July 1898, Leipzig, Germany - 6 September 1962, East Berlin).

Το 1933, ο Brecht, ήταν αυτοεξόριστος στη Σκανδιναβία (1933 - 41), κυρίως στη Δανία. Ο κίνδυνος που αντιμετώπιζε από τις αρχές της Γερμανίας μετά την κατάληψη της Δανίας από τους Γερμανούς, τον έκανε να αναζητήσει ένα νέο μέρος για να είναι ασφαλής και έτσι αποφάσισε να μετακομίσει στις Ηνωμένες Πολιτείες (1941 - 47). Η ανάγκη για να στηρίξει οικονομικά την οικογένειά του αλλά και να συνεχίσει να εργάζεται στο θέατρο και στον κινηματογράφο, τον οδήγησαν στο Hollywood, που έκανε κάποιες κινηματογραφικές δουλειές. Εν τω μεταξύ, στη Γερμανία τα βιβλία του κήκον και του αφαιρέθηκαν η υπηκοότητα. Εξαιρέθηκε από την σκηνή του Γερμανικού Θεάτρου, αλλά μεταξύ 1937 και 1941 έγραψε τα περισσότερα από τα μεγάλα θεατρικά του έργα, τα σημαντικότερα θεατρικά δοκίμια, καθώς και πολλά από τα ποιήματα του, που συγκεντρώθηκαν στην συλλογή *Svenalboiger Gedichte (1938)*. Μεταξύ 1937 και 1939 άρχισε να γράφει χωρίς ποτέ να ολοκληρώσει, το μυθιστόρημα του *The Business Affairs of Mr. Julius Caesar (Die Geschäfte des Herrn Julius Caesar)*.

Το 1948, μετά από 15 χρόνια αυτοεξορίας, επέστρεψε στη Γερμανία και πέρασε ένα χρόνο δουλεύοντας πάνω στην Αντιγόνη του Σοφοκλή (497/496 BC Κολωνός, Αθήνα - 406/405 BC, Αρχαία Αθήνα) και στο μεγάλο θεωρητικό του έργο *A Little Organum for the Theatre* (1949). Ο Brecht έγινε ο πιο δημοφιλής σύγχρονος συγγραφέας τόσο στη Δυτική όσο και στην Ανατολική Γερμανία, ενώ, το 1955 έλαβε το Βραβείο Ειρήνης του Στάλιν⁴ (Stalin Peace Prize). Την επόμενη χρονιά, νόσησε από φλεγμονή των πνευμόνων και πέθανε από στεφανιαία θρόμβωση στις 14 Αυγούστου 1956, στο Ανατολικό Βερολίνο σε ηλικία 58 ετών. Άφησε πίσω του μια τεράστια καλλιτεχνική κληρονομιά, ωστόσο, πριν την παραθεώσω είναι σημαντικό να αναφερθώ στο τι ήταν το Επικό Θέατρο.



Απόσπασμα της συλλογής *Svendborger Gedichte* του Brecht, 1938
Wikipedia - Svendborg Gedichte:
https://de.wikipedia.org/wiki/Svendborger_Gedichte

3.4. EPIC STYLE AND DIDACTICISM (c.1920 - 1930)

Το Επικό Θέατρο, εμφανίστηκε στην Γερμανία, ως αντίδραση στην άνοδο της δικτατορίας στην αρχή του Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Απορρέφει τον όρο *Didacticism* (Διδακτικό Θέατρο), ο οποίος προέρχεται από τον Erwin Piscator που τον επινόησε κατά τη διάρκεια του πρώτου έτους ως διευθυντής (1924- 27) του Volksbühne Theater (Berlin, Germany). Ο όρος *Διδακτισμός* σχετίζεται με το Πολιτικό Θέατρο και στοχεύει στο να προβληματίσει το κοινό για αυτό που βλέπει να εκτυλίσσεται επί σκηνής, να κατανοήσει μια κατάσταση και να λάβει μια ξεκάθαρη ηθική ή πολιτική στάση. Η σαφήνεια και η δύναμη του μηνύματος, η επιθυμία να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο σκέφτεται το κοινό και η ένταξη της τέχνης σε ένα ηθικό / ιδεολογικό πλαίσιο είναι ο κύριος σκοπός του. Ο Piscator είχε ως στόχο να ενθαρρύνει τους συγγραφείς να αντιμετωπίζουν ζητήματα που σχετίζονται με τη σημερινή κοινωνία και αποτελεί έναν από τους πρώτους σκηνοθέτες που δημιούργησε ένα θέατρο βαθιά πολιτικό, επιθυμώντας να αποτελέσει ταυτόχρονα ένα μέσο εκπαίδευσης του κοινού. Στα τέλη της δεκαετίας του 1920, ο Piscator άρχισε να συνεργάζεται με τον Bertolt Brecht ο οποίος και έγινε ο κύριος εκπρόσωπος του *Epic Style*.

Ο Brecht συνδύασε την τεχνική του Piscator με στοιχεία δανεισμένα από το καμπαρέ, από τα *silent movies*⁵ και από έργα του William Shakespeare (26 April 1564, Stratford-upon-Avon, Warwickshire, England, - 23 April 1616, Stratford-upon-Avon, Warwickshire, England), δημιουργώντας έτσι το δικό του μοναδικό στυλ. Ανηρυχούσε για τα συμβατικά έργα. Πίστευε ότι είναι πολύ εύκολο να τα παρακολουθήσει κανείς, καθώς το κοινό έρχεται σε μια θεατρική παράσταση με σκοπό να αποδράσει από την πραγματικότητα. Ο Brecht πίστευε ότι το κοινό που ταυτίζεται συναισθηματικά με την δράση του έργου, δεν μπορεί να ασχοληθεί ενεργά με τα νοήματα που φέρει το περιεχόμενο αυτού του έργου. Έτσι, επινόησε μια σειρά από τεχνικές που ακολουθούσε στις παραστάσεις του, γνωστές και ως *Brechtian Techniques* που θα αναλύσω στην συνέχεια.

3.5. BRECHTIAN TECHNIQUES

Ο Brecht ήθελε να δημιουργήσει ένα θεατρικό γεγονός στο οποίο τα διάφορα στοιχεία που απαρτίζουν την θεατρική παράσταση δεν θα ενσωματώνονται μεταξύ τους, αλλά στην πραγματικότητα, θα αντικρούει ή/και απορρίπτει το ένα το άλλο, με σκοπό να γίνεται ξεκάθαρη στον θεατή, η θεατρική ψευδαίσθηση. Μερικές από τις σκηνοθετικές τεχνικές που ανέπτυξε (The Brechtian Techniques) είναι οι ακόλουθες:

1. **Alienation Effect (Verfremdungseffekt):**

Μέσα από αυτή την τεχνική τονίζεται η επιτηδευμένη απόδοση της παράστασης με σκοπό την επισήμανση στο κοινό ότι παρακολουθούν ένα θεατρικό έργο. Χρησιμοποιώντας τον όρο που επινόησε ο Brecht, *Breaking the Fourth Wall*, έστρεψε τους χαρακτήρες των έργων του να απευθύνονται στο κοινό. Με αυτόν τον τρόπο επισημαίνει στους θεατές ότι παρακολουθούν ένα θεατρικό έργο και όχι μια ρεαλιστική αναπαράσταση της πραγματικότητας. Με την τεχνική αυτή, ο Brecht επιδίωκε να καταστήσει το κοινό του κριτικό και στοχαστικό σχετικά με τη δράση που διαδραματίζεται στη σκηνή, αντί να εμπλέκεται συναισθηματικά με αυτήν.

2. **Gestus:**

Ο όρος *Gestus* προέρχεται από τη γερμανική λέξη *geste*, που σημαίνει χειρονομία και ο Brecht τον χρησιμοποίησε για να περιγράψει τις χειρονομίες και κινήσεις των ηθοποιών του. Χειρονομίες και κινήσεις μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για να αποκαλύψουν τις σκέψεις και τα συναισθήματα ενός χαρακτήρα, ακόμη και όταν αυτός δεν μιλάει. Και εδώ, ο Brecht ήθελε οι ηθοποιοί να αποφεύγουν φυσικές χειρονομίες και κινήσεις που θα έκαναν το κοινό να αισθάνεται ότι παρακολουθεί μια ρεαλιστική αναπαράσταση της ζωής. Πίστευε πως οι υπερβολικές και στυλιζαρισμένες χειρονομίες διευκολύνουν την αψύπνιση της προσοχής του θεατή προς τη τεχνικότητα της παράστασης.

3. **Multi-roling:**

Χρησιμοποιούσε την τεχνική της πολυ-ρολοποίησης, κατά την οποία, ένας ηθοποιός υποδύεται περισσότερους από έναν χαρακτήρες στη σκηνή. Οι διαφορές στον χαρακτήρα σηματοδοτούνται από την αλλαγή της φωνής, της κίνησης, των χειρονομιών και της γλώσσας του σώματος, ωστόσο το κοινό μπορούσε να δει καθαρά ότι είναι ο ίδιος ηθοποιός που υποδύεται διάφορους ρόλους.

4. **Split-roling:**

Πρόκειται για την αντίθετη τεχνική της πολυ-ρολοποίησης. Στην τεχνική του *split-roling* παραπάνω από ένας ηθοποιοί υποδύονται τον ίδιο χαρακτήρα. Έτσι, ένας ηθοποιός που ενσφαικώνει τον κύριο χαρακτήρα μπορεί να αντικαθιστάτε από σκηνή σε σκηνή από άλλους ηθοποιούς.

5. **Sparr (Have Fun):**

Το *Sparr* μεταφράζεται κυριολεκτικά ως *διασκέδαση*. Σύμφωνα με τη συγκεκριμένη τεχνική, ένα σοβαρό θέμα παρουσιάζεται με αστείο τρόπο, με σκοπό να κάνει το κοινό να γέλασει αλλά στη συνέχεια να αναρωτιέται γιατί γέλασε, έτσι ώστε να προβληματιστεί σχετικά και με την αντίδρασή του αλλά και με το μήνυμα που του μεταφέρει το έργο.

6. **Μουσική:**

Η μουσική χρησιμοποιήθηκε για να σχολιάσει τη δράση ή για να δώσει πληροφορίες για το παρασκήνιο και ταυτόχρονα, για να αποστασιοποιήσει το κοινό από το έργο. Οι τρόποι που χρησιμοποιήσε τη μουσική στις παραγωγές του είναι:

α. Παρεμβαινόντας στην πλοκή του έργου:

Έβαζε τους χαρακτήρες να διακόπτουν την ροή του λόγου τους για να τραγουδήσουν ένα τραγούδι. Η τεχνική αυτή ενέτεινε την επιτηδευμένη απόδοση της παράστασης εξυπηρετώντας την ανάγκη να προβληματιστεί το κοινό με αυτό που συμβαίνει επί σκηνής.

b. Δημιουργώντας αντίθεση:

Ο Brecht χρησιμοποίησε τα τραγούδια για να δημιουργήσει μια αντίθεση μεταξύ της σκηνικής δράσης και του τραγουδιού, παρέχοντας τη δυνατότητα δημιουργίας μιας εναλλακτικής οπτικής γωνίας ως προς τα γεγονότα του έργου. Έτσι, τα τραγούδια που χρησιμοποιούσε, ήταν άσχετα με το θέμα και στην στίμωση της σκηνικής δράσης, δηλαδή, η επλογή τραγουδιού μετέφερε ένα διαφορετικό συναίσθημα από αυτό που βιώνει το κοινό από την δράση της πλοκής.

c. Παρέχοντας ιστορικές πληροφορίες της πλοκής:

Μέσω των τραγουδιών, παρέχεται κοινό πληροφορίες για θέματα που διαφορετικά δεν θα γνώριζε, με τον ίδιο τρόπο δηλ. που λειτουργούσε και ο χορός στις Αρχαίες Ελληνικές τραγωδίες. Αυτές θα μπορούσαν να αφορούν στο σκηνικό, στο ιστορικό πλαίσιο ή στις σκέψεις και τα συναισθήματα των χαρακτήρων.

d. Ενισχύοντας την αίσθηση της ιστορίας:

Συχνά, η χρήση παραδοσιακών ή λαϊκών τραγουδιών συνέβαλαν στην ενίσχυση της αίσθησης μιας ιστορικής συνέχειας, ενώ επιτάζαν στην ανάδειξη κοινωνικών και πολιτικών ζητημάτων που αποτελούσαν κεντρικά στοιχεία στα έργα του.

7. Χρήση πινακίδων ή επιγραφών:

Οι πινακίδες ή επιγραφές παρέχουν πληροφορίες στο κοινό, όπως για παράδειγμα σχετικά με τον χρόνο και τον τόπο της δράσης. Επιπλέον, χρησιμοποιούσε πινακίδες ή επιγραφές στις παραγωγές του με σκοπό:

- a.** Την αναγνώριση των χαρακτήρων, ιδίως εάν το όνομα του χαρακτήρα δεν εκφωνούνταν κατά τη διάρκεια της σκηνής.
- b.** Την αποκάλυψη των σκέψεων των χαρακτήρων, γεγονός που παρείχε πληροφορίες για τα κίνητρα του.

Η συγκεκριμένη τεχνική, όπως και οι προηγούμενες, εξυπηρετούσε στην κατάργηση της αίσθησης του ρεαλισμού, ενώ συνδέεται με την έννοια του φαινομένου της Αποξένωσης.

8. Αυτό σκηνικά και αντικείμενα:

Τα λιτά σκηνικά και αντικείμενα επιτελούν μια συμβολική λειτουργία: να καταστήσουν σαφές στους θεατές ότι πρόκειται για ένα θεατρικό έργο και όχι μια ρεαλιστική αναπαράσταση της πραγματικότητας. Το ίδιο σκεπτικό αφορούσε και στον φωτισμό των παραστάσεων του: πίστευε ότι έπρεπε να παραμείνει απλός, καθώς δεν ήθελε να επισκιάσει το μήνυμα του έργου. Έτσι, βλέπουμε τη συστηματική χρήση σκληρού λευκού φωτός, ενώ τα φώτα του κοινού παρέμεναν αναμμένα καθ' όλη τη διάρκεια της παράστασης.

Ο Brecht υποστήριζε πως το θέατρο έπρεπε να το απολαμβάνουν όλες οι κοινωνικές τάξεις. Δημιούργησε αυτό που ονόμασε *Θέατρο των Καπνιστών*, όπου οι θεατές μπορούσαν να καπνίζουν και να πίνουν, να κάνουν ότι τους βοηθά να αισθάνονται άνετα με τον χώρο, ώστε να είναι σε θέση να παρακολουθήσουν αβίαστα το έργο και να προβληματιστούν με τα γεγονότα που συμβαίνουν. Ο συνδυασμός των παραπάνω τεχνικών, αλλάζει από έργο σε έργο, αλλά και από παραγωγή σε παραγωγή.

3.6. ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ

1914: Δημοσιεύονται τα πρώτα του ποιήματα.

1923: Γράφει το πρώτο του θεατρικό έργο, *Baal* που έκανε πρεμιέρα στο Allies Theater (Leipzig, Germany)

1926: Γράφει το *Man Equals Man* (1926) που έκανε πρεμιέρα στις πόλεις Darmstadt και Düsseldorf (Germany)

1928: Γράφει το *The Threepenny Opera*, που έκανε πρεμιέρα στο Theater am Schiffbauerdamm, (Berlin, Germany)



Αφίσα για την πρώτη παράσταση, *The Threepenny Opera* (L'Opéra de quat'sous) του Bertolt Brecht, στο Berlin Theater am Schiffbauerdamm, στις 31 Αυγούστου 1928.
Musicologie - Die Dreigroschenoper / L'Opéra de Quat'sous
<https://www.musicologie.org/sites/d/dreigroschen.html>

1930: Γράφει το *The Rise and Fall of the City of Mahagonny* που έκανε πρεμιέρα στην πόλη Leipzig (Germany). Η παράσταση προκαλεί εξέγερση, λόγω της αυστηρής κριτικής που κάνει το έργο στην πολυτέλεια και στην εμπορευματοποιημένη απόλαυση και ευτυχία που αναζητούν οι πολίτες μιας καπιταλιστικής κοινωνίας. Κατά την διάρκεια της πρεμιέρας, η παράσταση θεωρήθηκε ότι υπονομεύει την κοινωνία προκαλώντας έντονες αντιδράσεις και επεισόδια.

1932: Γράφει την πολιτική ταινία, *Kuhle Wampe* (1932), που έκανε πρεμιέρα στη Μόσχα (Russia). Πήρε το όνομά της από μια περιοχή του Βερολίνου όπου οι άνεργοι ζουν σε παράγκες. Η προβολή της απαγορεύεται στις γερμανικές αίθουσες.

1932: Γράφει το *The Mother* (1906) που αποτελεί διασκευή του Brecht σε ένα μυθιστόρημα του Maxim Gorky. (28 March 1868, Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod Governorate, Russian Empire - 18 June 1936, Moscow Oblast, Soviet Union). Έκανε πρεμιέρα στο Βερολίνο με μουσική επένδυση του Hanns Eisler.

1933: Γράφει την αγγλική εκδοχή του *The Threepenny Opera*, που έκανε πρεμιέρα στο Empire Theatre του Broadway (NY, US), αλλά το έργο καταβιβάζεται μετά από 12 μόνο παραστάσεις.

1938: Γράφει το *Fear and Misery of the Third Reich* (1938) έκανε πρεμιέρα στο Παρίσι (France).

1941: Γράφει το *Mother Courage and Her Children* (1939) που έκανε πρεμιέρα στη Ζυρίχη (Switzerland).

1943: Γράφει το *The Good Person of Szechwan* και *Life of Galileo* (1943) που έκανε πρεμιέρα στη Ζυρίχη (Switzerland).

1946: Γράφει την δισκευή στο, *Duchess of Malfi (1613)* που έκανε πρεμιέρα στην Βοστώνη (Massachusetts, US) .

1948: Γράφει το *Mr. Puntila and his Man Matti (1948)* που έκανε πρεμιέρα στη Ζυρίχη (Switzerland).

1948: Γράφει την δισκευή της *Αντιγόνης (1948)*. Το έργο έκανε πρεμιέρα στη Ζυρίχη (Switzerland). Ο Brecht και η ηθοποιός Helene Weigel (12 May 1900 Vienna, Austria Hungary - 6 May 1971, East Berlin, East Germany), ιδρύουν το *Berliner Ensemble*, μια θεατρική εταιρεία που επιδοτείται από το κράτος και που θα γίνει τελικά η πλέον αναγνωρισίμη προοδευτική θεατρική ομάδα στην Ευρώπη.

1953: Ο Brecht εκλέγεται πρόεδρος του Γερμανικού τμήματος της PEN International⁴, μιας παγκόσμιας ένωσης συγγραφέων.

1954: Η παράσταση *Mother Courage* στο θέατρο *Berliner Ensemble* ανακηρύσσεται ως το καλύτερο έργο και παραγωγή στο φεστιβάλ *Théâtre des Nations* στο Παρίσι (France).

1954: Η επανекτέλεση του *The Threepenny Opera* ανεβαίνει στο *Theater de Lys* στο Broadway (NY, US).

Από το μεγάλο του καλλιτεχνικό έργο, επέλεξα να εργαστώ πάνω στο *The Good Person of Szechwan (1943)* προτείνοντας σκηνογραφική επιμέλεια με φυσικά και ψηφιακά μέσα. Ακολουθεί η ανάλυση του έργου στα εξής στάδια: α) περιληψη, β) ορισμός των σκηνών, γ) παρουσίαση των βασικών χαρακτήρων, δ) παρουσίαση των κύριων χαρακτηριστικών του κειμένου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

4. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN

Ο καλός άνθρωπος του Szechwan (*Der gute Mensch von Sezuan*) είναι ένα θεατρικό έργο του Bertolt Brecht, σε συνεργασία προς την συγγραφή του και στη δημιουργία σεναρίου με τη Margarete Steffin (21 March 1908, Rummelsburg, Berlin, Germany – 4 June 1941, Moscow, Russia) και τη Ruth Beftau (24 August 1906, Charlottenlund – 15 January 1974, East Berlin). Η συγγραφή του έργου ξεκίνησε το 1938 και ολοκληρώθηκε το 1941, ενώ ο Brecht βρισκόταν εξόριστος στις Ηνωμένες Πολιτείες. Παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το 1943 στο Schauspielhaus της Ζυρίχης στην Ελβετία, με μουσική του Ελβετού συνθέτη Huldreich Georg Fröh (15 June 1903, Ganterschwil, Switzerland – 25 April 1945, Zurich, Switzerland). Σήμερα, η μουσική του επένδυση με την σύνθεση των τραγουδιών του Paul Dessau (19 December 1894, Hamburg, German Empire – 28 June 1979, Königs Wusterhausen, East Germany) του 1947-48, απποτελεί την πιο γνωστή έκδοσή του έργου.

Η πιλοκή διαδραματίζεται στην κινεζική πόλη Szechwan (*Sichuan*). Αρχικά, ο Brecht σχεδίαζε να ονομάσει το έργο *The Product Love* (*Die Ware Liebe*), που σημαίνει *Η Αγάπη ως Εμπόρευμα*, ένα λογοπαίγνιο, καθώς ο γερμανικός όρος για την Αληθινή Αγάπη (*Die wahre Liebe*) προφέρεται με τον ίδιο τρόπο. Αυτή ιδέα του τίτλου θα γίνει πιο κατανοητή στην ανάλυση που ακολουθεί.

4.1. ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η ιστορία του έργου συνοψίζεται γύρω από την ζωή της νεαρής ιερόδουλης Shen Teh και στις δυσκολίες που αντιμετωπίζει στην καθημερινότητα της στην επαρχία Szechwan. Η Shen Teh, προσπαθεί να ζήσει μια ενάρετη ζωή σύμφωνα με τους κανόνες ηθικής που διδάσκουν οι Θεοί και για τους οποίους οι συμπολίτες της, δεν δίνουν καμία σημασία. Το έργο αρχίζει με την εμφάνιση του Wang, ενός νεαρού πωλητή νερού, που περιπλανιέται στα περξωρα της πόλης αναμένοντας την εμφάνιση των Θεών. Όταν οι Θεοί εμφανίστηκαν, ζήτησαν από τον Wang να τους βρει καταφύγιο για να περάσουν τη νύχτα. Είναι κουρασμένοι γιατί έχουν ταξίδεψει πολύ, αναζητώντας τους καλούς εκείνους ανθρώπους που εξακολουθούν να ζουν σύμφωνα με τη Διδασκαλία τους. Αντί αυτών, έχουν συναντήσει μόνο μικρονοήμονα πλάσματα γεμάτα απληστία, κακία και εγωισμό. Κανείς δεν δέχεται να τους φιλοξενήσει εκτός από τη φτωχή Shen Teh, όπου η έμφυτη καλοσύνη της δεν της επιτρέπει να απορρίψει κάποιον που έχει ανάγκη.



Στιγμιότυπο από μεταγενέστερη παράσταση Bertolt Brecht, *The Good Person of Szechwan*, 11 Αυγούστου - 11 Σεπτεμβρίου 2016, A Red Orchid Theatre, 1531 N. Wells St., Chicago. Cortheatre - The Good Person of Szechwan <https://cortheatre.org/productions/good-person-of-szechwan/>

Οι Θεοί βλέπουν στη Shen Teh το σίγουρο σημάδι ενός καλού ανθρώπου και για να ανταμειψουν τη φιλοξενία της, της δίνουν ένα σημαντικό χρηματικό ποσό. Με τα χρήματα αυτά η Shen Teh αγοράζει ένα ταπεινό καπνοπωλείο. Επίσης, βλέπουν αυτό το δώρο και ως δοκιμασία, μέσα από την οποία επιθυμούν να διαπιστώσουν εάν μπορεί να διατηρήσει την καλοσύνη της με αυτά τα νεοαποκτηθέντα μέσα, γιατί αν τα καταφέρει, η εμπιστοσύνη τους στην ανθρωπότητα θα αποκατασταθεί. Η καλοσύνη της Shen Teh σύντομα της προκαλεί προβλήματα, καθώς πολλοί εκμεταλλεύονται την αγαθότητα της. Μέσα από έναν αυθαίρετο και ελλιπή ορισμό της έννοιας της καλοσύνης που θίγει το έργο, παρατηρούμε την πορεία της, καθώς προσπαθεί να μην επιπρέμει στον εαυτό της να κακοποιηθεί από όλους όσους επιχαιρούν να εκμεταλλευτούν την καλοσύνη της.

Για να αντιμετωπίσει αυτήν την κατάσταση, η Shen Teh επινοεί ένα χαρακτήρα τον σκληρό και πραγμασιπτή ξάδελφο της Shui Ta, στον οποίο και μεταμφιέζεται. Μέσω αυτής της διπλής ταυτότητας, το έργο εξερευνά τη διαμάχη μεταξύ ηθικών αξιών, την ανεπάρκεια των θεών και την ανάγκη για ανθρώπινη ευθύνη και δράση ως προς την αλλαγή των κοινωνικών συνθηκών. Το έργο αποτελεί μια προσωπική κριτική του Brecht προς την θεωρία του Ιστορικού Υλισμού⁷, και συγκεκριμένα, στη σκέψη που υποστηρίζει ότι το μέτρο της ηθικής μιας κοινωνίας αντικατοπτρίζεται στο οικονομικό σύστημα που έχει επιλέξει να την αντιπροσωπεύει.



Στημπίκτσιο από μεταγενέστερη παράσταση Bertolt Brecht, The Good Person of Szechwan, 11 Αυγούστου - 11 Σεπτεμβρίου 2016, A Red Orchid Theatre, 1531 N. Wells St., Chicago, Cortheatre - The Good Person of Szechwan <https://cortheatre.org/productions/good-person-of-szechwan/>

4.2. ΟΡΙΣΜΟΣ ΣΚΗΝΩΝ

Οι βασικές σκηνές του έργου είναι επτά:

1. **Η άφιξη των Θεών**

Άφιξη τριών Θεών στο Szechwan προς αναζήτηση ενός καλού ανθρώπου.

2. **Η φιλοξενία των Θεών και η δοκιμασία της Shen Teh.**

Η Shen Teh, μια φτωχή ιερόδουλη, προσφέρει φιλοξενία στους Θεούς. Ως επιβράβευση, της παρέχουν χρήματα για να ανοίξει ένα δικό της μικρό κατάστημα.

3. **Οι δυσκολίες της Shen Teh.**

Η Shen Teh αντιμετώπιζει την εκμετάλλευση από τους ανθρώπους που συσχετίζεται οι οποίοι καταχράζονται την καλοσύνη της.

4. **Η δημιουργία του Shui Ta.**

Η Shen Teh επινοεί ένα πρόσωπο στο οποίο μεταμφιέζεται η ίδια, τον φανταστικό ξάδερφό της, Shui Ta. Ο Shui Ta, πιο αυστηρός και ικανός από εκείνη, εμφανίζεται σε περιόδους κρίσης, που η Shen Teh δεν μπορεί να διαχειριστεί.

5. **Η επιβολή του Shui Ta.**

Η εμφάνιση του Shui Ta, γίνεται όλο και πιο συχνή, καθώς είναι ο μόνος που μπορεί να αντιμετωπίσει τις δύσκολες καταστάσεις με τις οποίες έρχεται αντιμετώπιση η Shen Teh.

6. **Υποψίες και δίκη του Shui Ta**

Η Shen Teh, ως Shui Ta, γίνεται όλο και πιο απρόσεκτη, προκαλώντας υποψίες για απουσία της. Καθώς αμφισβητείται η ταυτότητά του, ο Shui Ta οδηγείται σε δίκη, όπου τελικά αποκαλύπτεται ότι αυτός και η Shen Teh είναι το ίδιο πρόσωπο.

7. **Η αποτυχία των Θεών**

Οι Θεοί αποτυγχάνουν να δώσουν μια ικανοποιητική απάντηση στο πρόβλημα της Shen Teh. Αναγκάζονται να αναγνωρίσουν ότι ο ελλιπής ορισμός τους, για την ηθική και την καλοσύνη είναι δύσκολο να τηρηθεί στον κόσμο που οι άνθρωποι έχουν δημιουργήσει. Έτσι εγκαταλείπουν την Shen Teh για να βρουν μόνη της τη λύση στη ζωή της.

4.3. ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΕ ΧΩΡΟ ΚΑΙ ΧΡΟΝΟ

Η πορεία του έργου εξελίσσεται στην επαρχία Szechwan (China) και συγκεκριμένα στους εξής δύο βασικούς χώρους, στο μικρό καπνοπωλείο της Shen Teh και στη γειτονιά της πόλης που αυτό βρίσκεται. Καθώς η πορεία του έργου προχωρά, παρατηρούμε ότι η φτωχογονιά, διαιρείται σε επιμέρους χώρους, όπως, την αγορά και τους δρόμους γύρω από αυτή. Ο χώρος του καπνοπωλείου της Shen Teh ορίζεται από κάποια ράφια, λίγα προϊόντα και μερικές καρέκλες ή/και κάποιους πάγκους.

Ο χρονικό πλαίσιο του θεατρικού είναι αόριστο, ενώ η χρονική διάρκεια του έργου ξεκινά με την άφιξη των Θεών στο Szechwan και φτάνει ως την δική της Shen Teh ως Shui Ta και της αλληλεπίδρασής της με τους Θεούς. Οι καιρικές συνθήκες διαφέρουν κατά τη διάρκεια της πλοκής χωρίς να αναφέρονται σε κάποια συγκεκριμένη εποχή. Υπάρχουν σκηνές που διαδραματίζονται κατά τη διάρκεια της ημέρας, με ηλόλουστο καιρό, ενώ άλλες σκηνές έχουν ως φόντο βροχερές συνθήκες ή τη νύχτα.

4.4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Σε αυτό κεφάλαιο θα αναλύσω τους βασικούς χαρακτήρες του έργου, οι οποίοι είναι: η Shen Te, ο Shui Ta και οι Τρείς Θεοί. Τέλος θα αναφερθώ στους υπόλοιπους χαρακτήρες με τον γενικότερο όρο, Υποστηρικτικοί Χαρακτήρες.

Shen Te

Η Shen Teh αποτελεί την πρωταγωνίστρια του έργου. Είναι μια φτωχή ιερόδουλη που προσπαθεί να είναι καλή σε έναν κόσμο που λειτουργεί με άξονα το προσωπικό του συμφέρον. Είναι συμπονετική, ευάλωτη, ευαίσθητη και καλόκαρδη. Θέλει να βοηθά τους γύρω της, αλλά αυτά τα ανιδεατέλη στοιχεία του χαρακτήρα της, της προκαλούν προβλήματα, καθώς οι άλλοι εκμεταλλεύονται την καλοσύνη της. (ι'πτάρχου ακόμα άνθρωποι... Κι εσείς είστε καλός.)

Shui Ta

Ο ξδέρφος Shui Ta, αποτελεί την μεταμπίση της Shen Teh. Πρόκειται για ένα αυστηρό και αποφορτιστικό άντρα, πραγματιστή, πρακτικό και οριακά μοχθηρό, ωστόσο αυτά τα χαρακτηριστικά είναι που τον θέτουν ικανό να προστατεύσει την Shen Teh, από την εκμετάλλευση του κόσμου. («Όχι. Και δεν μπορώ και να ξανάρθω... Κι αναρωτιέμαι, πολύ ανήσυχος, τι θα απογίνει τότε.»)

Οι Θεοί

Οι Θεοί υποστηρίζουν έναν ελλιπή ορισμό της ηθικής, της δικαιοσύνης, της καλοσύνης και της ενάρετης ζωής. Προσπαθούν να βρουν έναν καλό άνθρωπο, που να τηρεί τις αρχές τους, αγνώστας την δυσκολία της εφαρμογής τους στην πραγματικότητα. Σύντομα, αποκαλύπτεται η απόσταση μεταξύ των ιδανικών αρχών και της πραγματικής ζωής και με αυτή την αφορμή αναδεικνύονται οι κοινωνικές αντιφάσεις και οι ηθικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι. («Δεν πάει καλά η έρευνα μας... Από τα άχυρα που έχουν κολλήσει επάνω μας βλέπεις που περνάμε εμείς τις νύχτες μας.»)

Υποστηρικτικοί χαρακτήρες

Το έργο περιλαμβάνει πολλούς βοηθητικούς χαρακτήρες, όπως γείτονες, φίλους και εθρούς της Shen Teh, που αντιπροσωπεύουν την ποικιλία των ανθρώπινων χαρακτήρων μέσα σε μια μικρή κοινωνία. Κάποιοι από αυτούς βοηθούν τη Shen Teh, ενώ άλλοι την εκμεταλλεύονται. (« Κύριε Shui Ta, η γοητεία της δεσποινίδος Shen Teh... Ο άγγελος των συνοικισμών! »)

4.5. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΡΓΟΥ

Το θεατρικό έργο *The Good Person of Szechwan* περιλαμβάνει στοιχεία που ο βασικός του στόχος είναι να κινητοποιήσουν την κριτική του κοινού προς τη θεατρική παράσταση, σχετικά με τα πολλαπλά θέματα αυτή που εξετάζει. Η πλοκή φαίνεται να επικεντρώνεται κυρίως τις υλικές σχέσεις. Μέσα από τις συγκρούσεις ανάμεσα στους δύο πρωταγωνιστικούς ρόλους, της Shen Teh και του Shui Ta, το έργο αποκαλύπτει τον τρόπο με τον οποίο ανιφανικά ηθικά χαρακτηριστικά μπορούν να συνυπάρχουν εντός του ίδιου ατόμου. Το έργο του Brecht, πέρα από έναν στοχασμό στην έννοια της ταυτότητας, μπορεί επίσης να θεωρηθεί ως μια εξερεύνηση ορισμένων από τα πιο θεμελιώδη ερωτήματα της ανθρωπίνης ύπαρξης και της αναζήτησης νοήματος κα σκοπού σε έναν πολύπλοκο και δύσκολο κόσμο. Σκηνογραφικά, αυτό επιτυγχάνεται με τους εξής τρόπους:

4.5.1. KEY IMAGES

1. *Multi-roling*:

Ο ρόλος της Shen Teh και του Shui Ta, ενσαρκώνονται από τον ίδιο ηθοποιό. Μέσω της τεχνικής της *πολυ-ρολοποίησης*, οι διαφορές στον χαρακτήρα του Shui Ta σηματοδοτούνται από την αλλαγή της φωνής, της κίνησης, των χειρονομιών και της γλώσσας του σώματος, ωστόσο το κοινό μπορεί να δει καθαρά ότι ο ίδιος ηθοποιός υποδύεται και τους δύο ρόλους.

2. *Cross-dressing*²

Η Shen Teh, υιοθετεί ένα αρσενικό *alter-ego* με το όνομα Shui Ta, προκειμένου να επιβιώσει στον ανδροκρατούμενο κόσμο και να επιτύχει επαγγελματικά. Η ανδρική μεταμφίεση αναδεικνύει τις κοινωνικές προσδοκίες που προβάλλονται στις γυναίκες, καθώς και τον ρόλο που καλούνται να παίξουν για να επιβιώσουν σε ένα καπιταλιστικό, ανδροκρατούμενο σύστημα. Με την ενδυματολογική μεταφορά του φύλου, ο Brecht επισημαίνει τις ηθικές αντιλήψεις της Shen Teh και του Shui Ta (αντίστοιχα, για τον καλό και κακό άνθρωπο), αλλά ασκεί και κριτική στα στερεότυπα σχετικά με τη γυναικεία και την ανδρική θέση σε μια κοινωνία. Έτσι, από ένα σημείο και έπειτα, διαβάζουμε τους χαρακτήρες ως καλή αλλά αφελής γυναίκα και αδυσώπητος αλλά έξυπνος άντρας.



Παράδειγμα *Cross – Dressing* *The economist* - *Cross-dressing: A Secret History*.
<https://www.economist.com/1843/2018/03/20/cross-dressing-a-secret-history>

•••••
2 *Cross-Dressing* είναι η πράξη της ένδυσης με ρούχα που παραδοσιακά ή στερεοτυπικά συνδέονται με ένα διαφορετικό φύλλο.

4.5.2. KEY CONCEPTS

1. Πολιτική - Καπιταλισμός.³

Καπιταλισμός ονομάζεται το πολιτικό-οικονομικό σύστημα στο οποίο, το ιδιωτικό κεφάλαιο αποτελεί τον βασικό οικονομικό παράγοντα. Ειδικά, η ιδιοκτησία των μέσων παραγωγής, κατανομής, εμπορίου και υπηρεσιών κατέχονται από ιδιώτες με κυρίαρχο στόχο την συσσώρευση κέρδους. Ο καπιταλισμός έχει οδηγήσει σε οικονομική ανάπτυξη, αύξηση του βιοτικού επιπέδου και τεχνολογική πρόοδο, αλλά και σε κοινωνική ανισότητα και περιβαλλοντικά προβλήματα.

Στο έργο επιχειρείται μια κριτική κατά του καπιταλισμού, καθώς μέσα από τις πράξεις των χαρακτήρων, αναδεικνύονται οι αρνητικές πτυχές της καπιταλιστικής κοινωνίας. Παρουσιάζεται η σκληρότητα και η αδιαφορία των πιο ισχυρών τάξεων απέναντι στις περισσότερο αδύναμες τάξεις, υπογραμμίζοντας την δυσαναλογία της κοινωνικής απόστασης που δημιουργείται από το καπιταλιστικό σύστημα.

2. Ηθική.⁴

Η Ηθική αποτελεί τμήμα της φιλοσοφίας που ασχολείται με τη μελέτη των αξιών, των αρχών και των κανόνων που καθορίζουν την ανθρώπινη συμπεριφορά. Αναζητά απαντήσεις σε ερωτήματα που θα προσδιορίσουν πιο συγκεκριμένα το τι αποτελεί ηθικά καλό και κακό, καθώς και ποιες είναι οι αρχές που καθοδηγούν τις ανθρώπινες πράξεις. Επιπλέον, προσπαθεί να διερευνήσει πώς θα πρέπει να λαμβάνουμε αποφάσεις σε ηθικά δύσκολες καταστάσεις.

•••••

³ Investopedia - What Is Capitalism: Varieties, History, Pros & Cons. Socialism
<https://www.investopedia.com/terms/c/capitalism.asp>

⁴ Internet Encyclopedia of Philosophy – Ethics and Contrastivism
<https://iep.utm.edu/ethics-and-contrastivism/>

Στο έργο του Brecht, οι Θεοί επισκέπτονται τη Shen Teh και της εκπληρώνουν μια ευχή, που την οδηγεί στη μεταμόρφωσή της σε Shui Ta. Οι Θεοί, αντιπροσωπεύουν μια κριτική της Θρησκείας και του ρόλου της στη διαμόρφωση της Ηθικής. Καθόλη τη διάρκεια του έργου, η Shen Teh έρχεται αντιμέτωπη με ηθικά δILEήματα και αναγκάζεται να πάρει δύσκολες αποφάσεις. Πρέπει να εξορροπήσει τις ανάγκες της, με τις ανάγκες των γύρω της και να πάρει την απόφαση που θα είναι σωστή για όλους, ζώντας μια καθημερινότητα που το να λειτουργεί σύμφωνα με τις ηθικές τις αξίες είναι εξαιρετικά δύσκολο.

3. Κοινωνική Δικαιοσύνη.

Η κοινωνική δικαιοσύνη είναι ένα άλλο σημαντικό στοιχείο που υπονοείται από το έργο. Μέσα από τις πράξεις και τους διαλόγους των χαρακτήρων στο θεατρικό, αναδεικνύονται θέματα που σχετίζονται με την ισότητα, την αλληλεγγύη, τη διανομή των πόρων και των ευκαιριών για εξέλιξη.

4. Ταυτότητα.

Μέσω της δημιουργίας του Shui Ta, η Shen Teh έρχεται σε σύγκρουση με τις πράξεις που ορίζουν την ταυτότητά της και προσπαθεί να συμββάσει τις δικές της επιθυμίες και ανάγκες με τις προσδοκίες και τις απαιτήσεις του κόσμου γύρω της. Αυτό εγείρει ερωτήματα σχετικά με το τι σημαίνει να είσαι καλός άνθρωπος και πώς μπορεί κανείς να διατηρήσει την πίστη της ταυτότητάς του σε έναν κόσμο που προσπαθεί να τον διαμορφώσει.

5. Υπαρξισμός - Η αναζήτηση του νοήματος της ζωής.⁵

Πώς μπορεί να ζήσει κανείς μια ζωή με σκοπό και ικανοποίηση; Μέσω του χαρακτήρα της Shen Teh, ο Brecht θέτει ερωτήματα σχετικά με το τι σημαίνει να ζεις πραγματικά μια καλή ζωή και πώς μπορεί κανείς να βρει νόημα σε έναν κόσμο που συχνά ορίζεται από σκληρότητα και αδικία.

•••••

⁵ Stanford Encyclopedia of Philosophy - Existentialism
<https://plato.stanford.edu/entries/existentialism/>

Stanford Encyclopedia of Philosophy – The meaning of life
<https://plato.stanford.edu/entries/life-meaning/>

Επιλογικά, Ο Καλός Άνθρωπος του Szechwan είναι ένα σύνθετο και πολυεπίπεδο έργο. Τα θέματα που εξετάζει σχετίζονται άμεσα με τις θέσεις του Brecht για την κοινωνία και κατ' επέκταση για την ανθρωπότητα, ενθαρρύνοντας το κοινό να σκεφτεί κριτικά για την πραγματικότητα που βιώνει σε προσωπικό αλλά και κοινωνικό επίπεδο και να εξερευνήσει την αναζήτηση νοήματος και σκοπού σε έναν πολύπλοκο και δύσκολο κόσμο. Οι ιδέες του Brecht είναι διαχρονικές και επίκαιρες. Οι πολλές επανεκτελέσεις του Θεατρικού, τις επαναφέρουν, προσαρμόζοντας τις στο σήμερα. Στην συνέχεια, θα αναφερθώ σε κάποια παραδείγματα επανεκτελέσεων του Θεατρικού έργου The Good Person of Szechwan.

4.6. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΤΗΣ THE GOOD PERSON OF SZECHWAN

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα εξετάσω τέσσερις περιπτώσεις θεατρικής παραγωγής του The Good Person Of Szechwan, του Bertolt Brecht. Πιο αναλυτικά, τα παραδείγματα που ακολουθούν είναι:

The Good Person of Szechwan - Lear DeBessonet,

The Good Person of Szechwan - Meng Jinghui,

The Good Person of Szechwan - Yuri Butusov,

The Good Person of Szechwan – Nina Segal.

4.6.1. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - LEAR DEBESSONNET (LAMAMA'S ELLEN STEWART THEATER, NEW YORK, 2013)

Πρόκειται για την επανεκτέλεση του έργου The Good Person of Szechwan (2013), σε σκηνοθεσία Lear DeBessonet, στο Θέατρο LaMama's Ellen Stewart Theater, New York, US. Το θεατρικό αποτελεί μια μείξη μιούζικαλ και ρομαντικής κωμωδίας. Η σκηνογραφική πρόταση είναι αρκετά λιτή. Οι ηθοποιοί, μέσα από την τεχνική του multi-rolling αλλάζουν ρόλους και κουστούμια μπροστά στους θεατές, υπογραμμίζοντας την τεχνιότητα της παράστασης και επιτρέποντας στο κοινό να επανέρχεται συνεχώς στη συναδρητοποίηση ότι παρακολουθεί ένα θεατρικό δράμα. Ο αργός και σταθερός ρυθμός που ακολουθεί η DeBessonet για το ζετόνγκμα της πλοκής, δεν ταιριάζει πάντα με το αρχικό σενάριο του Brecht, το οποίο σε προετοιμάζει για την τελική σκηνή αντιπαράθεσης. Όμως η ίδια και η ομάδα της προσπαθούν να επανεξηγήσουν τις ιδέες του έργου, μεταφέροντας τα θέματα που θίγει ο Brecht στην σημερινή εποχή.



Αποσπάσματα από την θεατρική παράσταση The Good Person of Szechwan σε σκηνοθεσία Lear DeBessonet, στο Θέατρο LaMama's Ellen Stewart Theater, New York Backstage - The Good Person of Szechwan <https://www.backstage.com/magazine/article/good-person-szechwan-wipes-didactic-dust-brecht-45253/>

Μέσω της χρήσης διαφορετικών μουσικών ειδών, επιτυγχάνεται η διάλυση των παραδοσιακών στοιχείων του έργου στο σήμερα. Οι μουσικές επιλογές ενισχύουν την απρόσφαφα της πλοκής και με αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύεται η διαχρονικότητα του έργου, εστιάζοντας στις πολιτικές και κοινωνικές πτυχές της παράστασης που έχουν επικαιρη σημασία. Επίσης η σκηνοθεσία, έχει εστιάσει ιδιαίτερα στους χαρακτήρες και στην αλληλεπίδραση μεταξύ τους, αναδεικνύοντας τη θέση και τους προσωπικούς αγώνες του καθενός, προσφέροντας μια πιο βαθιά κατανόηση των κοινωνικών επιδιώξεων και των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν. Η δυναμική ατμόσφαιρα της παράστασης, ενισχύεται επιπλέον, με την αλληλεπίδραση μεταξύ των χαρακτήρων και του κοινού, καθώς σε πολλές σκηνές οι ηθοποιοί απευθύνονται άμεσα στους θεατές.



Αποσπάσματα από την θεατρική παράσταση The Good Person of Szechwan σε σκηνοθεσία του
DeBessone!, στο θέατρο LaMaMa's Ellen Stewart Theater, New York
Backstage - The Good Person of Szechwan
[https://www.backstage.com/magazine/article/good-person-szechwan-wipes-didactic-dust-
brecht-45253/](https://www.backstage.com/magazine/article/good-person-szechwan-wipes-didactic-dust-brecht-45253/)

4.6.2. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - MENG JINGHUI

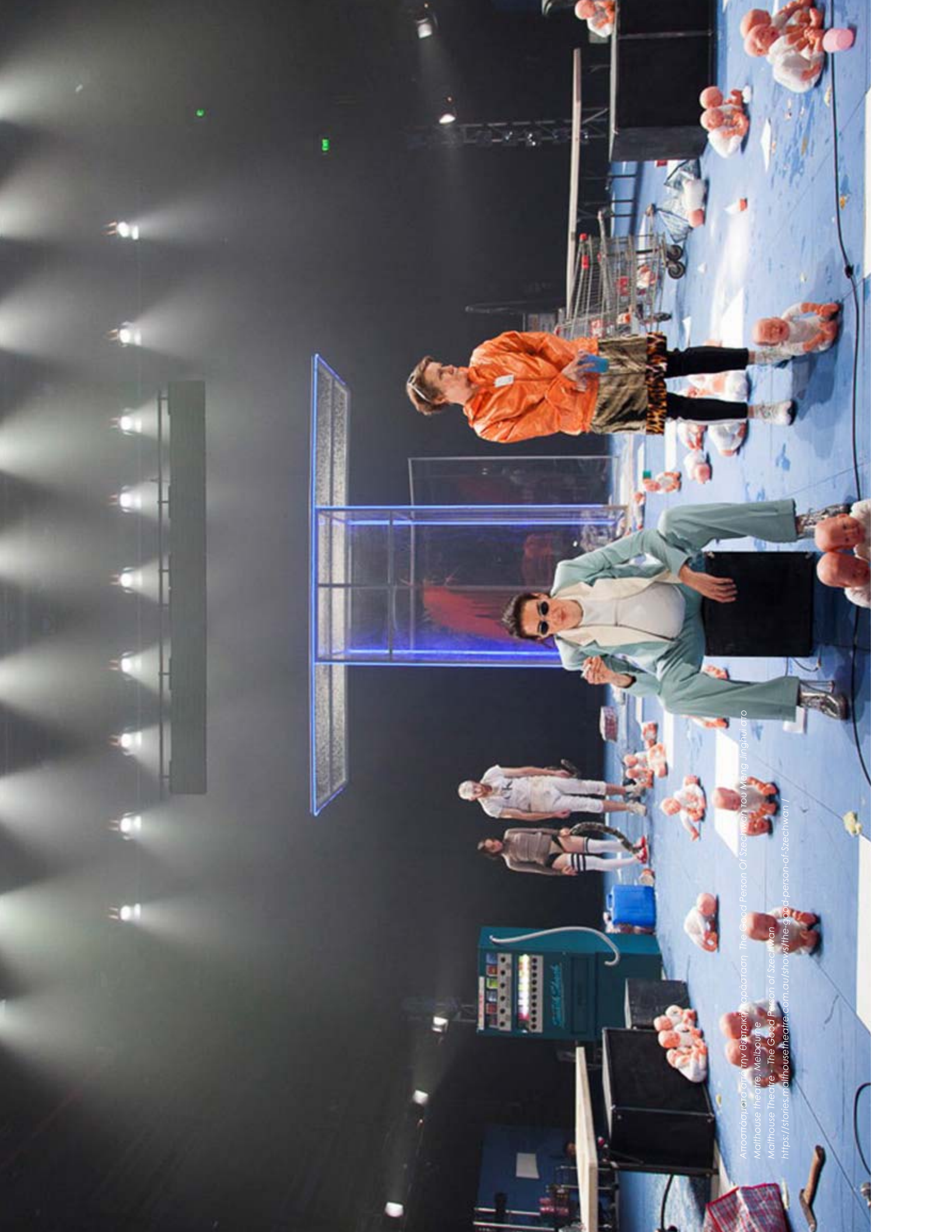
(MALTHOUSE THEATRE, MELBOURNE, AUSTRALIA, 2014)

Αυτή η εκδοχή του *The Good Person Of Szechwan* (2014) σε σχεδιασμό του Meng Jinghui (1965, Beijing, China -) στο Malthouse Theatre, Melbourne απογυμνώνει τη σκηνή από τον πίσω καθώς και τους πλευρικούς τοίχους της, με αποτέλεσμα ο σκηνηκόος χώρος να αποικιά εξαιρετικά μεγάλες διαστάσεις. Η πλοκή του θεατρικού έργου, παρουσιάζει μια πρωτότυπη αλλαγή, αφού απομακρύνεται από το συμβολικό πλαίσιο της Κίνας και της επαρχίας Szechwan, μεταφέροντας την, σε μια σύγχρονη πόλη. Πολλοί από τους κατοίκους που απεικονίζονται είναι τοξικοεξαρτημένοι και εμφανίζονται να τσακώνονται ή να εξευπατούν έναν τον άλλον. Δίνεται η εντύπωση μιας βρώμικης πόλης που παρομοιάζεται με Χώματερή. Στο επίκεντρο της θεατρικής σκηνής, βρίσκεται η Shen Teh και το επνοημένο από την ίδια, alter ego της, ο ξάδερφος της Shui Ta που εμπορεύεται ναρκωτικά.



Αποσπάσματα από την θεατρική παράσταση *The Good Person Of Szechwan* του Meng Jinghui στο Malthouse theatre, Melbourne
Malthouse Theatre - *The Good Person of Szechwan*
<https://stories.malthousetheatre.com.au/shows/the-good-person-of-szechwan/>

Η πλοκή του έργου είναι γεμάτη από περιέργες λεπτομέρειες που δεν συσχετίζονται μεταξύ τους, για παράδειγμα, κάποιοι χαρακτήρες αποκτούν ουρές ζώων, πιθανώς όταν είναι υπό την επίηρα ουσιών. Η αίσθηση του έργου, κυμαίνεται μεταξύ μιας υπερβολικά λεπτομερής αλλά δωρικής προς τον σχεδιασμό και πλοκή παράστασης και ίσως εξαιτίας αυτού, υπάρχει μια αίσθηση ρευστής ελευθερίας στο σύνολο, μια χαρούμενη χυδαιότητα που ζωντανεύει τη ζοφερή ιστορία του Brecht. Η σκηνογραφική πρόταση, δεν έχει έντονα ψηφιακά στοιχεία. Αντί αυτού, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στον φωτισμό και στα κουστούμια των ηθοποιών.



Αποσπάσματα από την Βερόνικα Απατάρα, *The Good Person of Szechwan* του Meng Jinghui στο
Malthouse Theatre, Melbourne
Malthouse Theatre - *The Good Person of Szechwan*
<https://stories.malthousetheatre.com.au/shows/the-good-person-of-szechwan/>

4.6.3. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - YURY BUTUSOV (MOSCOW PUSHKIN DRAMA THEATRE, RUSSIA, 2019)

Η εκδοχή του The Good Person Of Szechwan (2019) στο Moscow Pushkin Drama Theatre του Yury Butusov (4 September 1961, Gatchina, Russia -) φέρει ως χαρακτηριστικό μια σύγχρονη ενδυματολογία, η οποία τοποθετεί το έργο στο σήμερα. Επίσης, διατηρεί κάποιες από τις τεχνικές του Brecht, όπως τη χρήση πινακίδων, τις οποίες ωστόσο αντικαθιστά με προβολές βίντεο, τα οποία επί προσθέτως ενέχουν στοιχεία του καμμένου.

Ο Butusov δημιουργεί ένα αυστηρό σκηνικό, με χαμηλό φωτισμό, τονίζοντας μια δυστοπική πραγματικότητα. Η παράσταση είναι πλούσια σε μουσική, και σχεδόν όλες οι σκηνές του θεατρικού έργου, υποστηρίζονται με live band. Αυτή η προσθήκη, επηρεάζει σημαντικά και τον τρόπο που οι ηθοποιοί ερμηνεύουν, καθώς υπάρχουν ελάχιστα στιγμές ακινησίας σε αυτή την παραγωγή. Η ζωντανή μουσική μας μεταφέρει από σκηνή σε σκηνή αλλάζοντας ύψος, το οποίο κυμαίνεται από jazz και blues έως κλασική μουσική.



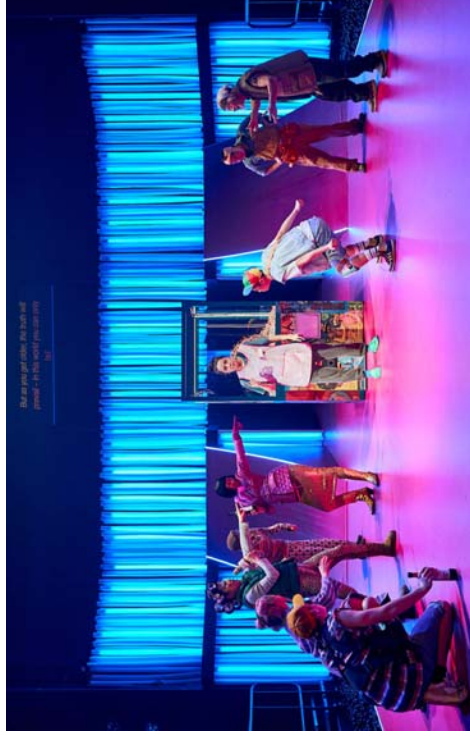
Αποσπάσματα από την θεατρική παράσταση The Good Person Of Szechwan του Yury Butusov στο Moscow Pushkin Drama Theatre
Barbican - The Good Person of Szechwan Moscow Pushkin Drama Theatre
<https://www.barbican.org.uk/whats-on/2019/event/moscow-pushkin-drama-theatre-the-good-person-of-szechwan>



Αποσπάσματα από την θεατρική παράσταση The Good Person Of Szechwan του Yury Butusov στο Moscow Pushkin Drama Theatre
Προσωπική επεξεργασμένη εικόνα

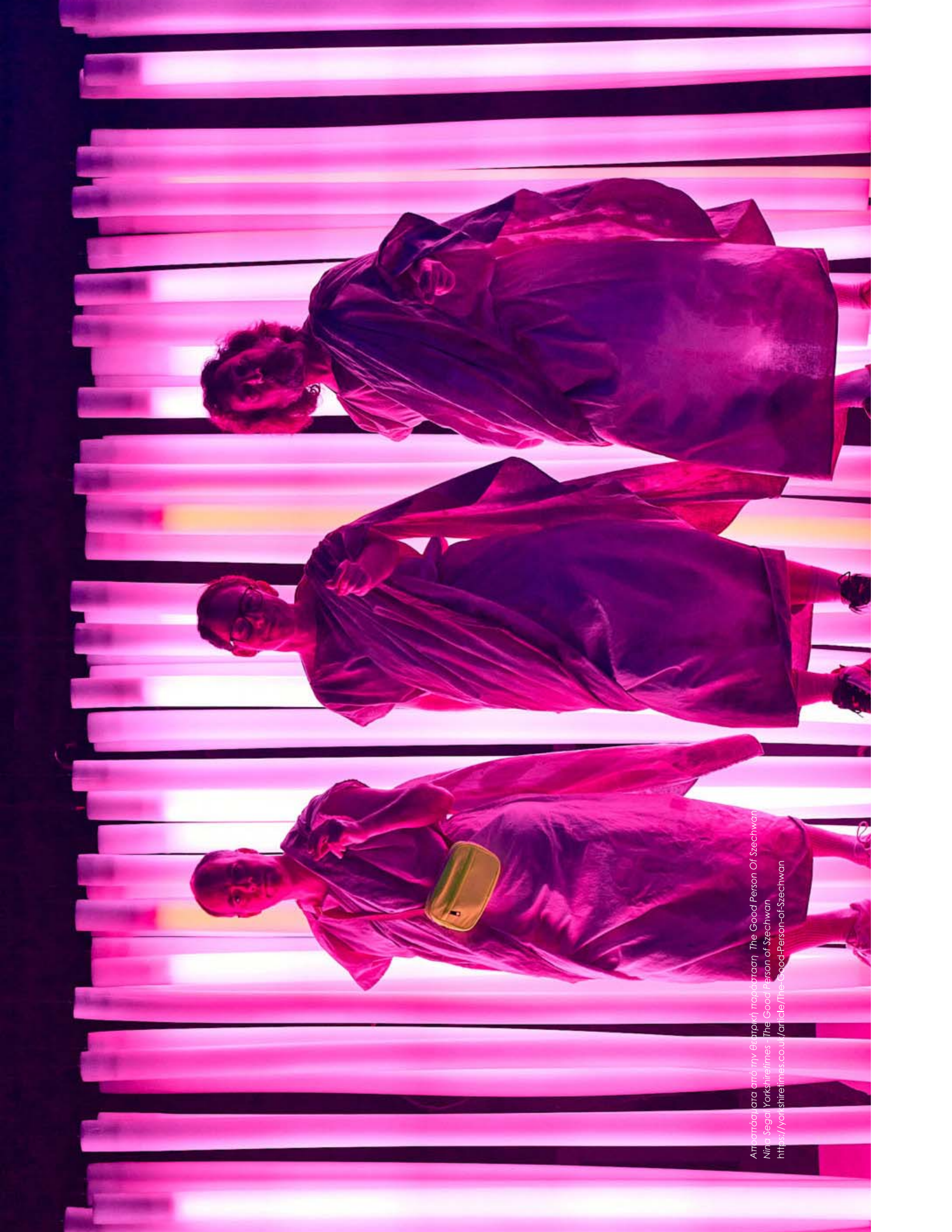
4.6.4. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN – NINA SEGAL (LYRIC HAMMERSMITH THEATRE, LONDON, UK, 2023)

Πρόκειται για παραγωγή του The Good Person of Szechwan (2023) σε σκηνοθεσία της Nina Segal στο Lyric Hammersmith Theatre. Η παράσταση επικεντρώνεται στη διαχρονική ισχύ της ιστορίας, εξερευνώντας την θέση της καλοσύνης, της κοινωνικής αδικίας και της ανισότητας στη σύγχρονη κοινωνία. Το σκηνικό είναι χωρισμένο σε δύο επίπεδα που συνδέονται με δύο ειδικές ρόζι ράμπες εκατέρωθεν της σκηνής. Ο σκοπός των ραμπών είναι οι ηθοποιοί να εισέρχονται και να εξέρχονται από την σκηνή, γλιστρώντας, ή τρέχοντας όταν θέλουν να ανέβουν την ράμπη, δίνοντας την αίσθηση ότι παίζουν σε μια παιδική χαρά.



Αποσπάσματα από την θεατρική παράσταση *The Good Person Of Szechwan* της Nina Segal
YorkshireTimes - *The Good Person of Szechwan*
<https://yorkshiretimes.co.uk/article/The-Good-Person-of-Szechwan>

Γύρω από το χώρο της σκηνής υπάρχει μια μεγάλη πισίνα με πολλές μιάρες και άσπρες μπάλες που σχηματίζουν ένα ποτάμι, στο οποίο μπορεί να πέσει ο κάθε ηθοποιός οποιαδήποτε στιγμή. Το σκηνικό ολοκληρώνεται με μια κουρτίνα από κρεμαστούς λαμπτήρες φθορισμού. Τα έντονα χρώματα και φώτα υποδηλώνουν ένα παιχνιδιάρικο περιβάλλον, αλλά οι λεπτομέρειες στα κοστούμια και τα graffiti σε διάφορες επιφάνειες, δίνουν την αίσθηση ενός απεριποίητου και βρώμικου χώρου, όπου τα έντονα χρώματα και ο φωτισμός, δεν τον καθιστούν εμφανή με την πρώτη ματιά. Τέλος, τα κοστούμια φέρουν συμβολικό χαρακτήρα. Οι πλούσιοι κάτοικοι απεικονίζονται με πολύχρωμα και πλούσια κοστούμια και με πολλά αξεσουάρ, οι φτωχοί κάτοικοι με απλότερα κοστούμια και με λίγα ή καθόλου αξεσουάρ. Οι Θεοί είναι ντυμένοι με κοστούμια που προσομοιάζουν ελληνικούς χιτώνες.



Από αριστερά προς τα δεξιά: ημ Βασιλική παράσταση "The Good Person Of Szechwan"
Nina Segal, YorkshireTimes - "The Good Person of Szechwan"
<https://yorkshiretimes.co.uk/article/The-Good-Person-of-Szechwan>

PROLOGUE
THIS CITY IS AN OPEN MAW



Αποσπάσματα από την θεατρική παράσταση *The Good Person of Szechwan* της
Nina Segal YorkshireTimes - *The Good Person of Szechwan*
<https://yorkshiretimes.co.uk/article/The-Good-Person-of-Szechwan>

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

5.1. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Παρακάτω θα αναφερθώ σε ορισμένες κεντρικές έννοιες ως προς την ανάπτυξη του έργου, πάνω στις οποίες βασίστηκε η σκέψη μου σχετικά με τον τρόπο που χειρίστηκα τα συνθετικά στοιχεία που αποτελούν τη σκηνογραφική μου πρόταση. Το *The Good Person of Szechwan* μπορεί να ερμηνευτεί μέσα από διάφορα πλαίσια, λόγω της πληθώρας των δυνατών ερμηνευτικών αναγνώσεων που παρέχει. Η παρούσα προσέγγιση του έργου, στοχεύει στη δημιουργία, αρχικά μιας ψηφιακής αφήγησης, προχωρώντας σε μια σκηνογραφική διαπραγμάτευση και καταλήγοντας στην ένωση και αλληλεξάρτηση αυτών των δύο στοιχείων. Στην συνέχεια θα αναφερθώ στις έννοιες που αποτέλεσαν την βάση της σχεδιαστικής μου ιδέας, ξεκινώντας από το *Animus – Anima*.

5.1.1. CARL JUNG: ANIMUS – ANIMA

Αρχικά, επικεντρώθηκα στην σχέση της Shen Teh και του Shui Ta και στο πως μέσα από αυτήν αναδεικνύονται οι ψυχολογικές εντάσεις που μπορεί να προκύψουν από τον αγώνα να συμβιβάσει κανείς τον πραγματικό του εαυτό με τις προσδοκίες της κοινωνίας. Σε αυτό το κεφάλαιο, θα ερευνήσω και θα ερμηνεύσω την κατάσταση της Shen Teh, αλλά και τα θέματα που θίγει το έργο, μέσα από την ψυχαναλυτική θεωρία του Carl Jung, και συγκεκριμένα τις έννοιες *Animus - Anima*. Για να γίνει αντιληπτή η σύλληψη των εννοιών *Animus - Anima*, θα μλήσω πρώτα για τον Jung και την θεωρία του για τα Αρχέτυπα.

Ο Carl Jung [26 July 1875, Kesswil, Thurgau, Switzerland - 6 June 1961, Küsnacht, Zürich, Switzerland] ήταν Ελβετός ψυχίατρος και ψυχαναλυτής, ο οποίος ανέπτυξε μια ολοκληρωμένη θεωρία στο πεδίο της επιστήμης της ψυχολογίας, γνωστή ως Αναλυτική Ψυχολογία. Μια από τις βασικές έννοιες της, είναι η ιδέα των Αρχετύπων. Τα Αρχέτυπα είναι καθολικά πρότυπα συμπεριφοράς και εμπειρίας που υπάρχουν σε ασυνείδητο επίπεδο σε κάθε άτομο. Η θεωρία υποστηρίζει ότι κληρονομούνται από το Συλλογικό Ασυνείδητο, στο οποίο είναι οι συσσωρευμένες εμπειρίες μας από την ζωή που έχουμε ζήσει. Μερικά από τα πιο γνωστά αρχέτυπα που περιέγραψε, είναι ο *Εαυτός*, η *Σκιά*, το *Ανίμα/Animus*, ο *Σοφός ηλικιωμένος Άντρας/Γυναίκα*, ο *Ηρώας*, η *Μητέρα* και ο *Πατέρας*.

Κάθε αρχέτυπο έχει ένα συγκεκριμένο σύνολο ιδιοτήτων και χαρακτηριστικών που αναγνωρίζονται παγκοσμίως και μπορούν να παρατηρηθούν σε διάφορους πολιτισμούς και κοινωνίες. Επίσης, κάθε άτομο έχει όλα αυτά τα αρχέτυπα παρόντα στον ψυχισμό του. Η εξέχουσα θέση και η εκδήλωση κάθε αρχέτυπου διαφέρει από άτομο σε άτομο, ενώ μπορεί να αλλάξει με την πάροδο του χρόνου γιατί τα άτομα αναπτύσσονται καθώς μεγαλώνουν. Το *Animus* και το *Anima*, αντιπροσωπεύουν την αρσενική και την θηλυκή πτυχή της προσωπικότητας ενός ατόμου, αντίστοιχα. Το *Animus* είναι η ασυνείδητη αρσενική πτυχή της προσωπικότητας μιας γυναίκας, ενώ το *Anima* είναι η ασυνείδητη θηλυκή πτυχή της προσωπικότητας ενός άνδρα. Σύμφωνα με τον Jung, το *Animus* και το *Anima* παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη του ψυχισμού ενός ατόμου και στη διαμόρφωση των σχέσεων του με τους άλλους.

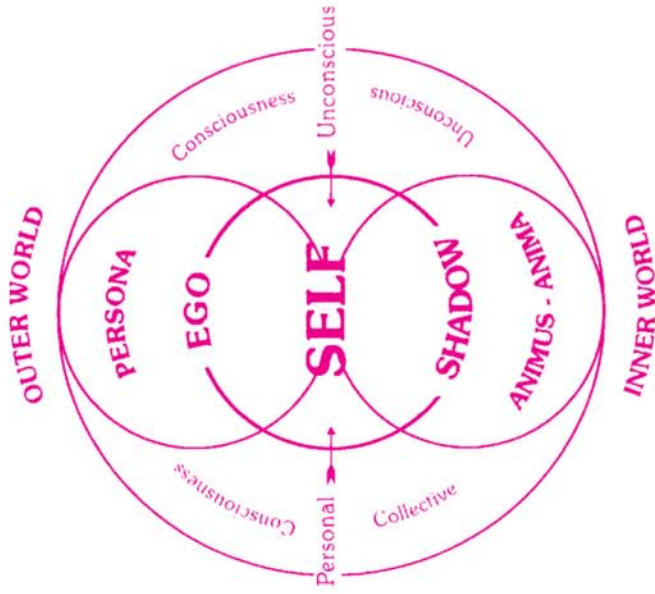
Όταν αυτά τα αρχέτυπα βρίσκονται σε ισορροπία, συμβάλλουν στην αίσθηση πληρότητας και ευημερίας του ατόμου. Ωστόσο, όταν είναι ανισόροπα μπορούν να οδηγήσουν σε συγκρούσεις και ψυχολογική δυσφορία. Ο Jung πίστευε ότι τα άτομα συχνά προβάλλουν το *Anima* ή το *Animus* τους στους άλλους, με αποτέλεσμα να βιώνουν αισθήματα έλξης ή αποστροφής προς τα άτομα που ενοσκακώνουν τις αντίστοιχες πτυχές της προσωπικότητάς τους. Η κατανόηση της δυναμικής του *Animus* και του *Anima* μπορεί να προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες για τα ασυνείδητα κίνητρα και τις επιθυμίες που καθοδηγούν τη συμπεριφορά μας και διαμορφώνουν τις σχέσεις μας με τους άλλους.

5.1.2. SHEN TEH ANIMUS

Στο προηγούμενο κεφάλαιο, εξέτασα τη σημασία του Anima - Animus στη θεωρία του Carl Jung. Εδώ, θα εστιάσω στον χαρακτήρα της Shen Teh και θα αναλύσω το πως ερμηνεύεται μέσα από την θεωρία για το Animus. Η παρουσία του Animus στη Shen Teh, την καθοδηγεί να υιοθετήσει πιο αποφασιστικά και δυναμικά χαρακτηριστικά που συνήθως αποδίδονται στο αρσενικό φύλο.

Η απόφαση της να δημιουργήσει την ανδρική ταυτότητα του Shui Ta για να ανταπεξέλθει στη διαχείριση του καταστήματός της και να εξασφαλίσει προστασία της ίδιας, δείχνει την προσπάθειά της να φέρει στην επιφάνεια τις αρσενικές πτυχές της προσωπικότητάς της. Η προβληματική τοποθέτηση των αρσενικών στοιχείων της μέσα στον επινοημένο από την ίδια χαρακτήρα του Shui Ta, δείχνει την δυσκολία της να εναρμονίσει τις θηλυκές με τις αρσενικές πτυχές του ψυχισμού της. Αυτήν την συνθήκη την ερμηνεύω ως αποτέλεσμα ενός διαταραγμένου Animus, ιδέα που αποτέλεσε τον κεντρικό άξονα της σκέψης μου για την σκηνογραφική μου πρόταση.

Λαμβάνοντας υπόψη το διαταραγμένο Animus της Shen Teh και έχοντας αποφασίσει ότι θέλω να προσεγγίσω την ιδέα μου με την χρήση ψηφιακών μέσων, αποφάσισα να στραφώ προς την δημιουργία μιας σειράς video. Ο στόχος αυτής της δημιουργίας, ήταν η απεικόνιση της αδυναμίας της Shen Teh να εναρμονίσει την θηλυκή και αρσενική πλευρά της. Η σκέψη μου κατευθύνθηκε προς την δημιουργία μιας ελλειπτικής αφήγησης, όπου ένας ηθοποιός θα εμφανίζεται σε ένα σταθερό περιβάλλον, αρχικά ως άντρας, στην συνέχεια ως γυναίκα, ενώ στην πορεία, θα προσπαθεί να επιτύχει ισορροπία ανάμεσα στις δύο αυτές ταυτότητες. Παρά την προσπάθειά του, όμως, δεν καταφέρνει να το πετύχει, κάτι που επηρεάζει και το γενικότερο περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται.



Το Μοντέλο της ψυχολογίας του Jung
4 Carl Jung Theories Explained: Persona, Shadow, Anima/Animus, The Self
<https://medium.com/personal-growth/4-carl-jung-theories-explained-persona-shadow-anima-animus-the-self-4ab6d8f7971>

Στην συνέχεια, έπρεπε να καθορισώ, ποιο θα είναι αυτό το σταθερό περιβάλλον, με ποιόν τρόπο θα απεικονίζονταν η αρσενική και θηλυκή ταυτότητα του ηθοποιού, και με ποιον τρόπο θα γινόταν εμφανές ότι δεν καταφέρνει να επιτύχει αυτή την ισορροπία που επιζητά μεταξύ των δύο πτυχών της προσωπικότητάς του, οδηγώντας σε ένα διαταραγμένο *Animus*. Καθώς ως *Animus*, ορίζεται η συνειδητή αρσενική πλευρά μιας γυναίκας, προτίμησα ο χώρος να μην αποτελέσει μια άμεση αναφορά στους χώρους του θεατρικού, ώστε η αντίθεση κειμένου και περιβάλλοντος να καταστήσει έντονο το μήνυμα που θέλησα να μεταδώσω. Έτσι, αποφάσισα το σταθερό περιβάλλον να θυμίζει εσωτερικούς χώρους ενός σπιτιού, χώροι, που είναι οικείοι στους θεατές. Οι μεταβολές μεταξύ της θηλυκής και αρσενικής πλευράς του ηθοποιού θα απεικονίζονταν μέσω χαρακτηριστικών που, στερεοτυπικά, συνήθως, αποδίδονται στο αντίστοιχο φύλο, διατυπωμένων σε μια καθημερινή ρουτίνα που θα βλέπουμε να επαναλαμβάνει, σε όλα τα videos.

Έτσι, αποφάσισα, να απεικονίσω αυτή την ψυχρή μεταβολή του ηθοποιού μέσα από τέσσερα videos, στα οποία η καθημερινή του ρουτίνα επαναλαμβάνεται. Τον βλέπουμε να ξυπνά, στο υπνοδωμάτιο του, διασχίζει ένα χολ, εισέρχεται στο μπάνιο, όπου ετοιμάζεται για την μέρα του, κατευθύνεται στην κουζίνα για το γεύμα του και τέλος, πηγαίνει στο σαλόνι όπου χαλαρώνει. Κατά την διάρκεια αυτής της ρουτίνας, βλέπουμε τον ηθοποιό, να εστιάζει σε διαδικασίες που αφορούν τα χείλη και το στόμα του. Τον βλέπουμε να πίνει, να καπνίζει, να τρώει και να βάζει κραγιόν. Αυτή η συνθήκη, έφερε στην επιφάνεια τον δεύτερο κεντρικό άξονα της ιδέας μου, με αναφορές στο *Στοματικό Στάδιο*, του Sigmund Freud.

5.1.3. SIGMUND FREUD: ΣΤΟΜΑΤΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ

Μέσα από την ανώνυμη του θεατρικού έργου, επικεντρώθηκα στην επιλογή της Shen Teh να αγοράσει ένα καπνοπωλείο, δηλ. ένα μαγαζί, τα προϊόντα του οποίου, εστιάζουν στο κάπνισμα. Σε αυτό το κεφάλαιο, θα αναλύσω και θα ερμηνεύσω, πώς αυτή η απόφαση αναδεικνύει συνδέσεις και ψυχολογικές ερμηνείες, οι οποίες έχουν άμεση σύνδεση με την θεωρία του Carl Jung για το *Animus-Anima*. Εδώ, θα ερευνήσω την κατάσταση της Shen Teh, καθώς και τα θέματα που θίγει το έργο, μέσα από την ψχαναλυτική θεωρία του Freud για το *Στοματικό Στάδιο*. Για να γίνει αντιληπτή η θεωρία του Στοματικού Σταδίου, θα αναφερθώ πρώτα στον Freud και στην θεωρία του για τα Πέντε στάδια της Ψυχοσεξουαλικής Ανάπτυξης.

Ο Sigmund Freud (6 May 1856, Příbor, Czech Republic - 23 September 1939, London, United Kingdom) ήταν Αυστριακός νευρολόγος και ο ιδρυτής της ψυχανάλυσης. Έχει συμβάλει σημαντικά στην ψυχολογία, με θεωρητικά μοντέλα όπως το μοντέλο της Ψυχικής Δομής (Id, Ego, Superego) και τη θεωρία των Πέντε Σταδίων της Ψυχοσεξουαλικής Ανάπτυξης. Επίσης, συζητήθηκε σημαντικά με την ανάλυση των ονείρων. Η εργασία του Freud έχει ασκήσει μεγάλη επιρροή σε πολλά πεδία, όπως η φιλοσοφία, η κοινωνιολογία, η ανθρωπολογία, η λογοτεχνία και την τέχνη. Σύμφωνα με τη θεωρία των Πέντε Σταδίων της Ψυχοσεξουαλικής Ανάπτυξης η ανθρώπινη σεξουαλικότητα διανύει πέντε κύρια στάδια: το Στοματικό, το Προεκτικό, το Φαλλικό, την Περίοδο της Λήθης και το Γεννητικό.

1. Το **Στοματικό στάδιο**, είναι το πρώτο στάδιο και πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια του πρώτου έτους ζωής του παιδιού και χαρακτηρίζεται από την έμφαση στην στοματική δραστηριότητα, δηλαδή το να τρώει και να θηλάζει. Ηκανονποίηση προέρχεται από την επαφή του εξωτερικού περιβάλλοντος με τα χείλη και το στόμα.

2. Το δεύτερο στάδιο, το **Προεκτικό**, πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια των δεύτερου και τρίτου έτους ζωής του παιδιού. Σε αυτό το στάδιο, το παιδί επικεντρώνεται στον έλεγχο των προσώπικών και κοινωνικών προκλήσεων, όπως η εκμάθηση της τουαλέτας.

3. Το **Φαλλικό**, είναι το τρίτο στάδιο και συμβαίνει κατά τη διάρκεια των τρίτου και πέμπτου έτους του παιδιού και είναι η περίοδος κατά την οποία, το παιδί αρχίζει να ανακαλύπτει τις διαφορές μεταξύ των φύλων.

4. Το τέταρτο στάδιο, η **Περίοδος της Λήθης**, ξεκινά από έξι ετών και διαρκεί, μέχρι την εφηβεία. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, τα σεξουαλικά ενδιαφέροντα του παιδιού είναι σε κατάσταση αδράνειας.

5. Το τελικό στάδιο, το **Γεννητικό**, αρχίζει στην εφηβεία και συνεχίζεται στην ενηλικίωση. Σε αυτό το στάδιο, η επιθυμία επιστρέφει και επεκτείνεται πέρα από την οικογένεια προς σεξουαλικές σχέσεις με άλλα άτομα.

Μέσα από παραπάνω ανάλυση, στην δημιουργία των videos, βλέπουμε την άμεση σύνδεση και επανεξέταση της ρουτίνας του ηθοποιού με το περιβάλλον του, μέσω του στόματος. Τον ηθοποιό τον βλέπουμε να καπνίζει, να τρώει, να πίνει, να βουρτσίσει τα δόντια του ή να βάζει κραγιόν. Στο παρακάτω κεφάλαιο, θα αναφερθώ στον τρόπο που αποτυπώνεται η θεωρία του Στοματικού Σταδίου του Freud μέσα από τα videos που δημιουργήσα.

5.1.4. SHEN TEH ΚΑΙ ΣΤΟΜΑΤΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ.

Ο Freud περιέγραψε το στοματικό στάδιο ως το πρώτο στάδιο της ψυχοσεξουαλικής ανάπτυξης του ανθρώπου, που ξεκινά από τη γέννηση και διαρκεί έως περίπου τον πρώτο χρόνο ζωής. Κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου, οι σωματικές αισθήσεις είναι κεντρικές στην εμπειρία του μωρού, και το στόμα είναι η κύρια επιφάνεια επαφής με τον κόσμο. Οι δράσεις που παρουσιάζονται στα videos, από το φαγητό μέχρι το κάπνισμα, το βούρτσισμα των δοντιών και την εφαρμογή κραγιόν, γίνονται όλες μέσω του στόματος. Ο ηθοποιός αντιλαμβάνεται και επικανώνει με τον κόσμο μέσα από το στόμα του, προσφέροντας στο κοινό την ευκαιρία να ανακαλύψει την σημασία της θεωρίας του Freud μέσα από την παρουσίαση του έργου. Στη συνέχεια, θα αναφερθώ περιληπτικά στην ρουτίνα που επαναλαμβάνεται στα videos, που ανηκατοπτρίζει τη θεωρία του Στοματικού Σταδίου και πώς αυτή συμβιβώνει με τη θεωρία του Διαταραγμένου Animus, την οποία ανέφερα νοříτερα.

Στο πρώτο video, ο ηθοποιός εμφανίζεται ως άντρας. Το φύλο του ηθοποιού που ενσαρκώνει την Shen Teh είναι αρσενικό, έτσι ώστε οι θεατές να τον ανηληφθούν αρχικά με βάση το φύλο του, όπως και στο θεατρικό αντιλαμβάνονται αρχικά την Shen Teh ως γυναίκα. Τον βλέπουμε να ακολουθεί μια καθημερινή ρουτίνα στο σπίτι, στους χώρους του υπνοδωματίου, χολ, κουζίνας και σαλονιού. Ο ηθοποιός επικεντρώνεται στη χρήση του στόματος, καθώς τον βλέπουμε να πλένει τα δόντια του, να τρώει και τέλος να καπνίζει.

Στο δεύτερο video, ο ηθοποιός εμφανίζεται ως γυναίκα, ακολουθώντας την ίδια ρουτίνα που, ωστόσο, έχει ελαφρώς αλλάξει, διαδραματίζοντας μια διαφορετική, πιο προσεγμένη και θηλυκή ρουτίνα στους ίδιους χώρους.

Στο τρίτο video, απεικονίζεται η ανεπιτυχής σύμπτυξη των θηλυκών και αρσενικών στοιχείων του ηθοποιού. Η σύγχυση που έχει δημιουργηθεί γίνεται φανερή, τόσο για τον ίδιο τον ηθοποιό, τον οποίο βλέπουμε να εκτελεί όλο και πιο βίαιες κινήσεις, ενώ ακολουθεί μια πιο έντονη ρουτίνα σε σύγκριση με τα προηγούμενα videos. Αυτή η σύγχυση, εξαπλώνεται και στο περιβάλλον του, που εμφανίζεται ακατάστατο.

Στο τέταρτο και τελευταίο video, καταγράφονται οι συνέπειες των προηγούμενων videos. Δεν υπάρχει πια κάποια ρουτίνα, με τον ηθοποιό να κινείται στο ίδιο περιβάλλον, κάνοντας συνηθιστή χρήση των χώρων, όπως για παράδειγμα, τον βλέπουμε να τρώει στο μπάνιο. Οι χώροι παρουσιάζονται ακατάστατοι, αντανακλώντας τον εσωτερικό κόσμο του ηθοποιού, ο οποίος δεν καταφέρνει να διατηρήσει ισορροπία με το *Animus*. Οι προβληματικές σχέσεις του με το Στοιματικό Στάδιο γίνονται ακόμα πιο εμφανείς, καθώς η χρήση του στόματος του γίνεται βεβιασμένη και απότομη, αποκαλύπτοντας την εσωτερική του αναστάτωση και την απομάκρυνση του από μια ισορροπημένη ψυχική κατάσταση.

Η εξέλιξη της κεντρικής μου ιδέας, καθιστά απαραίτητο τον παράγοντα της ενσωμάτωσης των παραπάνω στοιχείων στο πλαίσιο της *ψηφιακής Σκηνογραφίας*. Όπως ανέφερα στο Κεφάλαιο 2: *Ψηφιακό Θέατρο και Ψηφιακή Σκηνογραφία*, τα πέντε βασικά στοιχεία που έχουν καθορίσει την *Ψηφιακή Σκηνογραφία* είναι:

1. Διαμεσικότητα (*Intermediality*)
2. Καθολωτικά Περιβάλλοντα (*Immersive Environments*)
3. Διαδραστικότητα (*Interactivity*) και Ανταποκρισιμότητα (*Responsiveness*)
4. Πολυεπίπεδη αφήγηση (*Multilayered Narration*)
5. Εικονική και Επιδεημένη Πραγματικότητα (*Virtual and Augmented Reality*)

Μέσα από την ανάλυση των παραπάνω στοιχείων, προέκυψε η ανάγκη δημιουργίας ενός καναλιού σύνδεσης του ψηφιακού μέρους των videos με τη σκηνογραφική λύση. Αυτό αποτέλεσε την αφετηρία για τον σχεδιασμό της σκηνογραφίας στο Θέατρο Τέχνης Καρόλου Κουν. Στη συνέχεια, θα αναφερθώ στην Anna Viebrock, στις σκηνογραφικές ιδέες που ακολουθούσε στο σχεδιασμό της και πώς αυτές αποτέλεσαν τη βάση της δικής μου σκηνογραφικής προσέγγισης.

5.1.5. ANNA VIEBROCK

Στις προηγούμενες ενότητες προηγήθηκε μια προσέγγιση και ανάλυση των Θεωριών του Jung και Freud, ενώ στην συνέχεια εξετάσαμε πώς αυτές οι θεωρίες εμφανίζονται στο θεατρικό έργο. Σε αυτό το κεφάλαιο, θα αναφερθώ στην σκηνική μελέτη που υιοθέτησα, εμπνευσμένη από την Anna Viebrock (3 August 1951, Cologne, Germany -). Πια να γίνει αντιληπτός ο σχεδιασμός που ακολούθησα, πρώτα θα παρουσιάσω το έργο της Viebrock.

Η Anna Viebrock είναι μια διακεκριμένη Γερμανίδα σκηνογράφος και σκηνοθέτης. Ξέκρινσε την καριέρα της ως αρχιτέκτονας και αργότερα σχολήθηκε εντατικά με το Θέατρο και τον σχεδιασμό σκηνικών. Έχει κερδίσει 16 βραβεία για τον σχεδιασμό σκηνής και κοστούμιών, ενώ η συνεργασία της με τον Christopher Marthaler (17 October 1951, Erlenbach, Switzerland -) την οδήγησε σε πολλά διεθνή θέατρα και όπερες και ήταν μέλος της κορυφαίας ομάδας του στην Ζυρίχη μέχρι το καλοκαίρι του 2004.

Η Viebrock χαρακτηρίζεται από τη μοναδική αισθητική της και την απλότητα των σκηνικών της, που είναι πάντα ιδιαίτερα αλλά ποτέ υπερβολικά και φανταχτερά. Αντί να χρησιμοποιεί περίπλοκες σκηνικές κατασκευές, προτιμάει συχνά απλά και λιτά στοιχεία. Η Anna Viebrock δημιουργεί τις σκηνογραφικές της ιδέες, αποτυπώνοντας και αναπαράγοντας πραγματικούς χώρους που έχει συναντήσει και φωτογραφήσει, επικεντρώνοντας στα χαρακτηριστικά που την ενδιαφέρουν μέσα από μια συλλογή από μικρότερες, προσεκτικά επιλεγμένες λεπτομέρειες. Δεν δημιουργεί ποτέ χώρους που προσφέρουν ανακούφιση και ευεξία, αντίθετως, εκφράζουν μια αίσθηση μέλαγχολίας και εγκατάλειψης, ενώ τα σκηνικά που δημιουργεί αποτυπώνουν μια ζωή πολύ αληθινή για να είναι όμορφη.

5.1.5.1. PAPPERLARAPP - ANNA VIEBROCK, CHRISTOPH MARTHALER

(64TH FESTIVAL OF AVIGNON, COUR D'HONNEUR TOY PALAIS DES PAPES, FRANCE, 2010)

Ένα παράδειγμα της δουλειάς της Viebrock και του Marthaler, αποτελεί το Papperlarapp, παράσταση που παρουσιάσαν στο 64ο Φεστιβάλ της Avignon και πραγματοποιήθηκε στο Cour d'Honneur του Palais des Papes. Η λέξη Papperlarapp είναι γερμανική και έχει δύο σημασίες: μπλα μπλα και μετά τι.

Το σκηνικό – εγκατάσταση του Papperlarapp ήταν ένας επινοημένος χώρος που δεν αναφέρεται σε κανέναν γνωστό, υπαρκτό χώρο. Τα διάφορα επίπεδα του δαπέδου που δημιουργήσε η Viebrock, καθώς και η γενικότερη σύνθεση, έδιναν μια εντύπωση collage. Κάθε κομμάτι απεικονιζόταν με ρεαλιστική απόδοση, ωστόσο το σύνολο όχι, καθώς τοπία και αντικείμενα τοποθετούνταν στον χώρο με ανοίκειο τρόπο. Το Papperlarapp απεικόνισε μια ανθρωπότητα εμποτισμένη από θρησκευτική προσήλωση και καταναλωτισμό. Το σκηνογραφικό τοπίο δημιουργεί μια αίσθηση θρησκευτικής σύγχυσης, που η σκηνοθέσια επιδίωκε να ενισχύσει επιστημαίνοντας τα εξής στοιχεία: αυτοτύπωση και αυτοαποχώνωση.



Στιγμιότυπο από την παράσταση Papperlarapp της Viebrock και του Marthaler, στο Cour d'Honneur του Palais des Papes Festival Avignon, Papperlarapp <https://festival-avignon.com/en/edition-2010/programme/papperlarapp-23137>

123

Η Viebrock χρησιμοποιεί τη σκηνογραφία για να κάνει τον θεατή να σκεφτεί την κοινωνική και πολιτική σημασία των χώρων που βλέπει, όπως τα έργα του Brecht, που στόχευαν την καθοδήγηση του κοινού στη παρατήρηση και στον προβληματισμό σε ό,τι διαδραματίζεται στην σκηνή. Ακολουθώντας αυτή την λογική, σχεδίασε έναν σκηνικό χώρο, που στοχεύει στην ακριβή αναπαράσταση των χώρων που απεικονίζονται στα videos που έχει δημιουργήσει. Αναπαριστώντας τους επιμέρους χώρους που φαίνονται στα videos και μέσω των βασικών στοιχείων της Ψηφιακής Σκηνογραφίας που χρησιμοποιήσα και θα αναφέρω στη συνέχεια, επιδίωκα να ενθαρρύνω το κοινό να ασκήσει κριτική στο θεατρικό δράσιμο και να προβληματιστεί σχετικά με τη δράση που λαμβάνει χώρα στη σκηνή.



Στιγμιότυπο από την παράσταση Papperlarapp της Viebrock και του Marthaler, στο Cour d'Honneur του Palais des Papes Festival Avignon, Papperlarapp <https://festival-avignon.com/en/edition-2010/programme/papperlarapp-23137>

124

5.1.6. ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΤΟΥ BRECHT

Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναφερθώ, στο τρόπο με τον οποίο συνδέω το ψηφιακό μέρος της πρότασης μου, τα videos, με τον σχεδιασμό της σκηνής, στα πλαίσια της Ψηφιακής Σκηνογραφίας. Χρησιμοποιώντας τις τεχνικές της Διαμεσικότητας (Intermediality), της Χαρτογράφησης της Διαμεσικότητας (Mapping Intermediality in Performance) και των Καθρηλωτικών Περιβαλλόντων (Immersive Environments), δημιουργήσα μια Πολυεπίπεδη Αφήγηση (Multilayered Narration). Αυτή η αφήγηση επιδιώκει την δημιουργία σύνθετων και πολυδιάστατων αφηγήσεων που συνδυάζουν διαφορετικά μέσα, τεχνικές και προσεγγίσεις για να εμπλουτίσουν την καλλιτεχνική έκφραση και την εμπειρία του θεατή. Με αυτόν τον τρόπο, εξερευνώνται διαφορετικά θεματικά επίπεδα, παράλληλα χρονικά πλαίσια και χωρικές προοπτικές, προσφέροντας στο κοινό μια πιο πλούσια και διάδραστική εμπειρία.

Ο χώρος που επέλεξα ως σκηνή υλοποίησης της σχεδιαστικής μου πρότασης, είναι το θέατρο τέχνης Καρόλου Κουν. Μέσα από τη Διαμεσικότητα, ο σχεδιασμός της σκηνής στον οποίο συμβάλουν τα videos, μεταβάλλει τις διαστάσεις κατά τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργείται ένας διαφορετικός χώρος, ο οποίος δεν μπορεί να διαχωριστεί από την ύπαρξη του ηθοποιού που ενσαρκώνει την Shen Teh. Η συμβολή του ηθοποιού είναι καθοριστική, καθώς αποτελεί την σύνδεση του φυσικού και ψηφιακού σκηνικού, εφόσον είναι το ίδιο πρόσωπο που πρωταγωνιστεί και στα δύο. Έτσι, ο θεατής μεταφέρεται νοητά σε έναν επινοημένο με τη βοήθεια της τεχνολογίας χώρο, με τον ηθοποιό να προσφέρει μια αίσθηση παρουσίας και εμπλοκής, η οποία υπερβαίνει τις παραδοσιακές θεατρικές εμπειρίες. Η χρήση Καθρηλωτικών Περιβαλλόντων και η Χαρτογράφηση της Διαμεσικότητας, επιτρέπει στους θεατές να αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση για τους τρόπους με τους οποίους διαφορετικές μορφές μέσων μπορούν να χρησιμοποιηθούν συνδυαστικά για τη δημιουργία νέων μορφών θεατρικής έκφρασης.

Επιλογικά, οι τεχνικές που χρησιμοποιήσα, εφαρμόζονται κυρίως σε δύο κατηγορίες: Τον κοινό ψηφιακό χώρο με την αναπαράσταση του στην πραγματικότητα και τον ηθοποιό, ως τον κεντρικό άξονα τόσο στα videos όσο και στον πρωταγωνιστικό ρόλο της Shen Teh. Κατά τη διάρκεια της παράστασης, οι θεατές ασέρονται σε έναν ψηφιακό κόσμο, σε έναν υλικό, φυσικό κόσμο, αλλά και σε έναν τρίτο κόσμο, ο οποίος αποτελείται από τη σύνθεση των προηγούμενων δύο. Στο επόμενο κεφάλαιο, θα αναφερθώ εκτενέστερα στην σημασία του ηθοποιού στην πρόταση μου και τις ενδυματολογικές επιλογές που επέλεξα.

5.1.6.1. ΗΘΟΠΟΙΟΣ ΚΑΙ ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

Όπως ανέφερα προηγουμένως, η συμβολή του ηθοποιού είναι καθοριστική, καθώς προσφέρει μια αίσθηση παρουσίας και εμπλοκής που υπερβαίνει τις παραδοσιακές θεατρικές εμπειρίες. Ο τρόπος με τον οποίο επιπυγχάνεται αυτή η εμπλοκή, είναι μέσα από τις κινήσεις του ηθοποιού κατά την διάρκεια προβολής των videos. Τα videos αναπαριστούν μια καθημερινή ρουτίνα όπου σε επίπεδο ρυθμού αλλάζει βαθμιαία, αρχικά αργά και στη συνέχεια πιο γρήγορα. Το κοινό στοιχείο που επικρατεί σε όλα τα videos είναι η παρουσία της camera, την οποία αναγνωρίζει ο ηθοποιός, καθ' όλη την μεταβαλλόμενη πορεία του. Η αντίδραση του, καθώς αντιλαμβάνεται την παρακολούθηση του, είναι το να κοιτάει κατά στιγμές ευθεία την camera. Με αυτή τη στάση, σε πρώτο επίπεδο, ψηφιακή μορφή του ηθοποιού, κοιτάζει την camera και σε ένα δεύτερο επίπεδο, κοιτάζει τους θεατές.



Με σκοπό την σύνδεση του ψηφιακού μέρους με τον φυσικό σκηνικό σχεδιασμό, ο ηθοποιός επί της σκηνής, κατά την διάρκεια της προβολής των videos, ακολουθεί μια ρουτίνα παρόμοια με αυτήν που παρουσιάζεται σε κάθε video. Όπως και στα videos, ο ηθοποιός, σε πραγματικό χρόνο, κοιτάζει τους θεατές, ενώ παράλληλα, κοιτάζει και στα videos που προβάλλονται, την ψηφιακή του μορφή, ως οδηγός, των επόμενων κινήσεων που θα πραγματοποιήσει. Οι κινήσεις του ηθοποιού στην σκηνή, θέτουν τον θεατή σε μια κριτική ανάλυση, όχι μόνο των κινήσεων του, αλλά και των εικόνων που απεικονίζονται στα videos. Παρατηρούμε τον ηθοποιό, να φοράει τα ίδια ρούχα, ή να τα αλλάζει βιαστικά, ανάλογα με τα ρούχα που φοράει στο video που προβάλλεται. Οι κινήσεις, η επαναλαμβανόμενη ρουτίνα, τα βλέμματα προς την camera και τους θεατές, αποκαλύπτουν, την ψυχική του σύγχυση. Μέσα από τον περίπλοκο διάλογο μεταξύ του πραγματικού και του εικονικού, ο ηθοποιός προσπαθεί να βρει έναν τρόπο να συνυπάρξει με το ψηφιακό εαυτό του, ενώ παράλληλα ο θεατής προσπαθεί να αντιμετωπίσει και να ερμηνεύσει αυτήν την αλληλεπίδραση.

Οι ενδυματολογική προσέγγιση που ακολούθησα αποσκοπεί ακριβώς στον ίδιο στόχο. Με αναφορές στην Anna Viebrock, ο σχεδιασμός που ακολούθησα στα κοστούμια, είναι απλός και ρεαλιστικός και επικεντρώνεται στα καθημερινά ρούχα, χωρίς υπερβολικές προσθήκες. Η Viebrock χρησιμοποιεί τα κοστούμια ως ένα μέσο για την απεικόνιση των εσωτερικών συγκρούσεων και των κοινωνικών πιέσεων που αντιμετωπίζουν οι χαρακτήρες. Με ανάλογο τρόπο οι ενδυματολογικές επιλογές μου αποσκοπούν, ανάλογα με το video, στην απεικόνιση της ψυχικής κατάστασης του ηθοποιού, αλλά περιλαμβάνουν στοιχεία που δεν εμφανιστούν πάντα με τις πράξεις του ηθοποιού (για παράδειγμα στο δεύτερο video τον βλέπουμε να ζυπνάει φορώντας φούστα). Έτσι, στο πρώτο video, ο ηθοποιός φοράει ένα κοστούμι που ταιριάζει στην αντρική ένδυση. Στο δεύτερο video, το κοστούμι του, συνάδει με τη γυναικεία ένδυση, ενώ στο τρίτο video, παρατηρούμε μια αποτυχημένη σύνδεση των πρώτων δύο κοστούμιών. Στο τέταρτο video, η δημιουργία ενός κατανοητού κοστούμιού, είναι αδύνατη, καθώς τα ρούχα που διαλέγει να φορέσει ο ηθοποιός δείχνουν μια τυχαιότητα και μια αδιαφορία. Στο επόμενο κεφάλαιο, θα αναλύσω με λεπτομέρειες, τον σχεδιασμό των videos, σχεδιασμό σκηνής και τον σχεδιασμό φωτισμού.





5.2 ΜΕΘΟΔΟΣ

Συντομεύσεις:

v1: video 1

v2: video 2

v3: video 3

v4: video 4

η1: ηθοποιός 1

5.2.1. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ VIDEO

Το κοινό εισέρχεται στον χώρο του θεάτρου τέχνης Καρόλου Κουν. Οι θεατές κάθονται στις θέσεις του θεάτρου και ετοιμάζονται να παρακολουθήσουν την παράσταση. Στη σκηνή έχει τοποθετηθεί ένας προτζέκτορας, στο πίσω τοίχο του σκηνικού. Από αυτόν θα προβληθούν τα videos κατά τη διάρκεια της παράστασης. Το v1, είναι το πρώτο video της παράστασης και διαρκεί 1.39 λεπτά. Λειτουργεί ως εισαγωγή της θεατρικής παράστασης. Ο η1 (ηθοποιός 1), βρίσκεται στην σκηνή, περιμένοντας το v1, να ξεκινήσει.

Εισαγωγή Πρώτης Σκηνής: Η άφιξη των Θεών.

Το v1 αρχίζει με μαύρη εικόνα, ενώ ακούμε τον χαρακτηριστικό ήχο *rewind function* μιας κασέτας. Όταν ο ήχος σταματά, η εικόνα του η1 εμφανίζεται, ξυπνώντας στο κρεβάτι του, χωρίς να δοθούν λεπτομέρειες για την ώρα ή την ημέρα. Λίγα δευτερόλεπτα μετά την έναρξη του video, ο η1 κοιτάζει την camera, δείχνοντας μας ότι αναγνωρίζει την παρουσίας της. Μόλις σγκώνεται από το κρεβάτι camera μας δείχνει για λίγα κλάσματα του δευτερολέπτου μια διαφορετική σκηνή. Τον η1 να περπατάει στον διάδρομο του σπιτιού, ντυμένος απλά, με ένα άσπρο μπλουζάκι με πουκάμισο και μια μαύρη φόρμα. Το video επιστρέφει στο υπνοδωμάτιο, όπου ο η1 ετοιμάζεται να εγκαταλείψει τον χώρο. Η έξοδος του, τον οδηγεί στην δεύτερη σκηνή, στο διάδρομο, όπου μας κατευθύνει προς μια άλλη πόρτα του σπιτιού. Η παρουσία της camera παραμένει αισθητή, καθώς ο η1 κοιτάζει προς αυτήν πριν ανοίξει την πόρτα. Η νέα σκηνή, μας αποκαλύπτει το μπάνιο του σπιτιού, όπου ο η1 ξυρίζεται.

STILLS VIDEO 1



Video 1, 00:08'

Ο ήχος της ανοιχτής βρύσης του νιπηέρα και του ξυρίσματος κυριαρχούν για μερικά δευτερόλεπτα. Ο η1 προσεγγίζει ενίοτε την camera κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Η επόμενη σκηνή μας πηγαίνει στην κουζίνα, όπου ο η1 κάθεται στο τραπέζι και τρώει από μία σακούλα έτοιμο φαγητό, την οποία ακούμε να ανοίγει και να καταναλώνει το περιεχόμενό της. Μέσα στη σκηνή, εμφανίζονται για μικρά διαστήματα άλλες σκηνές του σπιτιού, ή λεπτομέρειες από τις σκηνές που προηγήθηκαν ή που θα ακολουθήσουν. Η camera συνεχίζει να τραβάει την προσοχή του η1 καθώς τρώει. Η τελευταία σκηνή είναι στο σαλόνι του σπιτιού του, όπου ο η1 καπνίζει ένα τσιγάρο και πίνει μια μπίρα. Ακούμε τον ήχο του τσιγάρου που ανάβει και το κουτάκι μπίρας που τσαλακώνει πριν πετάξει στο πάτωμα. Το v1 τελειώνει με τον η1, να κοιτάζει και πάλι την camera, επιβεβαιώνοντας τη συνεχή αναγνώριση της παρακολούθησής του.

Μετά το v1, η παράσταση ξεκινά, ξετυλίνοντας σταδιακά την πλοκή του έργου. Σύμφωνα με τις επτά κεντρικές σκηνές του έργου που έχω ορίσει στο Κεφάλαιο 4.2.: Ορισμός Σκηνών, το v2, προβάλλεται πριν την Τέταρτη Σκηνή: Η δημιουργία του Shui Ta. Η σκηνή είναι άδεια, εκτός από τον η1 επί σκηνής, που περιμένει το v2 να ξεκινήσει.



Video 1, 00:12'

Τέλος Τρίτης Σκηνης: Οι δυσκολίες της Shen Te.

Το v2 διαρκεί 1.38 λεπτά και αρχίζει και αυτό με μια μαύρη εικόνα, καθώς ακούγεται ο ήχος *rewind function* μιας κασέτας. Όταν ο ήχος σβήνει, ο η1 εμφανίζεται να ξυπνά στο κρεβάτι του, χωρίς να διευκρινίζεται η ώρα ή η ημέρα. Καθώς το video ξεκινά, ο η1 κοιτάζει την camera, υποδεικνύοντας ότι γνωρίζει την ύπαρξη της, και είναι έτοιμος να ξεκινήσει την μέρα του. Σε αυτό το σημείο οι αλλαγές σε σχέση με το v1 είναι φανερές. Ο η1, φοράει γυναικεία ρούχα, το βλέμμα του έχει αλλάξει και οι κινήσεις του είναι πιο γλυκές και ελαφρές. Μετά από μερικά δευτερόλεπτα, το video εναλλάσσεται μεταξύ διάφορων σκηνών, οι οποίες είτε προηγούνται ή ακολουθούν χρονικά, ξεκινώντας από τον διάδρομο που οδηγεί στην πόρτα του μπάνιου. Ακούγεται ο ήχος της πόρτας του υπνοδωματίου που κλείνει και ο η1 στέκεται στο διάδρομο κοιτάζοντας την camera. Η αλλαγή στον ρουχισμό του η1 είναι πλέον εμφανής. Φορώντας ένα πουλόβερ και μια φούστα, κατευθύνεται προς την πόρτα του μπάνιου.

Στην επόμενη σκηνή, στο μπάνιο, τον βλέπουμε και τον ακούμε να βουρτίζει προσεκτικά τα δόντια του και να κοιτάζει τον εαυτό του στον καθρέπτη. Αποκαλύπτονται επιπλέον λεπτομέρειες, όπως τα σκουλαρικία που φοράει και το διαφορετικό χτένισμα των μαλλιών του. Σε διάφορα σημεία του video, παρεμβάλλονται σύντομα αποσπάσματα από άλλες σκηνές του, παρουσιάζοντας τον η1 να εφαρμόζει κραγιόν και να φοράει μια μάσκα περιποίησης προσώπου. Στην τέταρτη σκηνή, τον βλέπουμε να τρώει. Η εικόνα αλλάζει από το v1. Ακούγεται το πιάτο που στριφογυρίζει στο τραπέζι, μέχρι να του βρει την τέλεια θέση. Τρώει με προσοχή. Ακούγεται ο ήχος από τα μαχαίροπίρουνα που χρησιμοποιεί, ενώ δίπλα του έχει ένα ποτήρι κρασί.



Video 1, 00:47"



Video 1, 01:09"

STILLS VIDEO 2



Video 2, 00:12'

Στην τελευταία σκηνή του v2, ο η1 είναι στο σαλόνι. Τον βλέπουμε να κάθεται με την μάσκα περιποίησης προσώπου, κρατώντας μια κούπα καφέ και διαβάζοντας ένα βιβλίο. Ακούμε το ξεφύλλισμα των σελίδων του βιβλίου. Δεν αγνοεί την παρουσία της camera, αλλά διασταυρώνει το βλέμμα του με αυτήν. Τα σύντομα πλάνα και οι σύντομοι ήχοι, από άλλες σκηνές συνεχίζουν να παρεμβάλλονται στην επικρατέστερη σκηνή. Το v2, ολοκληρώνεται με μια κοντινή λήψη στο μπάνιο, όπου ο η1 αντικρίζει τον εαυτό του στον καθρέπτη, ενώ φορά την μάσκα περιποίησης προσώπου. Δίνει την εντύπωση ότι μόλις έφτιαξε το κραγιόν του, ενώ την ίδια στιγμή ακούμε τον ήχο από το τέλος του v1, το κουτάκι μπίρας που τσαλακώνει ο η1 πριν το πετάξει στο πάτωμα.

Μετά το v2, ξεκινά η Τέταρτη Σκηνή: Η δημιουργία του Shui Ta, όπως προανέφερα. Στο v1 και το v2, αναδεικνύονται στερεοτυπικές αντιδράσεις του αντρικού και του γυναικείου φύλου μαζί με την προσπάθεια αποϊπτώσης της καθημερινότητας του κάθε φύλου, μέσω του Στοματικού Σταδίου. Κατά την διάρκεια της παράστασης, παρουσιάζεται η δυναμική σχέση μεταξύ της Shen Teh και του Shui Ta. Αμέσως μετά το την ολοκλήρωση της Πέμπτης Σκηνής: Η επιβολή του Shui Ta, ακολουθεί το v3, με τον ηθοποιό πάλι μόνο επί σκηνής, να περιμένει το v3 να ξεκινήσει.

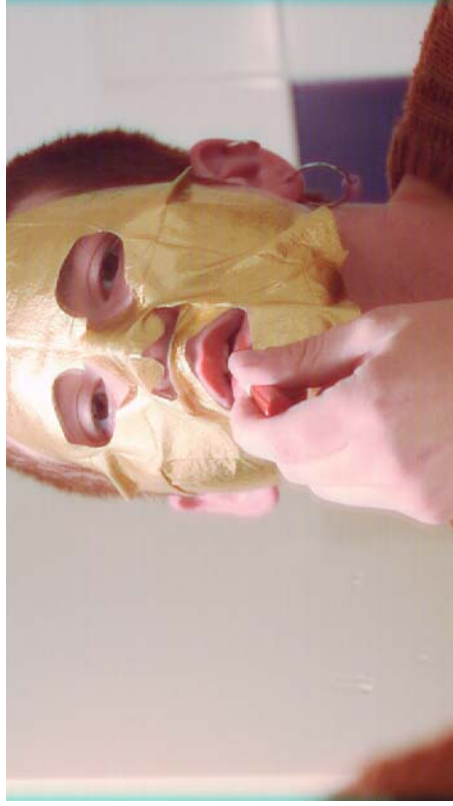


Video 2, 00:37'

Τέλος Πέμπτης Σκηνής: Η επιβολή του Shui Ta.

Το v3 διαρκεί 1.37 λεπτά και ακολουθεί τον ίδιο αρχικό ρυθμό με τα v1 και v2, ξεκινώντας με μούρη οθόνη, ενώ ακούγεται ο ήχος μιας κασέτας που παίζει. Όταν ο ήχος σβήνει, εμφανίζεται ο η1 στο υπνοδωμάτιο για λίγα δευτερόλεπτα. Από την αρχή του βίντεο, δημιουργείται εναλλαγή σύντομων πλάνων από προηγούμενες ή επόμενες σκηνές του v3 και οι παρεμβολές γίνονται συχνότερες σε σχέση με τα v1 και v2. Τα ρούχα του η1, αποτελούν μια νέα σύνθεση σε σχέση με τα ρούχα του v1 και v2. Φοράει την λευκή μπλούζα με το πουκάμισο του v1 και την φούστα του v2. Ταυτόχρονα, οι κινήσεις του διαφέρουν σημαντικά από τα δύο προηγούμενα βίντεος, ενώ η αταξία και η σύγχυση γίνονται εμφανείς μέσα από λεπτομέρειες στις σκηνές των χώρων, του υπνοδωματίου, του μπάνιου, της κουζίνας, του χολ και του σαλονιού. Ενώ στο v3 ο η1 εξακολουθεί να γνωρίζει για την ύπαρξη της camera, κοιτάζει λιγότερο σε αυτήν.

Video 2, 00:47'



Οι υπερβολικές κινήσεις του, υποδακνούν ότι είναι ενήμερος για την ψηφιακή καταγραφή τους και είναι έτοιμος να τραβήξει την προσοχή της camera πάνω του. Τον βλέπουμε να στέκεται όρθιος πάνω στο κρεβάτι του υπνοδωματίου, να κάθεται στο πάτωμα του σαλονιού με τρία τσιγάρα, δύο στα αυτιά και ένα στη μύτη. Στην κουζίνα, κάθεται πάνω στο τραπέζι και ψεκάει το πρόσωπο του με έναν ροζ ψεκαστήρα ενώ ακούμε τον ήχο του νερού.

Video 2, 01:02'



STILLS VIDEO 3



Video 3, 00:03'

Στο μπάνιο, τον ακούμε και τον βλέπουμε να βουρτσίξει τα δόντια του, ενώ στην συνέχεια να χρησιμοποιεί την οδοντόκρεμα σαν κραγιόν στα χείλη του. Στο χαλ, σε κατάσταση έντασης, ο η1 κάνει γρήγορες στροφές γύρω από τον εαυτό του όσο ακούγεται ο γρήγορος ήχος ενός αναλογικού ρολογιού. Κατόπιν αφαιρεί και τυλίγει το πουκάμισό στο κεφάλι του, πριν τελικά χάσει την ισορροπία του και πέσει στο πάτωμα. Αυτές οι σκηνές αλληλεπιδρούν, καταλήγοντας στο τελικό πλάνο με τον η1, στο σαλόνι, όπου τον ακούμε να ανάβει τα πολλά τσιγάρα στο στόμα του, ενώ προσπαθεί να σηκωθεί από το πάτωμα όπου καθόταν.

Το v3 αναδεικνύει την προσκόλληση στο Στοιματικό Στάδιο, καθώς επίσης και την προβληματική απόφαση απόσπασης του *Alipius* της *Shen Teh* και την τοποθέτησή του σε ένα εικονικό *alter ego*, τον *Shui Ta*. Αυτή η θεματική αποτυπώνεται στο v3 μέσω της ακαταστασίας των χώρων στους οποίους εισέρχεται ο η1, καθώς και μέσω της προσπάθειας του να εντοπίσει την αντρική και γυναικεία πλευρά του. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από την επίδωξη της σύνδεσης των ρούχων που φορά: το μπλουζάκι και το πουκάμισο από το v1, καθώς και την φούδρα από το v2.



Video 3, 00:46'

Τέλος Εβδομής Σκηνής: Η αποτυχία των Θεών.

Με την ολοκλήρωση της τελευταίας σκηνής του θεατρικού έργου, το **v4** λειτουργεί ως επίλογος της παράστασης. Διάρκει 1.26 λεπτά και ξεκινά με μύρη οθόνη και με τον ήχο μιας κακοκυδρισμένης κασέτας. Ένα λεμόνι πέφτει σαν μπάλα σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ποδοσφαιράκι, δημιουργώντας ένα σύντομο πλάνο. Σε αυτό το video, τα ρούχα του άντρα δεν συσχετίζονται άμεσα με τα προηγούμενα video, ενώ οι ήχοι που ακούγονται από τις διαδρασκασίες που ακολουθεί, δεν ταιριάζουν με την εικόνα. Επικρατεί όμως ο έντονος ήχος ενός αναλογικού ρολογιού. Ο η1, φοράει ρούχα και αξεσουάρ σε χρώρους που δεν έχουν πρακτική χρήση. Τον βλέπουμε να φοράει σκουφί στο υπνοδωμάτιο, γυαλιά ηλίου στο μπάνιο, και κράνος μοτοσικλέτας με μια φούστα ως μπλούζα στο σαλόνι. Στο υπνοδωμάτιο, φαίνεται να έχει τυλιχτεί με το πάπλωμα και σέρνεται σιγά-σιγά προς την άλλη πλευρά του κρεβατιού. Ενδιάμεσα, παρεμβάλλονται μικρότερα πλάνα, όπως στα προηγούμενα videos.

Video 3, 00:50'



Video 3, 00:10'

Εδώ όμως, αυτό συμβαίνει με μεγαλύτερη συχνότητα, επηρεάζοντας την κυριαρχία του εκάστοτε πλάνου. Καθώς εξελίσσεται το v4, οι σπασμωδικές κινήσεις του η1 στο κρεβάτι αποτελούν τις πρώτες ενδείξεις μιας έντονης ψυχικής κατάστασης που επεκτείνεται στα υπόλοιπα πλάνα, καθώς η παράξενη συμπεριφορά του εντείνεται ενώ επιπλέον ενισχύεται από το συνεχές και γρήγορο πικ-τακ ενός ρολογιού. Αρχικά, τον βλέπουμε στο σαλόνι να παίζει ποδοσφαιράκι, στη συνέχεια στο μπάνιο να βάζει κραγιόν και να τρώει μια μπανάνα. Προς την μέση του v4, η ένταση κορυφώνεται. Παίζει ποδοσφαιράκι με το πόδι του, αντί για τα χέρια του.

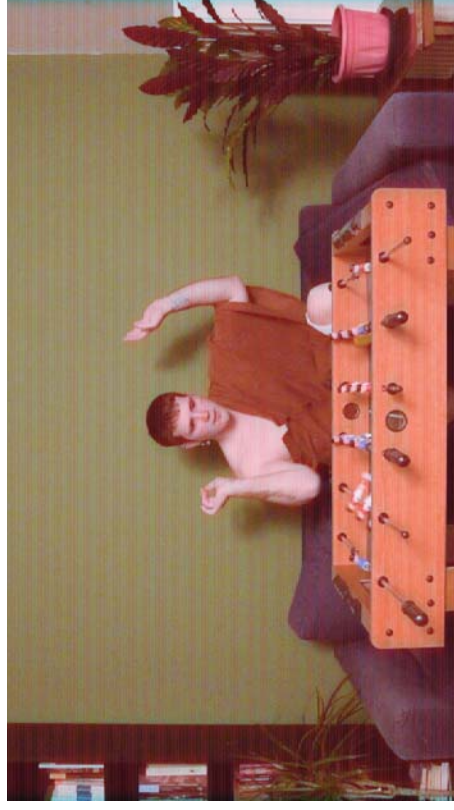
STILLS VIDEO 4



Video 4, 00:51'

Οι σπασμωδικές του κινήσεις στο κρεβάτι εντείνονται, καθώς χτυπάει το κεφάλι του στο στρώμα. Πολλοί διαφορετικοί ήχοι ενισχύουν την σύγχυση που επικρατεί. Στο μπάνιο λάνει την μπανιά που έρωγε στο πρόσωπο του και ξετυλίγει με μανία το ρολό χαρτού, ενώ στο σαλόνι, κπνίζει φορώντας ένα κράνος στο κεφάλι. Η παρακολούθηση από την camera συνεχίζεται και σε αυτό το video, ωστόσο ο η1 την κοιτάζει λιγότερο. Το τελευταίο πλάνο του v4, κλίνει με τον η1 στο μπάνιο, να ζωγραφίζει το πρόσωπο του με το κραγιόν κοιτώντας πλέον σταθερά την camera.

Μετά το τέλος της τελευταίας σκηνής του έργου και την αδυναμία των Θεών να παρέχουν μια ικανοποιητική απάντηση στο πρόβλημα της Shen Teh, γίνεται ξεκάθαρο ότι οι ανεπαρκείς ορισμοί για την ηθική και την καλοσύνη δεν μπορούν να εφαρμοστούν στον κόσμο που έχουν δημιουργήσει οι άνθρωποι. Η Shen Teh εγκαταλείπεται να βρει μόνη της λύση. Αυτή η απόγνωση αποτυπώνεται στο v4, με την προσκόλληση στο Στοιματικό Στάδιο και την αδυναμία του η1, να ισορροπήσει την γυναικεία και την αντρική πλευρά του. Τον βλέπουμε να οδηγείται σε μια κατάσταση απελπισίας που επεκτείνεται και στο περιβάλλον του v4. Ο η1 επί σκηνής, στέκε λαχανιασμένος, να κοιτάζει το v4, και τους θεατές με απορία. Στο επόμενο κεφάλαιο, θα αναφερθώ, στον σχεδιασμό της σκηνής και πως οδηγήθηκε στην επιμέρους σκηνογραφική λύση.



Video 4, 00:12'

5.2.2. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΗΣ

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ο επιλεγμένος χώρος είναι το Θέατρο Τέχνης Καρόλου Κουν. Ο χώρος είναι ενιαίος και διάφορος, διαθέτοντας θέσεις για το κοινό, τόσο στον όροφο, όσο και στο ισόγειο. Μπροστά από τις θέσεις των θεατών εκτείνεται η σκηνή, ενώ στον όροφο, υπάρχει ένα περιμετρικό μπαλκόνι, προσφέροντας στους θεατές οπτική πρόσβαση στην σκηνή. Ο χώρος είναι σκοτεινός, με εξάρτηση τα φώτα που σχετίζονται με τον σχεδιασμό της σκηνογραφίας, στον οποίο θα αναφερθώ στην συνέχεια.



Video 4, 01:22'



Video 4, 00:42'

Ο σχεδιασμός που ακολουθήσα πραγματοποιήθηκε μετά τη δημιουργία των videos. Η σκηνογραφική πρόταση αποτελεί απεικόνιση των χώρων στους οποίους κινείται ο η1 κατά τη διάρκεια των videos. Η σκηνή, είναι χωρισμένη σε έξι βασικούς χώρους, διανεμημένους σε δύο επίπεδα, και οι πέντε από αυτούς, επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω μιας σκάλας. Το δεύτερο και υψηλότερο επίπεδο περιλαμβάνει τους χώρους του μπάνιου, του χολ και του υπνοδωματίου. Κατεβαίνοντας στο πρώτο επίπεδο μέσω της σκάλας στο κέντρο της σκηνής, συναντάμε το σαλόνι και την κουζίνα, δύο γωνιακούς χώρους με πιο κοντούς τοίχους, έτσι ώστε ο θεατής να βλέπει, τους χώρους του δεύτερου επιπέδου. Δίπλα στην απεικόνιση των πέντε επιμέρους χώρων των videos, βρίσκεται η απεικόνιση του καπνοπωλείου της Shen Teh. Στο βάθος της σκηνής, ψηλότερα από τον σχεδιασμό των χώρων του δεύτερου επιπέδου, βρίσκεται ο πρωτζεκτορας που προβάλλει τα videos. Κατά τη διάρκεια της παράστασης, ο η1 είναι παρών τόσο σε ψηφιακή όσο και σε φυσική μορφή. Είναι ο πρωταγωνιστής της παράστασης και λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος μεταξύ των videos και του φυσικού χώρου του θεάτρου.



Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκηνής.

Σε αυτό το σημείο, θα περιγράψω αναλυτικά τους επιμέρους χώρους που προανέφερα, μέσα από την κίνηση του η1, κατά την διάρκεια της παράστασης. Καθ' όλη την προβολή κάθε video, παρατηρούμε τον η1 να εκτελεί μια ρουτίνα στη σκηνή που αντιστοιχεί στο περιεχόμενο του συγκεκριμένου video. Αρχικά, τον βλέπουμε να ξυπνά στο υπνοδωμάτιο, ο χώρος που περιλαμβάνει ένα κρεβάτι και μια κουρτίνα πίσω του. Συνεχίζοντας, κινείται προς το χολ, έναν μακρόστενο χώρο, με 3 πόρτες, όπου οι ασπίδες στους τοίχους αντανακλούν την ατμόσφαιρα του χολ στα videos.





Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκηνής.

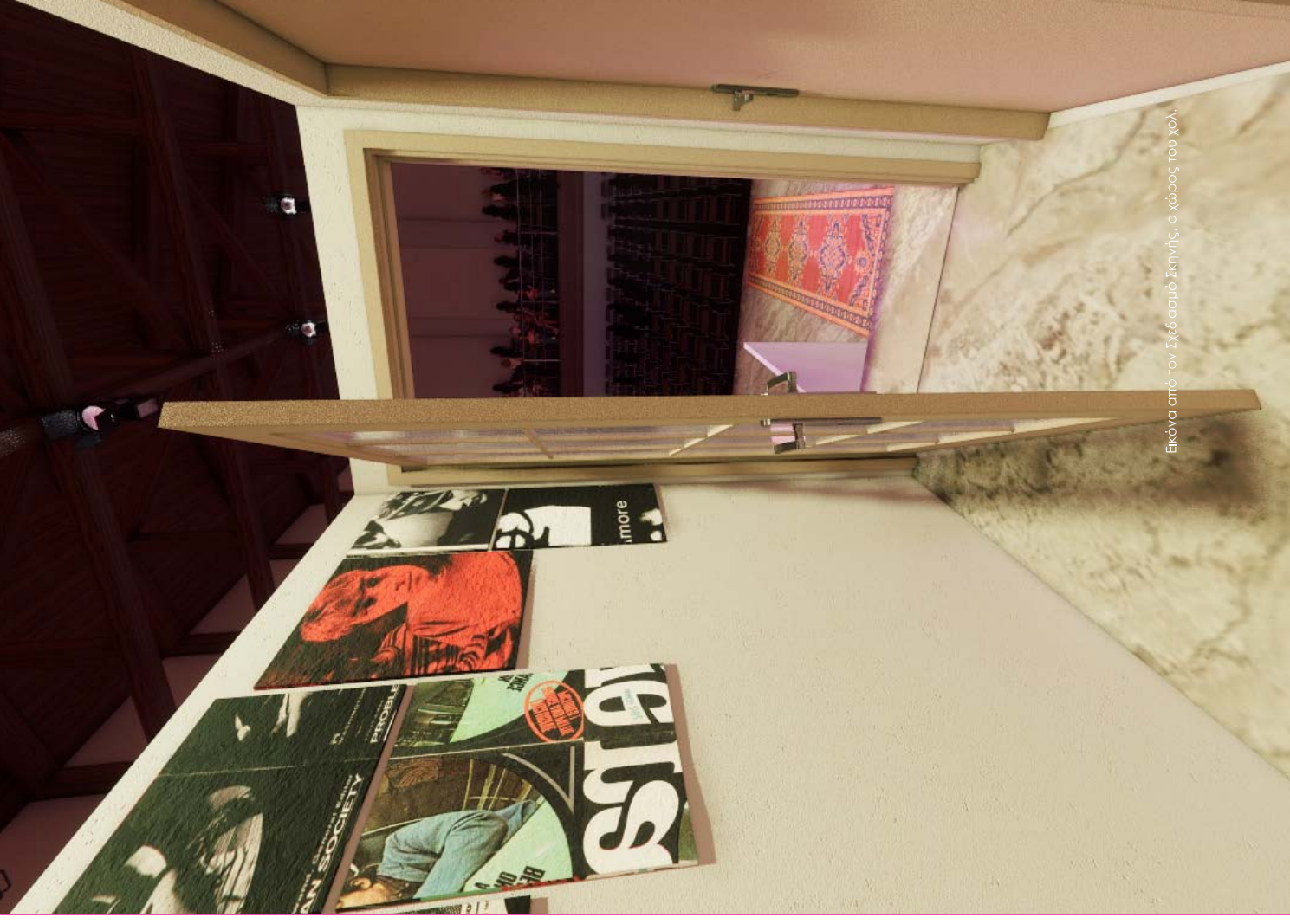


Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκηνής, ο χώρος του υπνοδωματίου.



Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκηνής, ο χώρος του υπνοδωματίου.

Επόμενη στάση, είναι το μπάνιο, στο οποίο εισέρχεται μέσω μιας από τις πόρτες του χολ. Μέσα στο μπάνιο, τον παρατηρούμε να πλένει τα δόντια του, να ξυρίζεται ή να εφαρμόζει κραγιόν, ανάλογα με το video. Ο χώρος είναι διακοσμημένος με πλακάκια σε λευκό και μπλε χρώμα, περιλαμβάνοντας μια μικρή ντουλάπα μπάνιου, τουαλέτα, νιπτήρα, καθρέφτη και μια πετσέτα για τα χέρια. Μετά την έξοδο του από το μπάνιο, ο η/ επιστρέφει στο χολ και κατεβαίνει τις σκάλες προς το ισόγειο, όπου κατευθύνεται προς την κουζίνα για να γευματίσει.



Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκηνής, ο χώρος του χολ.



Εκόνα από τον Σχεδιασμό Σκλητής, οι χώροι του μπάνιου και του χολ.

Η κουζίνα βρίσκεται γωνιακά, δεξιά από τις σκάλες και κάτω από το υπνοδωμάτιο. Είναι διακοσμημένη με λευκά πλακάκια με μαύρους αρμούς και διαθέτει έναν πάγκο εργασίας. Στον πάγκο περιλαμβάνονται δύο νεροχύτες και διάφορα αντικείμενα, όπως μια καφετιέρα, ένα ξύλο κοπής, ένας βραστήρας ένα ρολό κουζίνας και μια κούπα, ενώ κάτω από τον πάγκο υπάρχουν λευκά ντουλάπια. Σε κεντρική θέση, απέναντι από τον πάγκο, βρίσκεται το τραπέζι της κουζίνας, γύρω από το οποίο τοποθετούνται δύο ξύλινες καρέκλες με ψάθινες θέσεις. Ο σκελετός των καρεκλών, είναι βαμμένος σε γαλάζιο χρώμα, ενώ υπάρχουν και μια τρίτη καρέκλα, μια καρέκλα γραφείου με ροδάκια. Το τραπέζι είναι στρωμένο με ένα καρό τραπέζομάνηλο, πάνω στο οποίο τοποθετούνται δύο πιάτα, μερικά λουλούδια και φρούτα.



Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκηνής, ο Χώρος της κουζίνας.



Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκλητής, ο χώρος της κουζίνας.

Μετά το γεύμα, ο η1 κινείται προς τα αριστερά, περνάει μπροστά από τις σκάλες του χολ και φτάνει στο σαλόνι, για να χαλαρώσει, να πει μια μπύρα, ή να διαβάσει ένα βιβλίο. Εκεί, τον περιμένει ένας γωνιακός πράσινος τοίχος, κατά την μεγαλύτερη πλευρά του οποίου βρίσκεται ένας μπλε καναπές. Μπροστά από τον καναπέ βρίσκεται ένα τραπέζι αι σαλονιού με μια μπύρα τοποθετημένη πάνω του, ενώ αριστερά του καναπέ βρίσκεται μια βιβλιοθήκη. Δίπλα από την βιβλιοθήκη, στη γωνία του δωματίου, υπάρχει ένα φυτό δαπέδου. Στα δεξιά του καναπέ βρίσκεται ένα μικρό τραπέζι με ένα φυτό επάνω και δίπλα σε αυτό, ένα επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι.

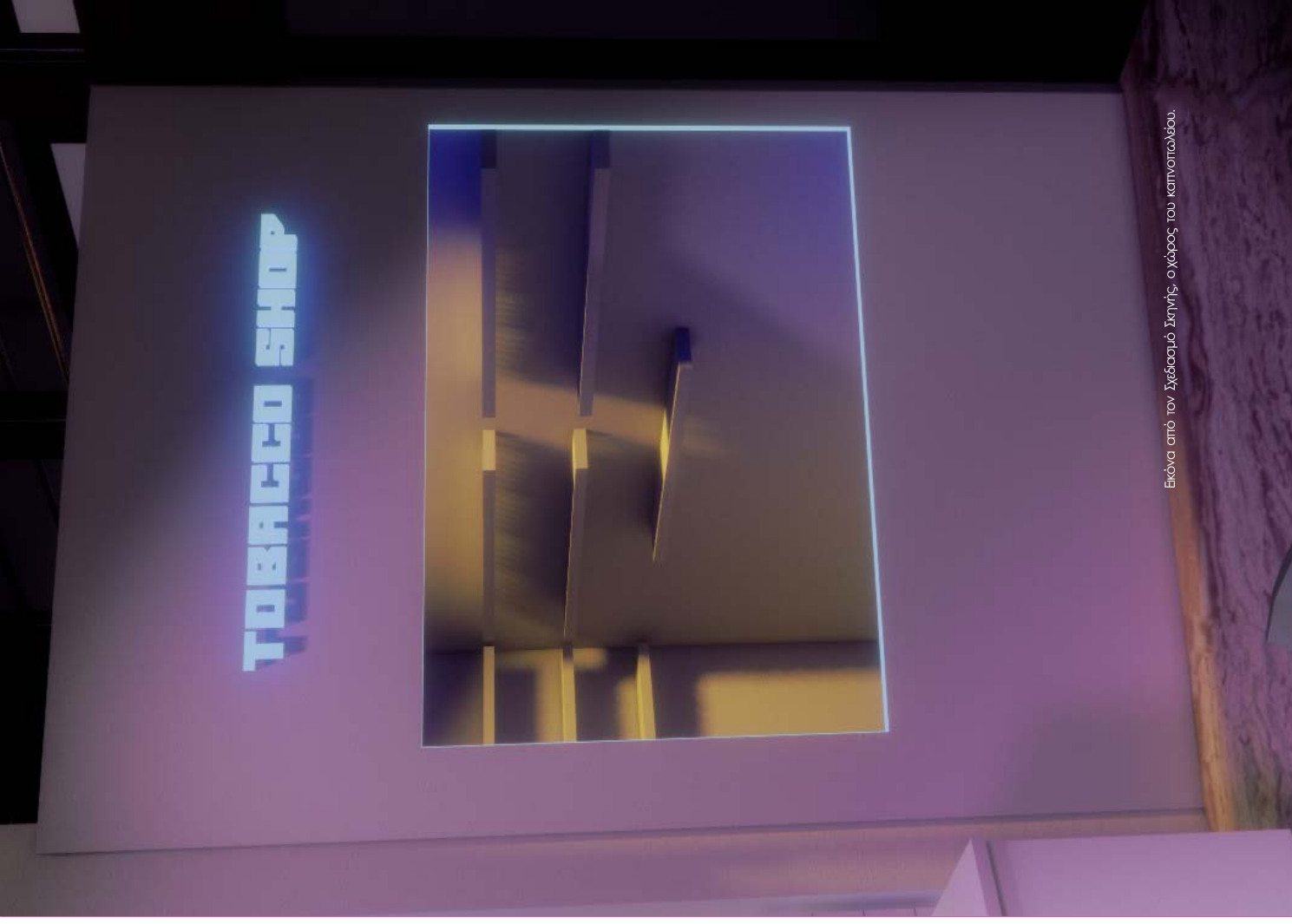


Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκηνής, ο χώρος του σαλονιού.



Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σιγνής, ο χώρος του σαλονιού.

Τέλος, στο ισόγειο προς την δεξιά πλευρά της σκηνής, βρίσκεται ένα μικρό καπνοπωλείο, με φωτεινή πινακίδα που αναγράφει: Tobacco Shop. Ο χώρος περιλαμβάνει λίγα ράφια, καθώς και ένα μεγάλο άνοιγμα παραθύρου, στην πρόσοψη για την εξυπηρέτηση των πελατών. Ο σχεδιασμός της σκηνής, αποτελεί αποτύπωση της εικόνας του εσωτερικού χώρου που βλέπουμε στα videos. Επόμενο σημαντικό στοιχείο της σκηνογραφικής μου πρότασης είναι ο σχεδιασμός φωτισμού που ακολουθήσα και θα αναλύσω στην συνέχεια.

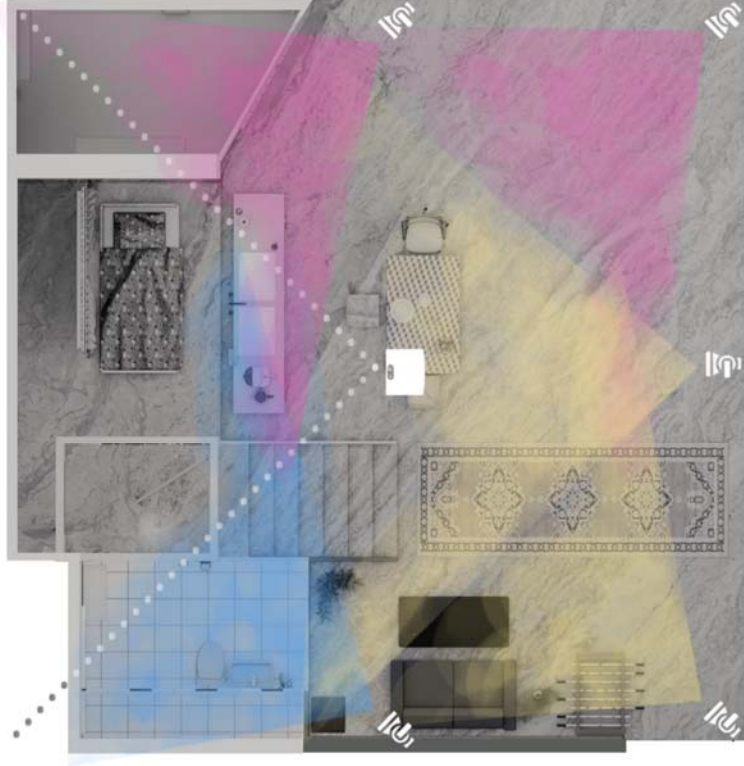


Εικόνα από τον Σχεδιασμό Σκηνής, ο χώρος του καπνοπωλείου.

5.2.3. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ

Ο Σχεδιασμός Φωτισμού που επέλεξα, βασίζεται σε τρεις βασικές χρωματικές επιλογές: το ροζ, το μπλε και το θερμό λευκό. Επιπλέον, ο φωτισμός διακρίνεται σε δύο κατηγορίες: τον φωτισμό των videos και τον φωτισμό του σκηνοικού χώρου. Καταρχάς, θα αναφερθώ στις χρωματικές επιλογές του φωτισμού. Τα χρώματα ροζ και μπλε έχουν επιλεγεί για να ενισχύσουν τον στερεοτυπικό τρόπο με τον οποίο απεικονίζονται οι ρόλοι των φύλων, τόσο στα videos όσο και στη σκηνογραφία. Έτσι, όταν παρουσιάζεται η θηλυκή πλευρά του η1 φωτίζεται με ροζ φως, ενώ όταν παρουσιάζεται η αρσενική πλευρά του, με μπλε. Ο φωτισμός των videos, είναι σταθερά μπλε, καθώς, επικεντρώνονται στην ασυνείδητη αρσενική πλευρά της Shen The, το *Animus*. Αντίθετα η σκηνή φωτίζεται συνεχώς με ροζ φωτισμό, επισημαίνοντας τις συνειδητές αποφάσεις που λαμβάνει ως γυναίκα. Τέλος ο λευκός θερμός φωτισμός, αποτελεί αναφορά στην *Viebrock*, ξεκαθαρίζοντας την εικόνα και αποκαθιστώντας την εστίαση σε ένα ρεαλιστικό σχέδιασμό της σκηνής.

VIDEOS



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η συγκεκριμένη πιπτακική εργασία: είχε ως αντικείμενο την δημιουργία Ψηφιακής Σκηνογραφίας με τίτλο *Sichuan Animus* βασισμένη στο θεατρικό έργο του Bertolt Brecht, *The Good Person of Szechwan*. Ως προς τον σχεδιασμό της, ήταν απαραίτητο να ερευνησω εκτενώς έννοιες και όρους σχετικούς με το Σύγχρονο Θέατρο. Έτσι, αρχικά μελέτησα, την σύνδεση των στοιχείων του Παραματικού και Μεταδραματικού θεάτρου, με σκοπό την κατανόηση της εξέλιξης του Θεατρικού Κειμένου και της Σκηνογραφίας από τα μέσα του 20^{ου} αι. μέχρι σήμερα και την σχέση τους με την τεχνολογία. Αναφέρθηκα στο Ψηφιακό Θέατρο, και στους κεντρικούς άξονες της Ψηφιακής Σκηνογραφίας, προκειμένου να ορίσω την Ψηφιακή Σκηνογραφική μου πρόταση.

Διερεύνησα την ζωή του Brecht, το έργο του και το πολιτικό πλαίσιο της Γερμανίας κατά το πρώτο μισό του 20^{ου} αιώνα. Στη συνέχεια, ανέλυσα εκτενώς το έργο του και συγκεκριμένα το *The Good Person of Szechwan*, μέσα από την ανάλυση του κοινωνικού και ψυχολογικού πλαισίου στο οποίο εντάσσεται. Κατά την διαδικασία αυτής της έρευνας, εντόπισα και ερμήνευσα τα επιμέρους στοιχεία του θεατρικού έργου μέσα από την θεωρία του *Anímus* και του *Στοματικού Σταδίου*, από τους Carl Jung και Sigmund Freud αντίστοιχα. Μέσα από το κείμενο οδηγήθηκα σε μια βαθύτερη αναζήτηση του τρόπου σύνδεσης αυτών των δύο θεωριών, ώστε να τις εφαρμόσω στην δημιουργία ενός ψηφιακού περιβάλλοντος σε συνδυασμό με τον φυσικό σχεδιασμό της σκηνής, του Θεάτρου Τέχνης Καρόλου Κουν. Επιπλέον, θεώρησα αναγκαία την ανάλυση της δουλειάς της Άννα Viebrock, η οποία αποτέλεσε έμπνευση και αναφορά για τη δική μου πρόταση.

Σκοπός της προσέγγισης μου, ήταν η δημιουργία μιας Ψηφιακής Σκηνογραφίας, που αποσκά δοναμική ένταση, μέσα από τον σημαντικό ρόλο του ηθοποιού, ως πρωταγωνιστή του ψηφιακού και του φυσικού μέρους του Σκηνικού Χώρου. Το θεωρητικό πεδίο της πρότασης μου περιλαμβάνει, την μεθοδολογία του σχεδιασμού, την οπτική μετάφραση των θεωριών που χρησιμοποιήσα ως κεντρικό άξονα του σχεδιασμού της σκηνής και την σύνδεση αυτών των δύο μέσω του σημαντικού στοιχείου του ηθοποιού.

ΒΙΒΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. ΣΥΝΤΟΜΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΙΣ ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ 20^οΑΙ

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Experimental theatre', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Experimental_theatre, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).
2. Wikipedia, 'Αβάν-γκραντ', Wikipedia [website], <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%B2%CE%AC%CE%BD%CE%B3%CE%BA%CE%B1%CF%81%CE%BD%CF%84>, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).

1.1. ΠΕΡΑΜΑΤΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ ΚΑΙ ΜΕΤΑΔΡΑΜΑΤΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ ΣΤΟΝ 20^ο ΑΙ. ΚΑΙ 21^ο ΑΙ.

(EXPERIMENTAL THEATRE c.1900 - AVANT-GARDE THEATRE c.1900 - POSTDRAMATIC THEATRE c.1960)

ΒΙΒΛΙΑ:

1. Svetina, I. Toporišč, T. Rogelj, T., *Spatial machines and Slovenian (no longer) experimental theatre in the second half of the 20th century, in Occupying spaces: experimental theater in Central Europe: 1950-2010.*

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

3. Wikipedia, 'Experimental theatre', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Experimental_theatre, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).
4. Wikipedia, 'Αβάν-γκραντ', Wikipedia [website], <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%B2%CE%AC%CE%BD%CE%B3%CE%BA%CE%B1%CF%81%CE%BD%CF%84>, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).

1.1.1. ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ 20^οΑΙ. ΚΑΙ 21^οΑΙ.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Site – specific Theatre', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Site-specific_theatre, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).
2. Wikipedia, 'Klaus Michael Grüber', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Klaus_Michael_Gr%C3%BCber, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).
3. Wikipedia, 'Peter Stein', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Stein, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).
4. Wikipedia, 'Ariane Mnouchkine', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Ariane_Mnouchkine, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).
5. Cgscholar, 'Principles of Heterogeneous Spaces', Cgscholar [website], https://cgscholar.com/bookstore/works/compositional-principles-of-heterogeneous-spaces?category_id=design-principles-practices&path=cgm%2F197%2F202, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022)
6. Wikipedia, 'Peter Brook', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Brook, (τελευταία πρόσβαση στις 30 Νοεμβρίου 2022).
7. Wikipedia, 'Augusto Bodd', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Augusto_Bodl, (τελευταία πρόσβαση στις 30 Νοεμβρίου 2022).

ΒΙΒΛΙΑ:

1. Svetina, I. Toporišič, T., Rogelj, T., *Spatial machines and Slovenian (no longer) experimental theatre in the second half of the 20th century, in Occupying spaces: experimental theater in Central Europe: 1950-2010.*

ΑΡΘΡΑ:

1. Brecht, B. and Mueller, R., *On the Experimental Theatre.* Cambridge University Press. https://www.jstor.org/stable/1125000?read-now=1&refreqid=excelsior%3Ad-291fb513389c7347b69094ebb47ce8e&seq=1#metadata_info_tab_contents, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Νοεμβρίου 2022).

2. ΨΗΦΙΑΚΟ ΘΕΑΤΡΟ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ**ΒΙΒΛΙΑ:**

1. Blake, B., *Theatre and the Digital.* Macmillan International Higher Education, 2014.

ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ:

1. Mitsi, M., *How Digital Scenography and Images Affect the Visual Spectacle in a Sitespecific Choreographic Installation.* MA diss, Herfordshire, University of Herfordshire, 2018, <https://uhra.herts.ac.uk/bitstream/handle/2299/21275/14191631%20Mitsi%20Maria%20Final%20Version%20of%20MA%20by%20Research%20Submission.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, (τελευταία πρόσβαση στις 16 Φεβρουαρίου 2023).

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Digital theatre', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_theatre, (τελευταία πρόσβαση στις 16 Φεβρουαρίου 2023).

2.1. ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑΣ**2.1.1. ΔΙΑΜΕΣΙΚΟΤΗΤΑ (INTERMEDIALITY)****ΒΙΒΛΙΑ:**

1. Oddey, A., White C., *The Potentials of Spaces*, UK 2006.
2. O'Dwyer, N., *Digital Scenography*, Great Britain 2021.
3. Chapple, F. and Kattenbelt, C., *Intermediality in Theatre and Performance*, New York, Rodopi, 2006.
4. Tornborg, E., *Intermediality and Adaptation*, Linnaeus University

2.1.2. ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ (INTERACTIVITY)**ΒΙΒΛΙΑ:**

1. Oddey, A., White C., *The Potentials of Spaces*, UK 2006.
2. O'Dwyer, N., *Digital Scenography*, Great Britain 2021.
3. Chapple, F. and Kattenbelt, C., *Intermediality in Theatre and Performance*, New York, Rodopi, 2006.
4. Tornborg, E., *Intermediality and Adaptation*, Linnaeus University

2.1.3. ΑΝΤΑΠΟΡΚΙΣΙΜΟΤΗΤΑ (RESPONSIVENESS)**ΒΙΒΛΙΑ:**

1. Oddey, A., White C., *The Potentials of Spaces*, UK 2006.
2. O'Dwyer, N., *Digital Scenography*, Great Britain 2021.
3. Chapple, F. and Kattenbelt, C., *Intermediality in Theatre and Performance*, New York, Rodopi, 2006.

4. Tomborg, E., Intermediality and Adaptation, Linnaeus University

2.1.4. ΚΑΘΗΛΩΠΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ (IMMERSIVE ENVIRONMENTS)

ΒΙΒΛΙΑ:

1. Oddey, A., White C., The Potentials of Spaces, UK 2006.
2. O'Dwyer, N., Digital Scenography, Great Britain 2021.
3. Chapple, F. and Kattenbelt, C., Intermediality in Theatre and Performance, New York, Rodopi, 2006.
4. Tomborg, E., Intermediality and Adaptation, Linnaeus University

2.1.5. ΠΟΛΥΕΠΙΠΕΔΗ ΑΦΗΓΗΣΗ (MULTILAYERED NARRATION)

ΒΙΒΛΙΑ:

1. Oddey, A., White C., The Potentials of Spaces, UK 2006.
2. O'Dwyer, N., Digital Scenography, Great Britain 2021.
3. Chapple, F. and Kattenbelt, C., Intermediality in Theatre and Performance, New York, Rodopi, 2006.
4. Tomborg, E., Intermediality and Adaptation, Linnaeus University

2.1.6. ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ (VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY)

ΒΙΒΛΙΑ:

1. Oddey, A., White C., The Potentials of Spaces, UK 2006.
2. O'Dwyer, N., Digital Scenography, Great Britain 2021.
3. Chapple, F. and Kattenbelt, C., Intermediality in Theatre and Performance, New York, Rodopi, 2006.

4. Tomborg, E., Intermediality and Adaptation, Linnaeus University

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Hans-Thies Lehmann', Wikipedia [website], https://de.wikipedia.org/wiki/Hans-Thies_Lehmann, (τελευταία πρόσβαση στις 16 Φεβρουαρίου 2023).
2. Wikipedia, 'Mark Coniglio, Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Mark_Coniglio, (τελευταία πρόσβαση στις 23 Φεβρουαρίου 2023).

2.2. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑΣ

2.2.1. ΤΡΟΙΚΑ RANCH - IN PLANE

ΒΙΒΛΙΑ:

1. O'Dwyer, N., Digital Scenography, Great Britain 2021.

2.2.2. KLAUS OBERMAIER - APPARTITION

ΒΙΒΛΙΑ:

1. O'Dwyer, N., Digital Scenography, Great Britain 2021.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Exile, Appartition, Klaus Obermaier, Exile [website], <http://www.exile.at/appartition/video.html>, (τελευταία πρόσβαση στις 22 Μαρτίου 2023).

2.2.3. BLAST THEORY – KAREN

ΒΙΒΛΙΑ:

1. O'Dwyer, N., Digital Scenography, Great Britain 2021.

2.2.4. COMPLICITÉ THEATRE COMPANY – THE ENCOUNTER

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. The Space, The Encounter, a case study in live streaming theatre, The Space [website],
<https://www.thespace.org/resource/the-encounter-a-case-study-in-live-streaming-theatre/>,
(τελευταία πρόσβαση στις 14 Απριλίου 2023).
2. Wikipedia, 'Petru Popescu', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Petru_Popescu,
(τελευταία πρόσβαση στις 14 Απριλίου 2023).
3. Wikipedia, 'Simon McBurney', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Simon_McBurney,
(τελευταία πρόσβαση στις 14 Απριλίου 2023).
4. Wikipedia, 'Loren McIntyre', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Loren_McIntyre,
(τελευταία πρόσβαση στις 14 Απριλίου 2023).
5. Wikipedia, 'Matses', Wikipedia [website],
<https://en.wikipedia.org/wiki/Matses%CC%A9s>,
(τελευταία πρόσβαση στις 14 Απριλίου 2023).

3. BERTOLT BRECHT

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Bertolt Brecht', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Bertolt_Brecht,
(τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).
2. Wikipedia, 'Epic theatre', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_theatre,
(τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).

3.1. ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΓΕΡΜΑΝΙΑΣ

ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ:

1. Squires, A., *The Social and Political Philosophy of Bertolt Brecht*, Western Michigan University, Kalamazoo, Michigan December 2012.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Kaiser Wilhelm II', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Wilhelm_II_German_Emperor,
(τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).
2. Wikipedia, 'World War I', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/World_War_I,
(τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).
3. Wikipedia, 'Weimar Republic', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Weimar_Republic,
(τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).
4. Wikipedia, 'Treaty of Versailles', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Treaty_of_Versailles,
(τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

5. Wikipedia, 'Nazi Party', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Nazi_Party, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

6. Wikipedia, 'Adolf Hitler', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Adolf_Hitler, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

7. Wikipedia, 'Germany', Wikipedia [website], <https://en.wikipedia.org/wiki/Germany>, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

8. Wikipedia, 'Bertolt Brecht', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Bertolt_Brecht, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).

9. Wikipedia, 'Epic theatre', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_theatre, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).

3.2. ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΙΔΕΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ BERTOLT BRECHT

ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ:

1. Squiers, A., *The Social and Political Philosophy of Bertolt Brecht*, Western Michigan University, Kalamazoo, Michigan December 2012.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Kaiser Wilhelm II', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Wilhelm_II_German_Emperor, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

2. Wikipedia, 'World War I', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/World_War_I, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

3. Wikipedia, 'Weimar Republic', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Weimar_Republic, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

4. Wikipedia, 'Treaty of Versailles', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Treaty_of_Versailles, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

5. Wikipedia, 'Nazi Party', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Nazi_Party, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

6. Wikipedia, 'Adolf Hitler', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Adolf_Hitler, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

7. Wikipedia, 'Germany', Wikipedia [website], <https://en.wikipedia.org/wiki/Germany>, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

8. Wikipedia, 'Bertolt Brecht', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Bertolt_Brecht, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).

9. Wikipedia, 'Epic theatre', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_theatre, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).

3.3 - ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΑΡΘΡΑ:

1. Ghazi, A., 'Bertolt Brecht (1898 – 1956)', Bibliotheca Alexandrina, pp. 11-14.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Arthur Kutschner', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Arthur_Kutschner, (τελευταία πρόσβαση στις 5 Ιανουαρίου 2023).
2. Wikipedia, 'Lion Feuchtwanger', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Lion_Feuchtwanger, (τελευταία πρόσβαση στις 5 Ιανουαρίου 2023).
3. Wikipedia, 'Paula Banholzer', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Paula_Banholzer, (τελευταία πρόσβαση στις 5 Ιανουαρίου 2023).
4. Wikipedia, 'Marianne Zoff', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Marianne_Zoff, (τελευταία πρόσβαση στις 5 Ιανουαρίου 2023).
5. Wikipedia, 'Max Reinhardt', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Max_Reinhardt, (τελευταία πρόσβαση στις 6 Ιανουαρίου 2023).
6. Wikipedia, 'Erwin Piscator', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Erwin_Piscator, (τελευταία πρόσβαση στις 6 Ιανουαρίου 2023).
7. Wikipedia, 'Kurt Weill', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Kurt_Weill, (τελευταία πρόσβαση στις 6 Ιανουαρίου 2023).

8. Wikipedia, 'Paul Hindemith', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Hindemith, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).
 9. Wikipedia, 'Hanns Eisler', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Hanns_Eisler, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).
 10. Wikipedia, 'William Shakespeare', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/William_Shakespeare, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).
 11. Wikipedia, 'Johann Wolfgang von Goethe', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Johann_Wolfgang_von_Goethe, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).
 12. Britannica, 'Bertolt Brecht', Britannica [website], <https://www.britannica.com/biography/Bertolt-Brecht>, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).
 13. Theatre Database, 'Bertolt Brecht Timeline', Theatre Database [website], https://www.theatredatabase.com/20th_century/Bertolt_Brecht_Timeline.html, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).
 14. Wikipedia, 'Sophocles', Wikipedia [website], <https://en.wikipedia.org/wiki/Sophocles>, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Ιανουαρίου 2023).
- 3.4. EPIC STYLE AND DIDACTICISM (c.1920 – 1930)**
- ΑΡΘΡΑ:**
1. Cash, J., 'Epic Theatre Convention', The Drama Teacher, 2020, <https://thedramateacher.com/epic-theatre-conventions/>, (τελευταία πρόσβαση στις 3 Ιουλίου 2021).

2. Jarvis, C., 'Brecht and Epic Style Theatre', Modern Theatre Folio, <https://moderntheatrefoliobycam.weebly.com/brecht-and-epic-style-theatre.html>, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

BIBΛΙΑ:

1. Pavis, P., Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis, 1 st edn., Toronto, University of Toronto Press, 1999.

ΒΙΝΤΕΟ:

1. Bertolt Brecht and Epic Theater: Crash Course Theater #44 [online video], Presenter Crash Course, 2019, https://www.youtube.com/watch?v=c7fqMPDcKXM&list=PL8dPuualjXtONXALke-h5uIsZqrAcPKCee&index=46&ab_channel=CrashCourse, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Bertolt Brecht', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Bertolt_Brecht, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

Wikipedia, 'Epic theatre', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_theatre, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

2. Wikipedia, 'Erwin Piscator', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Erwin_Piscator, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

3. Wikipedia, 'Helene Weigel', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Helene_Weigel, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

4. Wikipedia, 'William Shakespeare', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/William_Shakespeare, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

3.5. ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Maxim Gorky', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Maxim_Gorky, (τελευταία πρόσβαση στις 9 Ιανουαρίου 2023).
2. Wikipedia, 'Helene Weigel', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Helene_Weigel, (τελευταία πρόσβαση στις 10 Ιανουαρίου 2023).

3.6. BRECHTIAN TECHNIQUES

ΑΡΘΡΑ:

1. 'A Level Drama & Theatre Studies, Bertolt Brecht – 1898 -1956', Beckfoot (τελευταία πρόσβαση στις 12 Ιανουαρίου 2023).

4. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Margarete Steffin', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Margarete_Steffin, (τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).
2. Wikipedia, 'Ruth Berlau', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Ruth_Berlau, (τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).

3. Wikipedia, 'Huldreich Georg Früh', Wikipedia [website].
https://en.wikipedia.org/wiki/Huldreich_Georg_Fr%C3%BCh,
(τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).

4. Wikipedia, 'Paul Dessau', Wikipedia [website].

https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Dessau,

(τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).

5. Wikipedia, 'The Good Person of Szechwan', Wikipedia [website],

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Good_Person_of_Szechwan,

(τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).

4.1. ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Encyclopedia.com, 'The Good Person of Szechwan', Encyclopedia.com [website],

<https://www.encyclopedia.com/arts/educational-magazines/good-person-szechwan>,

wan,

(τελευταία πρόσβαση στις 30 Ιανουαρίου 2023).

2. GradeSaver, 'The Good Woman of Seizuan Summary and Analysis of Prologue',

GradeSaver [website],

<https://www.gradesaver.com/the-good-woman-of-seizuan/study-guide/summary-prologue>,

ly-prologue,

(τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).

3. Wikipedia, 'Historical materialism', Wikipedia [website],

https://en.wikipedia.org/wiki/Historical_materialism,

(τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).

4. Wikipedia, 'Karl Marx', Wikipedia [website].

https://en.wikipedia.org/wiki/Karl_Marx,

(τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).

5. Wikipedia, 'The Good Person of Szechwan', Wikipedia [website].

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Good_Person_of_Szechwan,

(τελευταία πρόσβαση στις 26 Ιανουαρίου 2023).

4.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΡΓΟΥ

ΑΡΘΡΑ:

1. Gupta, S., 'The Yin and the Yang: Gender Ambivalence in Chinese Theatre and Philosophy and its Influence on Bertolt Brecht's Good Person of Szechwan', Department of English Lark Shri Ram College for Women University of Delhi, pp. 53 – 59.

ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ:

1. Coşkun, S., A Gender-Oriented Approach Towards Brechtian Theatre: Functionality, Performativity, And Affect In Mother Courage And Her Children And The Good Person Of Szechwan, Sabanci University August 2015.

4.6. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΤΗ GOOD PERSON OF SZECHWAN

4.6.1. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - LEAR DEBESSONNET

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Backstage, The Good Person of Szechwan, Backstage, [website]

<https://www.backstage.com/magazine/article/good-person-szechwan-wipes-didac-tic-dust-brecht-45253/>,

fic-dust-brecht-45253/,

(τελευταία πρόσβαση στις 24 Φεβρουαρίου 2023).

2. The Foundry Theatre, The Good Person of Szechwan, The Foundry Theatre [website]

<https://thefoundrytheatre.org/2013/09/17/good-person-of-szechwan/>,

(τελευταία πρόσβαση στις 24 Φεβρουαρίου 2023).

4.6.2. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - MENG JINGHUI

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Barbican, The Good Person of Szechwan Moscow Pushkin Drama Theatre, Barbican [website]
<https://www.barbican.org.uk/whats-on/2019/event/moscow-pushkin-drama-theatre-the-good-person-of-szechwan/>, (τελευταία πρόσβαση στις 23 Φεβρουαρίου 2023).
2. Malthouse Theatre, The Good Person of Szechwan, Malthouse Theatre [website]
<https://stories.malhousetheatre.com.au/shows/the-good-person-of-szechwan/>, (τελευταία πρόσβαση στις 23 Φεβρουαρίου 2023).
3. The Guardian, The Good Person of Szechwan, The Guardian, [website]
<https://www.theguardian.com/culture/australia-culture-blog/2014/jul/03/the-good-person-of-szechwan-review-brechts-bleak-tale-brought-rudely-to-life>, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Φεβρουαρίου 2023).

4.6.3. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN - YURY BUTUSOV

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. IMDb, 'Yury Butusov', IMDb [website]
<https://www.imdb.com/name/nm11445847/>, (τελευταία πρόσβαση στις 23 Φεβρουαρίου 2023).
2. British Theatre, com, Yury Butusov's production of Brecht's The Good Person of Szechwan at London's Barbican Theatre, British Theatre, com, [website]
<https://britishtheatre.com/review-the-good-person-of-szechwan-barbican-centre-london/>, (τελευταία πρόσβαση στις 23 Απριλίου 2023).

4.6.4. THE GOOD PERSON OF SZECHWAN – NINA SEGAL

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. The Reviews Hub, The Good Person of Szechwan, Crucible Theatre, Sheffield, The Reviews Hub, [website]
<https://www.thereviewshub.com/the-good-person-of-szechwan-crucible-theatre-sheffield/>, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).
2. Yorkshire Times, The Good Person of Szechwan, Yorkshire Times, [website]
<https://yorkshiretimes.co.uk/article/The-Good-Person-of-Szechwan>, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).
3. The Chiswick Calendar, Good Person of Szechwan – Lyric Hammersmith review, The Chiswick Calendar, [website]
<https://chiswickcalendar.co.uk/good-person-of-szechwan-lyric-hammersmith-review/>, (τελευταία πρόσβαση στις 25 Απριλίου 2023).

5. ΠΡΟΤΑΣΗ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΚΗΝΟΤΡΑΦΙΑΣ ΠΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ ΤΗ GOOD PERSON OF SZECHWAN

5.1. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

5.1.1. CARL JUNG: ANIMUS – ANIMA

ΑΡΘΡΑ:

1. Stead, H., 4 Carl Jung Theories Explained: Persona, Shadow, Anima/Animus, The Self, 2019.
<https://medium.com/personal-growth/4-carl-jung-theories-explained-persona-shadow-animus-animus-the-self-4ab6af8f7971>, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Φεβρουαρίου 2023).

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Carl Jung', Wikipedia [website],
https://en.wikipedia.org/wiki/Carl_Jung, (τελευταία πρόσβαση στις 7 Φεβρουαρίου 2023).

5.1.3. SIGMUND FREUD: ΣΤΟΜΑΤΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ

ΑΡΘΡΑ:

1. 'Psychosexual Development by Sigmund Freud', *Mali.me*, <https://mali.me/en/eyfeed/psychosexual-development-by-sigmund-freud/>, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).
2. Cherry, K., 'Freud's Stages of Human Development', *verywellmind*, March, 2023, <https://www.verywellmind.com/freuds-stages-of-psychosexual-development-2795962>, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).
3. Cherry, K., 'What Is the Oedipus Complex?', *verywellmind*, February, 2023, <https://www.verywellmind.com/what-is-an-oedipal-complex-2795403>, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Sigmund Freud', Wikipedia [website], https://en.wikipedia.org/wiki/Sigmund_Freud, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

5.1.5. ANNA VIEBROCK

ΑΡΘΡΑ:

1. Brejzek, T., Wallen, L., 'Cosmopoiesis, or: making worlds. Notes on the radical model worlds of Anna Viebrock', *tandfonline*, June 2018, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/23322551.2018.1466947?journalCode=tres20>, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Wikipedia, 'Anna Viebrock', Wikipedia [website], https://de.wikipedia.org/wiki/Anna_Viebrock, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

5.1.5.1. PAPPERLARAPP – ANNA VIEBROCK, CHRISTOPH MARTHALER

ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ:

1. Βατικιώτη, Μ. 'Η ανασύνθεση ενός ιστορικού μνημείου: Η περίπτωση του Papperlarapp του Christoph Marthaler και Anna Viebrock', *Εθνικό & Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Τμ. Θεατρικών Σπουδών*, 2012.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:

1. Festival d'Avignon, 'Papperlarapp', *Festival d'Avignon [website]*, <https://festival-avignon.com/en/edition-2010/programme/papperlarapp-23137>, (τελευταία πρόσβαση στις 24 Αυγούστου 2023).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



1 Το *Binaural Sound*, γνωστό και ως Τρισδιάστατος Ήχος, είναι μια τεχνική ηχογράφησης που αναπαράγει τον ήχο με τρόπο τέτοιο που δημιουργεί την αίσθηση του χώρου και της θέσης των πηγών ήχου, προσφέροντας μια εμπειρία ήχου πιο κοντινή στον τρόπο που το ανθρώπινο αυτί αντιλαμβάνεται τον ήχο στον πραγματικό κόσμο. Για να επιτευχθεί αυτή η εμπειρία ήχου, οι *Binaural Ηχογραφήσεις* χρησιμοποιούν ειδικά μικρόφωνα που προσομοιώνουν τη δομή των ανθρώπινων αυτιών, τοποθετημένα σε απόσταση παρόμοια με τα ανθρώπινα αυτιά. Αυτή η τεχνική λαμβάνει υπόψη τις διαφορές στο χρόνο και την ένταση που υπάρχουν όταν ο ήχος φτάνει στα ανθρώπινα αυτιά.

2 Ο Μαρξισμός ως ένα πολιτικό, οικονομικό και κοινωνικό πλαίσιο, βασίζεται στις ιδέες του Γερμανού φιλοσόφου και οικονομολόγου Karl Marx [5 May 1818 Trier, Prussia, German Confederation - 14 March 1883, London, England, UK]. Ο Μαρξισμός αντιλαμβάνεται την ιστορία ως μια συνεχή σύγκρουση μεταξύ των τάξεων συμφερόντων, όπου οι κυρίαρχες τάξεις εκμεταλλεύονται τις υποτελείς τους. Στόχος του Μαρξισμού είναι η κατάρνηση της ταξικής κοινωνίας και η δημιουργία ενός κομμουνιστικού συστήματος, όπου οι παραγωγικές δυνάμεις θα ανήκουν κοινωνικά και θα κατανέμονται ισομερώς μεταξύ των ανθρώπων.

3 Ο Φασισμός ως μια πολιτική ιδεολογία και πολιτικό πλαίσιο, επιδιώκει τη συγκέντρωση της εξουσίας σε ένα ισχυρό κράτος, υπό τον έλεγχο ενός απολυταρχικού ηγέτη. Χαρακτηρίζεται από τον εθνικισμό, τον ρατσισμό και τη χρήση βίας ως μέσο επίτευξης των πολιτικών στόχων. Ο Φασισμός απορρίπτει την κοινωνική ισότητα και επιδιώκει τη διατήρηση των κυρίαρχων κοινωνικών ιεραρχιών, ενώ ταυτόχρονα εκφράζει εχθρότητα προς τον Κομμουνισμό και τον Ισλαμισμό.

4 Το Βραβείο Ειρήνης Στάλιν ήταν ένα ετήσιο βραβείο που πήρε το όνομά του από τον σοβιετικό ηγέτη Joseph Vissarionovich Stalin (18 December [O.S. 6 December] 1878, Gori, Russian Empire – 5 March 1953, Kuntsevo, Moscow, Russia) και απονεμήθηκε από τη Σοβιετική Ένωση και αργότερα από το Κομμουνιστικό Κόμμα της Σοβιετικής Ένωσης σε άτομα και οργανώσεις για τις προστάθειές τους να προωθήσουν την ειρήνη. Καθιερώθηκε το 1949 και συνέχισε να κατανέμεται μέχρι τη διακοπή του το 1991, με τη διάλυση της Σοβιετικής Ένωσης. Ήταν ένα βραβείο με μεγάλο κύρος στη Σοβιετική Ένωση και θεωρούνταν ως ισότιμο με το Νόμπελ Ειρήνης. Απονεμόταν συνήθως στην επίτευξη της Οκτωβριανής Επανάστασης (7 Νοεμβρίου), η οποία ήταν εθνική εορτή στη Σοβιετική Ένωση. Το βραβείο αποτελούνταν από ένα πιστοποιητικό και ένα χρηματικό έπαθλο. Προσφέρεται από τη Σοβιετική κυβέρνηση με σκοπό της αναγνώρισης στον αγώνα κατά του ιμπεριαλισμού, της αποικιοκρατίας και άλλων μορφών καταπίεσης.

5 *Silent movies*, ονομάζονται οι ταινίες της εποχής του βωβού κινηματογράφου, πριν από την εφεύρεση και την ευρεία χρήση του συγχρονισμένου ήχου (1900 - 1930). Σε αυτές τις ταινίες, οι ηθοποιοί επικοινωνούσαν μέσω εκφραστικών κινήσεων, ενώ οι διάλογοι και οι πληροφορίες παρουσιάζονταν μέσω τίτλων οθόνης. Συχνά, οι άπληρες ταινίες συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική για να ενισχύσουν την ατμόσφαιρα και το συναισθήμα των σκηνών.

6 Η PEN International, είναι μια παγκόσμια ένωση συγγραφέων, που ιδρύθηκε στο Λονδίνο το 1921 και έχει ως σκοπό την προώθηση της φιλίας και της πνευματικής συνεργασίας μεταξύ των συγγραφέων σε όλο τον κόσμο. Η ένωση διαθέτει αυτόνομο κέντρο σε περισσότερες από 100 χώρες. Στόχος της αποτελεί το να τονίσει το ρόλο της λογοτεχνίας στον παγκόσμιο πολιτισμό, να αγωνιστεί για την ελευθερία της έκφρασης και να ενεργήσει ως ισχυρή φωνή για λογαριασμό των συγγραφέων που παρενοχλούνται, φυλακίζονται ή και σκοτώνονται για τις απόψεις τους.

7 Ο Ιστορικός Υλισμός ως θεωρητική θέση επικεντρώνεται στις ανθρώπινες κοινωνίες και την εξέλιξή τους μέσα στην Ιστορία, υποστηρίζοντας ότι η ιστορία είναι το αποτέλεσμα των υλικών συνθηκών και όχι των θεωρητικών θέσεων. Διατυπώθηκε για πρώτη φορά από τον Karl Marx ως η υλιστική αντίληψη της Ιστορίας, η οποία περιληπτικά, υποστηρίζει ότι οι υλικές συνθήκες του τρόπου παραγωγής μιας κοινωνίας καθορίζουν θεμελιωδώς την οργάνωση και την ανάπτυξη της. Επίσης, υποστηρίζει ότι οι κοινωνικές τάξεις και οι μεταξύ τους σχέσεις, θεμελιώνονται και αντανακλούν τη σύγχρονη οικονομική δραστηριότητα.

8 Ο Sigmund Freud, θεώρησε ότι η ψυχική δομή του ανθρώπου, χωρίζεται σε τρία μέρη: το **Id**, το **Ego** και το **Superego**. Αυτά τα τρία στοιχεία, αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και αυτή η αλληλεπίδραση διαμορφώνει την συμπεριφορά του ατόμου. Πιο αναλυτικά, το **Id**, περιλαμβάνει τις βασικές πρωτόγονες και ερωτικές επιθυμίες. Δεν διακρίνει την πραγματικότητα από την φαντασία και λειτουργεί με την αίσθηση της ηδονής, που σκοπεύει στην άμεση ικανοποίηση των επιθυμιών. Το **Ego**, αναπτύσσεται από το **Id** κατά της διάρκειας των πρώτων χρόνων της παιδικής ηλικίας και αντιπροσωπεύει την λογική και τον έλεγχο. Λειτουργεί με βάση την πραγματικότητα και επιδιώκει να ικανοποιήσει τις επιθυμίες του **Id**, με τρόπους που είναι κοινωνικά αποδεκτοί. Τέλος, του **Superego**, αναπτύσσεται τελευταίο και εκπροσωπεί την συνείδηση, τόσο σε κοινωνικό όσο και σε ηθικό επίπεδο. Λειτουργεί με τις αρχές και τους κανόνες που η κοινωνία και η οικογένεια έχουν επιβάλλει στο άτομο. Το **Superego**, επιχειρεί να επιβάλλει στο **Id**, την συμμόρφωση με τις κοινωνικά αποδεκτές συμπεριφορές. Ο Freud υποστήριξε, ότι μέσα από την διαρκή αλληλεπίδραση των παραπάνω στοιχείων το άτομο διαμορφώνεται συμπεριφορικά και ψυχικά.

