

εντός παιδιάς



η
ενδεχομενικότητα
του χώρου
στο παιχνίδι

Ορέστης Αθανασόπουλος - Ρετινάς

Επιβλέπων: Σταύρος Σταυρίδης

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Εντός Παιδιάς

Η Ενδεχομενικότητα του Χώρου στο Παιχνίδι

Σπουδαστής: Ορέστης Αθανασόπουλος - Ρετινάς

Επιβλέπων Καθηγητής: Σταύρος Σταυρίδης

Επιτροπή: Γιάννης Γρηγοριάδης, Κώστας Μωραΐτης

Αθήνα - Οκτώβρης 2015

Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών ΕΜΠ

Αρχιτεκτονική - Σχεδιασμός του Χώρου

Κατεύθυνση Α: Σχεδιασμός - Χώρος - Πολιτισμός

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	5
Εκτός πραγματικότητας, ο μαγικός κύκλος.....	20
Εντός πραγματικότητας, το illusion.....	32
Διάχυση στην καθημερινή ζωή, το παιγνιώδες.....	51
Η παιγνιώδης κίνηση του σώματος με τον χώρο.....	67
Συμπεράσματα.....	86
Βιβλιογραφία.....	95

Εισαγωγή

Στην ιστορία του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού μπορούμε να παρατηρήσουμε ένα κυρίαρχο αίτημα να οργανωθεί η κατοίκηση του χώρου μέσα από λογικές σχέσεις. Ο σχεδιασμός επιδιώκει, ρητά ή άρηρτα, να προκαθορίσει την εμπειρία της κατοίκησης. Ορίζει τι αρμόζει πού και πότε, συνδέοντας κάθε χώρο με ένα προκαθορισμένο πλαίσιο χρήσης. Διευθετεί τον χώρο και ρυθμίζει τον χρόνο επινοώντας τεχνικές που αναλύουν, ιεραρχούν και κατανέμουν κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα. Στη βάση του σχεδιασμού βρίσκουμε μια πρόθεση άρθρωσης του χώρου και του χρόνου σε διακριτές ενότητες, οι οποίες επενδύονται με αναγνωρίσιμα συστήματα σημασιών, προκειμένου να ενορχηστρωθεί η δράση της κατοίκησης. Βέβαια, αυτή είναι μονάχα μία ανάγνωση των πραγμάτων, ίσως σκοπίμως μονόπλευρη, μπορεί όμως να φανεί χρήσιμη ως αφορμή για τον προβληματισμό που θα ακολουθήσει.

Θα μπορούσαμε να ονομάσουμε κάπως σχηματικά —ίσως και καταχρηστικά— τον χώρο που παράγεται σε αυτό το πλαίσιο “πειθαρχικό”. Ο “πειθαρχικός χώρος” οριοθετεί, καταρχάς, μια συγκεκριμένη και μο-

ναδική γνώση σχετικά με τον φυσικό χώρο. Αποδίδει σταθερές σημασίες στις χωρικές μορφές, οι οποίες επιβεβαιώνονται και αναπαράγονται μέσα από τις πρακτικές των ανθρώπων. Προϋποθέτει, όμως, και μια αυστηρή γνώση του σώματος· γνώση όχι μόνο της μορφής και της δομής του, αλλά κυρίως των δυνατοτήτων δράσης, των ορίων και των τρόπων της κίνησης. Ο χώρος συγκροτεί, έτσι, μια συμμορφωτική συνθήκη: επιβάλλει συγκεκριμένες σωματικές πειθαρχίες διαμορφώνοντας ένα κανονιστικό και ηθικό υπόστρωμα πάνω στο οποίο εξελίσσεται η κατοίκηση — κανονιστικό με την έννοια ότι επικαλείται ένα πρότυπο σώμα, και ηθικό με την έννοια ότι επιχειρεί να καθορίσει την ανάπτυξη της πράξης.

Στο κείμενο που ακολουθεί θα επιχειρήσουμε να εξερευνήσουμε τρόπους αμφισβήτησης όχι μόνο της μοναδικότητας, αλλά, πολύ περισσότερο, της ίδιας της βεβαιότητας μιας τέτοιας γνώσης του χώρου και του σώματος που παράγεται στα πλαίσια ενός “πειθαρχικού χώρου”. Στην πορεία αυτή θα στραφούμε στην έννοια του παιχνιδιού, θεωρώντας ότι το παιχνίδι δημιουργεί ένα ιδιότυπο και πολύμορφο σύμπαν συσχετισμού του ανθρώπου με τα πράγματα και με τον χώρο. Θα προσπαθήσουμε να αναγνωρίσουμε το παιχνίδι ως μια ιδιαίτερη συνθήκη ανάπτυξης της πράξης, η οποία μεταβάλλει τη σημασία των χωρικών μορφών και αποκλίνει από τα προβλεπόμενα σχήματα δράσης. Στον πυρήνα του παιχνιδιού μπορούμε να δούμε μια πρόθεση διαπραγματεύσεως των ορίων της γνώσης μας για τον κόσμο. Το παιχνίδι πειραματίζεται με τη σημασία των πραγμάτων, τα αποσπά από τη συνηθισμένη, “κανονική” θέση που κατέχουν εντός του νοηματικού σύμπαντος της καθημερινότητας και τα εισάγει σε ένα νέο νοηματικό πλαίσιο.

Αυτή η συνεχής μεταβολή της σημασίας του πραγματικού επαναπροσδιορίζει διαρκώς τις δυνατότητες δράσης των παικτών. Το παιχνίδι οργανώνεται γύρω από μια αρχική υπόθεση που αφορά τη σημασία των πραγμάτων και ερευνά τι μπορούν να κάνουν οι παίκτες και τι όχι. Μια υπόθεση που ανανεώνεται και επεκτείνεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αμφισβητώντας την πληρότητα της δεδομένης γνώσης μας για τον χώρο, τον χρόνο και τους τρόπους κίνησης του σώματος. Το παιχνίδι ξεκινά από την υπόθεση 'τι θα συνέβαινε εάν ...'. τι θα μπορούσαν να κάνουν οι παίκτες σε κάθε σημείο και κάθε στιγμή 'ως εάν' οι ίδιοι και το περιβάλλον να ήταν κάτι άλλο από αυτό που πράγματι είναι. Αυτή η πρωταρχική υπόθεση που περικλείει το παιχνίδι φαίνεται πως έχει τη δύναμη να ενεργοποιεί ενδεχόμενες εκδοχές του χώρου, υπονομεύοντας τη λογικότητα των κατηγορηματικών σχέσεων που συγκροτούν τον χώρο στα πλαίσια της πειθαρχίας. Βασική λειτουργία του παιχνιδιού, όπως το προσεγγίζουμε εδώ, είναι να πειραματίζεται με τις σημασίες των πραγμάτων και τις δυνατότητες δράσης των παικτών εξερευνώντας τα ενδεχόμενα που ενυπάρχουν στον πραγματικό χώρο και χρόνο. Υπό αυτό το πρίσμα, ο βασικός ισχυρισμός που θα ακολουθήσουμε είναι ότι η έννοια του παιχνιδιού μπορεί να συγκροτήσει ένα πλαίσιο διερεύνησης της ενδεχομενικότητας του χώρου.

Η έννοια του παιχνιδιού

Για τη μελέτη του παιχνιδιού θα βασιστούμε αρχικά στις ανθρωπολογικές προσεγγίσεις που αντιμετωπίζουν το παιχνίδι ως κοινωνική δραστηριότητα που προσδιορίζεται πολιτισμικά. Η συλλογιστική αυτή ξεκινά με τον ολλανδό ιστορικό Johan Huizinga στο θεμε-

λιώδες έργο του “Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι (*Homo Ludens*)”¹ (1939) και συνεχίζει με τον γάλλο κοινωνιολόγο Roger Caillois στη μελέτη “Τα Παιχνίδια και οι Άνθρωποι”² (1961). Δεν θα ασχοληθούμε με ψυχολογικές ή παιδαγωγικές μελέτες που βλέπουν το παιχνίδι ως λειτουργία που εξυπηρετεί κάποιο σκοπό, κοινωνικό, ψυχολογικό ή βιολογικό. Ούτε και θα δούμε το παιχνίδι ως κλειστό σύστημα, ως αυθύπαρκτη δομή με σταθερούς κανόνες, όπως άλλες μελέτες στην περιοχή των θετικών επιστημών. Ωστόσο στην πορεία της εργασίας θα πλησιάσουμε, αν και ακροθιγώς, φιλοσοφικές προεκτάσεις του παιχνιδιού που σκιαγραφούν έναν δικακριτό τρόπο ύπαρξης στον κόσμο.

Ο Huizinga βλέπει στο παιχνίδι το βασικό μέσο για τη γέννηση και την εξέλιξη του πολιτισμού. Επιχειρεί μια, μάλλον ιδεαλιστική, διερεύνηση ενός παιγνιακού πνεύματος: μιας αρχετυπικής ποιότητας που χαρακτηρίζει το παιχνίδι και μοιάζει ικανή να συγκροτήσει μια διαχρονική αφήγηση του πολιτισμού. Ισχυρίζεται μάλιστα ότι ολόκληρος ο πολιτισμός προέρχεται από το παιχνίδι: ότι “το παιχνίδι είναι αρχαιότερο από τον πολιτισμό”.³ Έρχεται, έτσι, σε πλήρη αντίθεση με την ευρέως διαδεδομένη στην εποχή του άποψη, ότι τα παιχνίδια αποτελούν στοιχεία του ανθρώπινου πολιτισμού που παρότι κάποτε ήταν σημαντικά, πλέον έχουν χάσει κάθε συμβολική αξία, όπως για παράδειγμα ξεχασμένες τελετουργίες ή ξόρκια, εργαλεία που έχουν πέσει σε αχρηστία, ή παρωχημένες μορφές πολέμου. Για τον ίδιο, το παιχνίδι είναι “αντικειμενικά αναγνωρίσιμο” στο πλαίσιο της ανθρώπινης ύπαρξης, ενώ ο

1 Johan Huizinga, *Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι*, Γνώση, 1989.

2 Roger Caillois, *Τα παιχνίδια και οι Άνθρωποι*, Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου, 2001.

3 Huizinga, ό.π., σ. 11.

πολιτισμός είναι “απλώς η ονομασία” που δίνουμε σε μια επιμέρους έκφραση της ανθρώπινης δημιουργίας. Ο Huizinga βλέπει μια θεμελιώδη ροπή του ανθρώπου προς το παιχνίδι, που βρίσκεται κυριολεκτικά κάτω από κάθε πτυχή του πολιτισμού: από τις τέχνες και την ποίηση μέχρι τη φιλοσοφία, τους νόμους, ακόμη και ορισμένες μορφές πολέμου. Ο ίδιος διακρίνει δύο όψεις αυτής της ροπής προς το παιχνίδι: η μία είναι ως αγώνας για να κερδηθεί κάτι, και η άλλη ως παράσταση που απεικονίζει κάτι.⁴

Η ουσία του επιχειρήματος του Huizinga βρίσκεται στην πεποίθηση ότι το παιχνίδι, με την ικανότητά του να δημιουργεί οργανωμένους κόσμους όπου η ανθρώπινη πράξη ασκείται υπό ιδανικά ρυθμισμένες συνθήκες, προσφέρει πρότυπα για τους θεσμούς και τις πρακτικές με τις οποίες ο πολιτισμός καλείται να ελέγξει το χάος της φύσης. Το παιχνίδι, υπό αυτό το πρίσμα, αποτελεί μια μορφή πειράματος στην πορεία της εξέλιξης του πολιτισμού. Με το παιχνίδι οι άνθρωποι δοκιμάζουν τρόπους για να οργανώσουν τις κοινωνίες τους και να ελέγξουν τη φύση. Μπορούμε ίσως να βγάλουμε αρκετά συμπεράσματα από μια τέτοια ματιά στο βασικό ισχυρισμό του Huizinga. Όπως, για παράδειγμα, ότι στον πυρήνα της σκέψης του Huizinga διακρίνεται ένας ισχυρός εξελικτισμός. Ή ότι το βασικό επιχειρήμα της πρωτοκαθεδρίας του παιχνιδιού έναντι του πολιτισμού, ως πειράματος ελέγχου της φύσης που παράγει πολιτισμικά πρότυπα, απορρέει από μια εξ ορισμού ευθυγράμμιση της έννοιας του πολιτισμού με ένα αίτημα ελέγχου της φύσης. Όμως αυτό που θα πρέπει να συγκρατήσουμε εδώ είναι η βασική κατανόηση του παιχνιδιού ως ενός ιδεατού κόσμου που δια-

4 ό.π., σ. 28.

χωρίζεται από την πραγματική ζωή και της ασκεί κριτική. Και οι δύο ορισμοί του παιχνιδιού που δίνει ο Huizinga⁵ εστιάζουν ακριβώς σε αυτόν τον διαχωρισμό του από την καθημερινή ζωή. Από το ίδιο σημείο μπορούμε να αντλήσουμε και μια ορισμένη θεώρηση της φαντασίας, ως του μηχανισμού που αναλαμβάνει αποκλειστικά τη δημιουργία του ιδεατού κόσμου του παιχνιδιού ως τέτοιου. Αυτή η σκέψη σχετικά με το ρόλο της φαντασίας στο παιχνίδι θα μας απασχολήσει σε όλη την πορεία της εργασίας.

O Caillois, από την πλευρά του, απομακρύνεται από το παιχνίδι ως παιγνιακό πνεύμα που διευθύνει τον πολιτισμό και στρέφεται στα ίδια τα παιχνίδια ως αυτοτελείς δραστηριότητες που σηματοδοτούν την εξέλιξη του πολιτισμού.⁶ Στη θέση του “παιχνιδιού” που μελετά ο Huizinga ως χαρακτηριστικό στοιχείο του πολιτισμού, εδώ συναντάμε τα “παιχνίδια” ως εκφάνσεις του πολιτισμού, τις οποίες ο Caillois επιχειρεί να περιγράψει και να ταξινομήσει. Από αυτή τη σκοπιά, το παιχνίδι δεν προηγείται του πολιτισμού, αλλά εμφανίζεται ως ενδογενές στοιχείο του. Αποτελεί μια τυπική ανθρώπινη δραστηριότητα που εκφράζει τη σχέση των ανθρώπων με τα πράγματα και διαφέρει ανάλογα με το πολιτισμικό πλαίσιο. Αυτή τη κατεύθυνση ανέδειξε ο Caillois, επιχειρώντας μια εξελικτική αφήγηση της ιστορίας των κοινωνιών στη βάση της σχέσης τους με το παιχνίδι, ή όπως την αποκάλεσε ο ίδιος: “μια κοινωνιολογία με βάση τα παιχνίδια”.⁷

Στο επίκεντρο του ενδιαφέροντός του βρίσκεται η πρόθεση μιας συνολικής θεώρησης των παιχνιδιών ως

5 ό.π., σσ. 28, 49.

6 Caillois, ό.π., σσ. 39-40.

7 ό.π., σ. 123.

διακριτής ενότητας δραστηριοτήτων που οριοθετείται σαφώς ανάμεσα στις υπόλοιπες εκφάνσεις του πολιτισμού. Η βασική συμβολή του Caillois είναι ότι επιχειρεί να κατανοήσει την εσωτερική συγκρότηση αυτής της ενότητας προτείνοντας μια δομικού χαρακτήρα ανάλυση του περιεχομένου της, δηλαδή των ίδιων των παιχνιδιών ως ανθρώπινες δραστηριότητες. Αρχικά επιχειρεί να στήσει το εξωτερικό περίγραμμα των παιχνιδιών, επισημαίνοντας τα χαρακτηριστικά που τα διακρίνουν από τις υπόλοιπες ανθρώπινες δραστηριότητες,⁸ και έπειτα αναζητά τις διαφορετικές μορφές παιχνιδιού που ορίζουν κατηγορίες στο εσωτερικό του. Επιχειρεί, με άλλα λόγια, να ερμηνεύσει το παιγνιακό σύμπαν ως ένα συνεκτικό σύστημα, όπου γίνεται πλέον εφικτή μια ταξινόμηση των διαφορετικών μορφών παιχνιδιού. Και για να το πετύχει αυτό βασίζεται στην ίδια πεποίθηση του διαχωρισμού του παιχνιδιού από την καθημερινή ζωή την οποία επικαλείται και ο Huizinga.

Μια συνοπτική ματιά σε αυτό το παιγνιακό σύστημα εκθέτει τις βασικές μορφές υπό τις οποίες συντελείται αυτός ο διαχωρισμός σύμφωνα με τον Caillois. Η ταξινόμηση των παιχνιδιών αναπτύσσεται σε ένα διπλό άξονα, όπου από τη μια μεριά τοποθετείται η στάση του παίκτη, η συνθήκη που καθοδηγεί κάθε φορά τη δράση του παιχνιδιού, και από την άλλη η συνοχή των κανόνων του παιχνιδιού, η αυστηρότητα της τάξης που επιβάλλει το παιχνίδι. Ως προς τη συνθήκη που καθοδηγεί το παιχνίδι ο Caillois διακρίνει τέσσερις θεμελιακές κατηγορίες:⁹ τον *agôn*: το παιχνίδι ως

8 Τα χαρακτηριστικά αυτά, κριτήρια του διαχωρισμού του παιχνιδιού από την πραγματική ζωή, είναι ότι αποτελεί μια δραστηριότητα: ελεύθερη για τους παίκτες· διαχωρισμένη με σαφή χωρικά και χρονικά όρια· αβέβαιη ως προς την εξέλιξή της· απολύτως μη-παραγωγική· ρυθμισμένη από κανόνες και συμβάσεις· συνειδητά μυθοπλαστική.

9 ό.π., σσ. 54-72.

ανταγωνισμός, μια αναμέτρηση των παικτών σε ιδανικές συνθήκες· την *alea*: το παιχνίδι ως τυχαιότητα, όπου κάθε υποκειμενική απόφαση του παίκτη υποτάσσεται στο τυχαίο· τη *mimicry*: το παιχνίδι ως μίμηση ενός άλλου κόσμου που βασίζεται στην επινοητικότητα της φαντασίας των παικτών· τον *ilinx*: το παιχνίδι ως ίλιγγος που υπονομεύει τη σταθερότητα της αντίληψης των παικτών και επιβάλλει στη διαυγή συνείδηση ένα είδος ηδονικού πανικού που εκμηδενίζει την πραγματικότητα με αιφνίδιο και επιτακτικό τρόπο.

Ως προς τη συνεκτικότητα της τάξης του παιχνιδιού, ο Caillois δεν κατατάσσει τα παιχνίδια σε κατηγορίες, αλλά διακρίνει δύο πόλους που πάντοτε συνυπάρχουν στο παιχνίδι και δρουν συμπληρωματικά: την *paidia* και τον *ludus*.¹⁰ Στο ένα άκρο, στην *paidia*, βρίσκουμε την πρωταρχική ελευθερία που παραμένει στη ρίζα κάθε παιχνιδιού και αποτελεί την απαραίτητη κινητήρια δύναμη που το κρατά ζωντανό. Η *paidia* εκφράζει μια δύναμη αυτοσχεδιασμού και χαράς, μια σταθερή πρόθεση για δοκιμή στην οποία εκδηλώνεται η φαντασία των παικτών. Στο άλλο άκρο, η *paidia* συμπληρώνεται από τον *ludus*, μια αυξανόμενη τάση σχηματοποίησης που υποτάσσει την πρωταρχική ελευθερία του παιχνιδιού σε αυθαίρετες, επιτακτικές συμβάσεις και κανόνες δράσης. Στον *ludus* αποτυπώνεται η έφεση προς μια άσκοπη δοκιμασία μέσω της οποίας το παιχνίδι αποκτά μορφή.

Παρότι και οι τέσσερις κατηγορίες του Caillois αποτελούν σαφώς αναγνωρίσιμες συνθήκες παιχνιδιού, θα μπορούσαμε ίσως να διακρίνουμε σ' αυτές έναν κοινό παρονομαστή, μια θεμελιώδη λειτουργία του παιχνιδιού, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά το διαχωρισμό του

10 ό.π., σ. 72-84.

από την πραγματική ζωή. Φαίνεται ότι το σχήμα της μίμησης, η βασική ικανότητα του παιχνιδιού να δημιουργεί έναν άλλο κόσμο όπου οι παίκτες γίνονται κάτι άλλο από αυτό που πραγματικά είναι, εμφανίζεται παραλλαγμένο σε κάθε μορφή παιχνιδιού. Είτε επιδιώκει την υπεροχή μέσω ανταγωνισμού, την υποταγή στο τυχαίο, τη μίμηση μιας κατάστασης, ή την έκσταση του ιλίγγου, ο παίκτης σε κάθε περίπτωση δρα 'ως εάν' να είναι κάτι άλλο από αυτό που συνήθως είναι. Καθοδηγούμενος από τη φαντασία, κάνει υποθέσεις σχετικά με τον κόσμο που καθιστούν εφικτή τη δοκιμή και τον πειραματισμό με τις δικές του δυνατότητες δράσης. Είναι η πρωταρχική υπόθεση που περιλαμβάνει το παιχνίδι, ανεξάρτητα από τη μορφή του, και το κατευθύνει στην αναπαράσταση ενός άλλου κόσμου όπως τον έχει συλλάβει η φαντασία. Η βασική διαφορά με αυτό που αναγνωρίζει ο Caillois ως κατεξοχήν μίμηση έγκειται στο εάν ο φανταστικός κόσμος που αναπαριστά το παιχνίδι αποτελεί μια κοινώς αναγνωρίσιμη εκδοχή της καθημερινής ζωής, όπως στη mimicry, ή κάποιο αυθαίρετο σύστημα σημείων, όπως στις άλλες κατηγορίες. Και στις δύο περιπτώσεις, όμως, η φαντασία εξακολουθεί να διατηρεί τον καθοριστικό της ρόλο. Ακόμη και όταν πρόκειται για παραστάσεις της πραγματικής ζωής, αυτές εξακολουθούν να ερμηνεύονται και να επεξεργάζονται νοητικά στη φαντασία των παικτών.

Υπό το ίδιο πρίσμα, μπορούμε να δούμε στο δίπολο *paidia-ludus* να αποτυπώνεται μια αδιάκοπη ανακύκλωση της διπλής δύναμης της φαντασίας να επινοεί και να σχηματοποιεί. Η εναλλαγή *paidia* και *ludus* περιγράφει μια μη-γραμμική διαδικασία μέσω της οποίας ο φανταστικός κόσμος δημιουργείται και αναπαρίσταται στο παιχνίδι. Φαίνεται, λοιπόν, πως και ο Caillois, όπως και ο Huizinga πριν από αυτόν, εκκινώ-

ντας από το διαχωρισμό του παιχνιδιού από την πραγματική ζωή, θέτει με έμφαση στον πυρήνα του παιχνιδιού τη δημιουργία ενός φανταστικού ιδεατού κόσμου και την αναπαράστασή του μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού.

Μεθοδολογία

Επεκτείνοντας αυτή την παρατήρηση σχετικά με το ζήτημα της αναπαράστασης, μπορούμε να δούμε μια συνολική ερμηνευτική προσέγγιση που εστιάζει στην ιδιότητα του παιχνιδιού να επικαλείται διαρκώς έναν φανταστικό κόσμο με δική του τάξη. Στη μελέτη που ακολουθεί θα επιχειρήσουμε να χαρτογραφήσουμε τις εσωτερικές εντάσεις που παρουσιάζει μια τέτοια προσέγγιση, ξεκινώντας από τις μελέτες του Huizinga και του Caillois, προκειμένου να δούμε εάν και με ποιους τρόπους η έννοια του παιχνιδιού μπορεί να ανοίξει μια ουσιαστική προοπτική για την εξερεύνηση της ενδεχομενικότητας του χώρου. Προϋπόθεση βέβαια αυτής της προσπάθειας είναι, καταρχάς, η συσχέτιση του παιχνιδιού με τον χώρο· η θεώρηση του παιχνιδιού ως δραστηριότητας που ασκείται στον χώρο και μέσω του χώρου. Το παιχνίδι συνδέεται πάντοτε με έναν υλικό χώρο. Είναι ο χώρος όπου παίζεται, είτε είναι ένα δωμάτιο, ένα ταμπλό, ή μια οθόνη. Ακόμη και οι πλέον υποτυπώδεις μορφές παιχνιδιού έχουν κάποια χωρική αναφορά, έστω κι αν αυτή περιορίζεται στην κωδικοποίηση ορισμένων χωρικών μορφών ή απλά και μόνο στην ενσώματη παρουσία των παικτών.

Αυτός ο υλικός χώρος του παιχνιδιού μεσολαβεί στην αναπαράσταση του φανταστικού κόσμου παρέχοντάς της τον τόπο και τα μέσα. Μέσω του φυσικού χώρου αποκτά έκφραση η πρωταρχική υπόθεση με την

οποία ξεκινά κάθε παιχνίδι. Οι πραγματικές χωρικές μορφές γίνονται μέρος του παιχνιδιού ‘ως εάν ...’ να ήταν κάτι άλλο από αυτό που πράγματι είναι. Επενδύονται με έννοιες, σχέσεις και σημασίες που αντλούνται από έναν φανταστικό κόσμο, προκειμένου να σχηματίσουν το πεδίο πάνω στο οποίο εξελίσσεται η δράση του παιχνιδιού. Οι παίκτες υπάρχουν και δρουν ως παίκτες ακριβώς επειδή μπορούν να νοσηματοδοτήσουν τον υλικό χώρο του παιχνιδιού ως αναπαράσταση του κόσμου της φαντασίας. Στην ουσία, η δράση των παικτών οριοθετείται από τις σημασίες και τις σχέσεις με τις οποίες επενδύεται ο φυσικός χώρος και τα αντικείμενα, όχι από τους κανόνες που της επιβάλλονται. Οι κανόνες απλά κωδικοποιούν την αναπαράσταση του φανταστικού κόσμου.¹¹ Παρότι το πεδίο όπου εξελίσσεται το παιχνίδι ορίζεται από την τάξη του φανταστικού κόσμου, η δράση φαίνεται να διατηρεί πάντοτε τη δύναμη να μεταβάλλει τις ισορροπίες στο εσωτερικό του παιχνιδιού. Η δράση χρησιμοποιεί τον χώρο ως μέσο για την επίτευξη των άμεσων στόχων του παιχνιδιού, ως πεδίο διεκδίκησης της υπεροχής —ή της διαφοράς— έναντι των υπολοίπων παικτών. Ανασυγκροτεί συνεχώς τον χώρο, μεταβάλλοντας τους συσχετισμούς μεταξύ των παικτών και των πραγμάτων και επιβάλλοντας διαδοχικές αρθρώσεις των στοιχείων που δημιουργούν το παιχνίδι.

Σε αυτό το πλαίσιο, μια ερμηνεία του παιχνιδιού εστιασμένη στη χωρική του έκφραση θα πρέπει να δει το παιχνίδι ως διαδικασία που παράγει και δια-

11 Σχετική είναι η παρατήρηση του Caillois ότι υπάρχει μια εναλλαγή της μυθοπλασίας με τους κανόνες: η μυθοπλασία “αντικαθιστά τον κανόνα και εκπληρώνει ακριβώς την ίδια λειτουργία”, την ίδια στιγμή που “ο κανόνας, από μόνος του, δημιουργεί μια μυθοπλασία” (Caillois, ό.π., σ. 46).

χειρίζεται το νόημα των πραγματικών χωρικών μορφών επικαλούμενη έναν φανταστικό κόσμο. Η ιδιότητα χωρικότητα του παιχνιδιού είναι αποτέλεσμα της αναμέτρησης του πραγματικού χώρου με τον φανταστικό χώρο στη βάση που δημιουργεί η πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού. Το δικό μας ενδιαφέρον θα επικεντρωθεί στη μεταβολή που υφίσταται αυτή η διπλή χωρικότητα, ανάλογα με τη θεώρηση της σχέσης του παιχνιδιού με την πραγματική ζωή. Κάθε ερμηνεία της κοινωνικής υπόστασης του παιχνιδιού ως προς την πραγματική ζωή φαίνεται ότι διαμορφώνει έναν μηχανισμό αναπαράστασης του φανταστικού κόσμου στο φυσικό χώρο που είναι καθοριστικός για τον τρόπο με τον οποίο συγκροτείται ο χώρος του παιχνιδιού.

Στην πορεία αυτής της διερεύνησης μπορούμε να διακρίνουμε τρία βήματα που παρακολουθούν τη σχέση του παιχνιδιού με την πραγματική ζωή, και τρία αντίστοιχα θεωρητικά σχήματα στα οποία υπάγεται η αναπαραστατική λειτουργία του παιχνιδιού. Στο πρώτο βήμα, θα στραφούμε πάλι στον Huizinga και τον Caillois για να δούμε πως η διάκριση του παιχνιδιού από την πραγματική ζωή, που παρατηρήσαμε παραπάνω, απηχεί μια κοινή παραδοχή αντιπαράθεσης του παιχνιδιού με το σοβαρό. Το παιχνίδι εξαιρείται από τη σφαίρα της σοβαρότητας, η οποία αντίστοιχα ταυτίζεται από τους δύο μελετητές με την πραγματική καθημερινή ζωή. Σε αυτό το πλαίσιο, ο χώρος του παιχνιδιού συγκροτείται, μέσα από την έννοια του μαγικού κύκλου, ως εξεικόνιση του κόσμου της φαντασίας. Ως ένας χώρος μη-πραγματικός που στερείται την υλικότητά του και διαμορφώνεται εξολοκλήρου από τη φαντασία. Η αναπαράσταση εδώ λειτουργεί εξεικονιστικά, δημιουργώντας ένα σταθερό αποτύπωμα νοηματικών σχέσεων που εγγράφουν στον χώρο του παιχνιδιού ει-

κόνες του κόσμου που έχει συλλάβει η φαντασία.

Στο δεύτερο βήμα, θα αναζητήσουμε εσωτερικές εντάσεις που φαίνεται να εμπεριέχονται τόσο στην αντίθεση του παιχνιδιού με τη σοβαρότητα, όσο και στην κατανόηση του χώρου του παιχνιδιού ως μη-πραγματικού. Θα σταθούμε στην έννοια του *illusion* και θα ισχυριστούμε ότι το παιχνίδι δεν βρίσκεται έξω από την πραγματικότητα, αλλά ότι συνθέτει τον πραγματικό κόσμο με τον φανταστικό, δημιουργώντας μια συνθήκη μετασχηματισμού της πραγματικότητας. Σκοπός μας είναι να εντοπίσουμε το μηχανισμό που συνδέει το φανταστικό με το πραγματικό πάνω στον χώρο του παιχνιδιού. Δηλαδή, το μηχανισμό που σχηματίζει το *illusion* χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα αναπαραστατικά σχήματα. Ως προς τα τελευταία, θα στραφούμε στη θεωρία της γλώσσας, για να επιχειρήσουμε μερικές παρατηρήσεις σχετικά με τη χρήση των ρητορικών τρόπων της μεταφοράς και της μετωνυμίας. Μια πρακτική θεώρηση της μεταξύ τους σχέσης θα μας οδηγήσει σε μια ερμηνεία της χωρικότητας του παιχνιδιού βασισμένη στην έννοια του *illusion*. Θα δούμε ότι σε αυτό το πλαίσιο η αναπαράσταση αποκτά επιτελεστικό χαρακτήρα. Η επίκληση του φανταστικού κόσμου δεν δημιουργεί ένα φαινομενικά άυλο αποτύπωμα, αλλά αναδεικνύει νέα πεδία ανάπτυξης της δράσης εντός του πραγματικού υλικού χώρου του παιχνιδιού. Η πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού δεν αποτελεί όπως πριν μια σύνδεση των χωρικών μορφών με τον φανταστικό κόσμο, αλλά μια προτροπή για δράση.

Στο τρίτο βήμα αυτής της πορείας θα επιχειρήσουμε μια εννοιολογική διευκρίνιση μεταξύ παιχνιδιού και παιγνιώδους. Τη διάκριση, δηλαδή, ανάμεσα στο παιχνίδι ως ξεχωριστή κατηγορία της ανθρώπινης πράξης και στο παιγνιώδες ως γενική συνθήκη ανάπτυξης της

πράξης. Κάτι τέτοιο θα μας επιτρέψει να απομακρυνθούμε από τη μελέτη του παιχνιδιού ως συγκεκριμένης δραστηριότητας και να το αναζητήσουμε ως συστατικό στοιχείο του καθημερινού. Ενταγμένο στην καθημερινή πρακτική, το παιχνίδι δεν έχει σκοπό την αναπαράσταση ενός φανταστικού κόσμου, αλλά εμφανίζεται ως τρόπος μετασχηματισμού της πραγματικότητας. Από αυτή τη σκοπιά, το παιγνιώδες προτείνει έναν δικό του τρόπο θέασης της πραγματικότητας, εμφανίζοντάς τη ως ένα πεδίο δυνατοτήτων που ενεργοποιούνται μέσα από την ανθρώπινη πράξη. Ρόλος της φαντασίας εδώ δεν είναι να δημιουργήσει έναν φανταστικό κόσμο, αλλά να σχηματοποιεί την πολλαπλότητα των δυνατοτήτων που ενυπάρχουν στην ίδια την πραγματικότητα. Έτσι, θα δούμε την πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού να προσανατολίζεται περισσότερο στην ενεργοποίηση συμβάντων και, αντίστοιχα, τη χωρικότητα του παιχνιδιού να απομακρύνεται από την αναπαράσταση ενός φανταστικού κόσμου. Το νόημα του χώρου μοιάζει εδώ να συγκροτείται τελεστικά, μέσα από την ίδια την πράξη του παιχνιδιού, διεκδικώντας την απομάκρυνση της αναπαράστασης από τον πυρήνα του παιχνιδιού.

Τέλος, θα αναφερθούμε σε ένα παράδειγμα από το σύγχρονο χορό που θεωρούμε ότι προσομοιάζει στην παιγνιώδη πράξη, προκειμένου να επεξεργαστούμε περαιτέρω τους ισχυρισμούς μας γύρω από το παιγνιώδες. Αλλά και για να δούμε πώς μπορεί το παιχνίδι τελικά να επαναπροσδιορίσει τη σχέση του σώματος με τον χώρο στην κατεύθυνση της ενδεχομενικότητας. Ο σύγχρονος χορός φαίνεται να παρουσιάζει ουσιαστική συνάφεια με την παιγνιώδη πράξη, όπως την προσεγγίζουμε εδώ. Ο αποκλεισμός κάθε στοιχείου αφηγηματικότητας και η στροφή προς το σωματικό λεξιλόγιο του

καθημερινού ξεκινά έναν σχετικό πειραματισμό της χορευτικής πράξης με την κίνηση του σώματος καθεαυτή. Στην τελευταία ενότητα θα μελετήσουμε το κινητικό λεξιλόγιο του William Forsythe μέσα από ένα σύστημα τεχνικών αυτοσχεδιασμού το οποίο ο ίδιος ονομάζει “*Improvisation Technologies*”. Ο αυτοσχεδιασμός του Forsythe επιχειρεί να επαναπροσδιορίσει τον τρόπο με τον οποίο το σώμα κινείται, όχι μέσα, αλλά μέσω του χώρου. Για να το κάνει αυτό επιστρατεύει τη φαντασία των χορευτών, η οποία δεν περιορίζεται πλέον στο πεδίο της νόησης, αλλά εισβάλλει στον χώρο και εκφέρεται από την πράξη.

Εκτός πραγματικότητας, ο μαγικός κύκλος

Η διάκριση του παιχνιδιού από τη σοβαρότητα έχει θεσπίσει πολιτισμικά το παιχνίδι ως το αστέιο, το ιλαρό, ίσως το φαιδρό, διαχωρίζοντάς το από το σοβαρό, το υπεύθυνο, το ηθικό. Απηχεί, έτσι, έναν αξιολογικό διαχωρισμό των ανθρώπινων δραστηριοτήτων σε σοβαρές και άρα σημαντικές, και σε μη σοβαρές και άρα ασήμαντες. Έναν διαχωρισμό που συχνά επεκτείνεται στην ταύτιση του σοβαρού με το λογικό και του παιχνιδιού με το παράλογο. Ένας τέτοιος εννοιολογικός προσδιορισμός του παιχνιδιού εντάσσεται σε μια βαθιά ρασιοναλιστική αντίληψη του κόσμου, που από τη μια μεριά βλέπει το πραγματικό, το λογικό, το αληθινό και από την άλλη το φανταστικό, το παράλογο, το ψεύτικο. Το παιχνίδι είναι αυτό που γίνεται “στα ψέματα” και διαχωρίζεται από το σοβαρό, που γίνεται “στ’ αλήθεια”. Σηματοδοτεί ένα πέρασμα από την καθημερινή ζωή σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριότητας που εξαιρείται από την κοινή πραγματικότητα. Ίσως γι’ αυτό και στις νεωτερικές κοινωνίες θα βλέπαμε το παιχνίδι να οριο-

θετείται κατά κύριο λόγο ανταγωνιστικά προς την εργασία. Το παιχνίδι θεωρείται ελεύθερο, χωρίς σκοπό και απαλλαγμένο από κάθε υλική και παραγωγική δέσμευση. Κατά κάποιον τρόπο, λειτουργεί ως αντίβαρο στην πραγματικότητα της καθημερινής ζωής· δημιουργεί έναν δικό του εσωτερικό και απομονωμένο κόσμο, όπου η φαντασία απελευθερώνεται και αποκτά κυρίαρχο ρόλο. Αποδεχόμενοι το διαχωρισμό από τη σοβαρή ζωή, φαίνεται πως οδηγούμαστε σε έναν αρνητικό ορισμό του παιχνιδιού απέναντι στην πραγματικότητα. Πράγμα που απαιτεί βέβαια, ως προϋπόθεση, μια συγκεκριμένη και κοινώς αποδεκτή γνώση του πραγματικού· μια σταθερή κοινή πραγματικότητα.

Στον Huizinga συναντάμε κατεξοχήν μια τέτοια προσέγγιση του παιχνιδιού, ως το “εντελώς αντίθετο της σοβαρότητας”.¹² Ο ίδιος αναγνωρίζει στο παιχνίδι “μια ελεύθερη δραστηριότητα η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον ‘συνήθη’ βίο ως ‘μη σοβαρή’, αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη”.¹³ Προσθέτει επίσης, ότι το παιχνίδι στερείται υλικής και παραγωγικής διάστασης: “είναι μια δραστηριότητα η οποία δεν συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και από την οποία κανένα κέρδος δεν μπορεί να αποκτηθεί”. Αρνείται κατηγορηματικά κάθε υλική διάσταση του παιχνιδιού, γράφοντας ότι “το παιχνίδι οτιδήποτε άλλο κι αν είναι, δεν είναι ύλη”.¹⁴

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι ο διαχωρισμός του παιχνιδιού από τη σοβαρότητα συνεπάγεται τον αποκλεισμό του από την καθημερινή ζωή —από τον “συνήθη βίο”— και ταυτόχρονα απηχεί μια ταύτιση της καθημερινής

12 Huizinga, *ό.π.*, σ. 17.

13 *ό.π.*, σ. 28.

14 *ό.π.*, σ. 21.

ζωής με τη σοβαρότητα. Ο διαχωρισμός αυτός επεκτείνεται ακόμη περισσότερο, καθώς το καθημερινό και το συνηθισμένο συνθέτουν την από κοινού αναγνωρισμένη πραγματικότητα· προσδιορίζουν τι υπάρχει “στ’ αλήθεια”, τι είναι πραγματικό και τι όχι. Έτσι το παιχνίδι εμφανίζεται ως αυτό που γίνεται “στα ψέματα”, και ως τέτοιο τοποθετείται έξω από την “πραγματική” ζωή. Όπως γράφει ο Huizinga, το παιχνίδι αποτελεί ένα “πέρασμα από την ‘πραγματική’ ζωή σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριότητας, με εντελώς δική της διάταξη”.¹⁵ Οριοθετείται στον χώρο και στον χρόνο και δημιουργεί μια εναλλακτική τάξη, πλάι στην πραγματικότητα. Δημιουργεί έναν παράλληλο κόσμο, “έναν δεύτερο, ποιητικό κόσμο δίπλα στον κόσμο της φύσης”.¹⁶ Για τον ίδιο, το παιχνίδι υπάρχει σε αντιδιαστολή με την πραγματικότητα και, όπως ήδη σημειώσαμε, ως εξιδανίκευση της πραγματικότητας.

Ο διαχωρισμός του παιχνιδιού από την πραγματικότητα αποτελεί εξίσου κεντρικό ζήτημα και στο έργο του Caillois. Η μετάβαση από το πνεύμα του παιχνιδιού, που αναζητά ο Huizinga, στα παιχνίδια ως μια τυπική κατηγορία δραστηριοτήτων δημιουργεί μια απαίτηση αυστηρής οριοθέτησης του παιχνιδιού απέναντι στις υπόλοιπες πολιτισμικές δραστηριότητες, η οποία οδηγεί σε έναν ακόμη πιο ισχυρό και καθαρό διαχωρισμό του παιχνιδιού από τη σοβαρότητα. Η πρόθεσή του Caillois να δει τα παιχνίδια ως ένα συνεκτικό σύστημα δραστηριοτήτων, ουσιαστικά, υπαγορεύει τη διάχυτη στο έργο του πεποίθηση ότι το παιχνίδι βρίσκεται έξω από την “πραγματική ζωή”. Σύμφωνα με τον ίδιο, δύο από τα διακριτικά γνωρίσματα του παι-

15 ό.π., σ. 21.

16 ό.π., σ. 16.

χνιδιού, που το οριοθετούν ανάμεσα στις υπόλοιπες εκφάνσεις του πολιτισμού, είναι ότι αποτελεί, πρώτον, μια δραστηριότητα “διαχωρισμένη”, που “εγγράφεται μέσα σε σαφή και εκ των προτέρων καθορισμένα χωρικά και χρονικά όρια”. και δεύτερον, μια δραστηριότητα “μυθοπλαστική”, που “συνοδεύεται από μια ειδική συνείδηση δευτερεύουσας πραγματικότητας ή καθαρής μη-πραγματικότητας σε σχέση με την τρέχουσα ζωή”.¹⁷

Ένα τρίτο χαρακτηριστικό, που οριοθετεί το παιχνίδι απέναντι στην καθημερινή ζωή, είναι ότι συνιστά μια δραστηριότητα “μη-παραγωγική”. Παρότι ο Caillois ασκεί κριτική στον Huizinga όταν, αναφερόμενος στα τυχερά παιχνίδια, υποστηρίζει πως υπάρχει κυκλοφορία υλικών αγαθών στο παιχνίδι, εξακολουθεί να επιμένει ότι το παιχνίδι δεν μπορεί να δημιουργήσει “κανενός είδους νέο στοιχείο” και καταλήγει πάντοτε σε μια κατάσταση “ίδια με αυτή που υπήρχε στην αρχή του παιχνιδιού”. Ο Caillois, όπως και ο Huizinga πριν από αυτόν, ουσιαστικά παραμερίζει την υλικότητα του παιχνιδιού και αρνείται να την εξετάσει ως ενεργό παράγοντα στην εξέλιξή του. Αδυνατεί να δει τις χειροπιαστές σχέσεις που συγκροτούν το παιχνίδι, εμμένοντας σε μια θεώρηση που αντιμετωπίζει τον κόσμο του παιχνιδιού “σαν έναν φανταστικό κόσμο χωρίς ύλη και βαρύτητα”.¹⁸

Παρατηρούμε λοιπόν ότι και οι δύο μελέτες αναγνωρίζουν ως ιδρυτική συνθήκη του παιχνιδιού τη διάκρισή του από τη σοβαρή πραγματικότητα. Μια πραγματικότητα που μοιάζει συμπαγής, σταθερή και αμετάβλητη, ή στην καλύτερη περίπτωση “συνήθης”, “κοινή” ή “φυσική”. Ίσως ακόμη και μια πραγματικό-

17 Caillois, ό.π., σ. 48.

18 ό.π., σ. 120.

τητα η οποία αποτελεί συνάρθρωση λογικών κατηγορηματικών σχέσεων, τη στιγμή που απέναντί της προβάλλει το παράλογο του παιχνιδιού. Το σύμπαν του παιχνιδιού φαίνεται να συγκροτείται ως εξιδανικευμένη αναπαράσταση της πραγματικής ζωής, όπως επισημαίνει με έμφαση ο Huizinga.¹⁹ Υπάρχει ως αντίβαρο στη σοβαρή ζωή η οποία φαίνεται να διατηρεί πάντα τον πρώτο λόγο. Τόσο ο Huizinga, όσο και ο Caillois, επιμένουν ότι απαραίτητη προϋπόθεση για την ύπαρξη του παιχνιδιού είναι η διατήρηση της συνείδησης της “τρέχουσας πραγματικότητας”, και κατ’ επέκταση της “μη-πραγματικότητας” ή της πλάνης του παιχνιδιού.²⁰ Σε αυτό το πλαίσιο, η πράξη του παιχνιδιού αποτελεί μια συνειδητή και ελεγχόμενη απόδραση του έλλογου υποκειμένου από την πραγματικότητα σε μια προσωρινή σφαίρα, όπου η πραγματικότητα αναπαρίσταται και γίνεται διαπραγματεύσιμη μέσα στα όρια που θέτουν οι κανόνες του παιχνιδιού.

Ο μαγικός κύκλος

Ο διαχωρισμός του παιχνιδιού από την πραγματικότητα της καθημερινής ζωής επιβάλλει την αυστηρή οριοθέτηση του παιχνιδιού στον χώρο και στον χρόνο. Το παιχνίδι, όπως επισημαίνει πρώτος ο Huizinga, συγκροτεί μια δική του κοινωνική σφαίρα που το διαχωρίζει από την πραγματική ζωή με καθαρά χωρικά και χρονικά όρια.

Στον χρόνο, το παιχνίδι έχει συγκεκριμένη διάρκεια: αντιστοιχεί σε μια ορισμένη ενότητα χρόνου, που είναι αποκομμένη από τον χρόνο της πραγματικής ζωής και

19 Huizinga, ό.π., σ. 29.

20 Caillois, ό.π., σ. 46.

μπορεί να επαναλαμβάνεται οποτεδήποτε. Η επαναληψιμότητα αποτελεί για τον Huizinga “μία από τις πιο ουσιαστικές ιδιότητες του παιχνιδιού”,²¹ που δεν καθορίζει μόνο τη σχέση του με την πραγματικότητα, αλλά και την εσωτερική του δομή. Το στοιχείο της επανάληψης οργανώνει τον εσωτερικό χρόνο του παιχνιδιού και επιβάλλει έναν ρυθμό στη εξέλιξή του.

Στον χώρο, η οριοθέτηση του παιχνιδιού σύμφωνα με τον Huizinga είναι ακόμη πιο ισχυρή: “Κάθε παιχνίδι κινείται και υπάρχει μέσα σε ένα πεδίο καθορισμένο από πριν υλικά ή ιδεατά, προμελετημένα ή αυτονόητα”. Ο ίδιος εντοπίζει μια ομοιότητα μεταξύ του παιχνιδιού και της ιερής τελετής που έχει ως αποτέλεσμα οι χώροι τους να ταυτίζονται ως προς τη μορφή και τη λειτουργία. Ισχυρίζεται ότι τόσο οι τόποι παιχνιδιού όσο και οι ιεροί τόποι είναι “απαγορευμένοι, απομονωμένοι, περιφραγμένοι, καθαγιασμένοι χώροι μέσα στους οποίους ισχύουν ειδικοί κανόνες. Είναι προσωρινοί κόσμοι μέσα στον συνήθη κόσμο, αφιερωμένοι στην τέλεση μιας πράξης ανεξάρτητης από τον καθημερινό βίο.”²²

Η σύγκριση του παιχνιδιού με την ιερή τελετή παρουσιάζει εδώ ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς αναδεικνύει με έμφαση το ζήτημα της αναπαράστασης. Όπως παρατηρεί ο Huizinga, η μία από τις δύο βασικές όψεις του παιχνιδιού είναι ως παράσταση που απεικονίζει κάτι.²³ Η παράσταση σηματοδοτεί “ένα πέρασμα από την κοινή πραγματικότητα σε μια ανώτερη τάξη”. Το παιχνίδι αναπαριστά τα πράγματα ως “κάτι τι διαφορετικό, πιο ωραίο ή πιο υψηλό ή πιο επικίνδυνο απ’ ότι

21 Huizinga, ό.π., σ. 23.

22 ό.π., σ. 24.

23 Η άλλη, όπως σημειώσαμε και στην εισαγωγή, είναι ως αγώνας για να κερδηθεί κάτι. Βλ. ό.π., σσ. 28-31.

συνήθως είναι”.²⁴ Με παρόμοιο τρόπο λειτουργεί και η τελετή. Γι’ αυτό και οι ιεροί τόποι μοιράζονται τους ίδιους περιορισμούς με τους τόπους παιχνιδιού. Ωστόσο, η τελετή δεν φαίνεται να οριοθετείται με τον ίδιο τρόπο και στον χρόνο. Αντίθετα με το παιχνίδι, έχει τη δύναμη να επενεργεί στην “πραγματική ζωή” μεταφέροντας σημασίες και νοήματα στον εξωτερικό κόσμο.

Αυτό, ισχυρίζεται ο Huizinga, πηγάζει από μια διαφορά στη λειτουργία της αναπαράστασης. Το παιχνίδι δημιουργεί φανταστικές εικόνες που αναπαριστούν την πραγματική ζωή με αποτέλεσμα “η παράσταση να μην είναι τόσο μια πλαστή πραγματικότητα, όσο μια επιφανική πραγμάτωση; μια ‘εξεικόνιση’ με την αρχική έννοια της λέξης.” Από την άλλη, η τελετουργία δεν εστιάζει στην αναπαράσταση, παρότι διατηρεί τα τυπικά χαρακτηριστικά της, αλλά στο ίδιο το συμβάν, στη “μυστική πραγμάτωση”. Αυτό που στην τελετουργία φαίνεται ως “«παράσταση» είναι στην πραγματικότητα ταυτοποίηση, μια μυστική επανάληψη” ενός κοσμικού συμβάντος, είναι, στην ουσία, μια πράξη ενταγμένη στη διαδικασία της φύσης. Στην τελετουργία, τα πράγματα δεν “δείχνονται συμβολικά”, όπως στο παιχνίδι, αλλά “αναπαράγονται πραγματικά με τη δράση”. Ο στενός δεσμός της ιερής τελετής με το ίδιο το δρώμενο, με την πράξη που τελείται στο συγκεκριμένο τόπο τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή, επιβάλλει μια ιδιαίτερη συνείδηση στους συμμετέχοντες που διαφέρει από τη συνείδηση του παιχνιδιού. “Οι λατρευτές συμμετέχουν στο ίδιο το ιερό συμβάν”, ενώ αντίθετα, οι παίκτες οφείλουν να διατηρούν πάντοτε ενεργή τη “συνείδηση της ‘τρέχουσας πραγματικότητας””. Υπό αυτό το

²⁴ “Γνωρίζουμε όμως ότι στη ζωή του παιδιού οι παραστάσεις αυτές είναι γεμάτες φαντασία. Το παιδί φτιάχνει μιαν εικόνα από κάτι τι διαφορετικό...” (ό.π., σ. 29).

πρίσμα, ο Huizinga κάνει μια διάκριση ανάμεσα στη μίμηση και στη μέθεξη, με την οποία συνοψίζει τη διαφορά μεταξύ παιχνιδιού και τελετής.

Η ταύτιση του παιχνιδιού με τη μίμηση, σε αντιδιαστολή με τη μέθεξη, εκφράζει μια συγκεκριμένη οπτική απέναντι στο ζήτημα που μάς απασχολεί εδώ, τον τρόπο με τον οποίο η αναπαράσταση του φανταστικού κόσμου συγκροτεί τη χωρικότητα του παιχνιδιού. Η εννοιολογική διάκριση μίμησης και μέθεξης δείχνει δύο διαφορετικές κατευθύνσεις μέσα από τις οποίες επικυρώνεται ο διαχωρισμός του χώρου του παιχνιδιού από την πραγματικότητα της καθημερινής ζωής: η μία μέσω της εξεικονιστικής αναπαράστασης και η άλλη μέσω της τέλεσης. Συνδέοντας την ιερή τελετή με την έννοια της μέθεξης και την τέλεση μιας πράξης, ο Huizinga περιορίζει το παιχνίδι σε μια εξεικονιστική αναπαράσταση του πραγματικού που, ως τέτοια, κατευθύνεται αποκλειστικά από τη φαντασία των παικτών. Η συσχέτιση παιχνιδιού και εξεικονιστικής αναπαράστασης φαίνεται να θεμελιώνεται στην απόλυτη ρήξη του παιχνιδιού με την πραγματική ζωή. Αποκομμένος από την πραγματικότητα, ο χώρος του παιχνιδιού μπορεί να αντανακλά χωρίς παραμόρφωση τις εικόνες που δημιουργεί η φαντασία — σε αντίθεση με τον χώρο της τελετής, στην οποία, όπως είδαμε, ο Huizinga αναγνωρίζει μια δύναμη επενέργειας στην πραγματική ζωή.

Μια αντίστοιχη διάκριση μπορούμε να δούμε και στον Caillois, ανάμεσα στη *mimicry* και στον *ilinx*.²⁵ Αν και σε καμία περίπτωση το ίδιο απόλυτη, αφού ο Caillois αναγνωρίζει και στους δύο πόλους μια μορφή παιχνιδιού. Αλλά και διότι βλέπει μια ικανότητα συνδυασμού τους, μια συμμαχία μεταξύ *mimicry* και *ilinx* που

25 Caillois, ό.π. σσ. 132-133.

δημιουργεί, κατά κάποιον τρόπο, μια ποιοτική συνάφεια ανάμεσα στις δύο μορφές παιχνιδιού. Η διάκριση του Caillois δεν επεκτείνεται στην αναπαραστατική λειτουργία της πράξης, αλλά εστιάζει στη συνείδηση που απαιτεί ή επιβάλλει κάθε μορφή παιχνιδιού. Ο ίδιος ισχυρίζεται ότι η mimicry απαιτεί τη συνείδηση της υπόκρισης ή της προσποίησης· ενώ το κύριο γνώρισμα του *ilinx* είναι ότι καταργεί κάθε συνείδηση. Προσθέτει, μάλιστα, ότι “στην προσποίηση παρατηρείται ένας διχασμός της συνείδησης του ηθοποιού ανάμεσα στο δικό του πρόσωπο και στο ρόλο που παίζει”, ενώ στον *ίλιγγο* και στην έκσταση “υπάρχει σύγχυση και πανικός, αν όχι απόλυτη έλλειψη της συνείδησης”.

Ο Caillois, ωστόσο, παραδέχεται ότι υπάρχει μια εσωτερική αντίφαση στη διάκριση μεταξύ των δύο παιγνιακών μορφών· μια αντίφαση που έγκειται στο γεγονός ότι “η προσποίηση, από μόνη της, γεννάει *ίλιγγο* και ο διχασμός [της συνείδησης] είναι πηγή πανικού”. Ότι δηλαδή σε κάθε έκφραση της *mimicry*, σε κάθε μιμητική δράση, ελλοχεύει μια μορφή *ίλιγγου*· μια ροπή προς αυτό που ο ίδιος, βασιζόμενος στην ανατροπή της αντίληψης, αποκαλεί “παραισθησιακή συνείδηση του κατεχόμενου”. Προκειμένου να αμβλύνει αυτή την αντίφαση, ο Caillois αναγνωρίζει μια συνάφεια μεταξύ των δύο αρχών παιχνιδιού, μια δυνατότητα εναλλαγής ή και συνύπαρξης μέσα στο ίδιο παιχνίδι.

Ωστόσο, ο Caillois φροντίζει να περισώσει στον πυρήνα της σκέψης του τη σαφή διάκριση του παιχνιδιού από την πραγματική ζωή, με αποτέλεσμα να ευθυγραμμίζεται, έστω και έμμεσα, με το επιχείρημα του Huizinga σχετικά με τη διάκριση τελετής και παιχνιδιού. Ισχυρίζεται ότι η συμμαχία μεταξύ *mimicry* και *ilinx*, “στις καθαρότερες μορφές της, εμφανίζεται σαν το αντίθετο του παιχνιδιού, σαν ανείπωτη μεταμόρφω-

ση των συνθηκών της ζωής”.²⁶ Η απόλυτη κυριαρχία της έκστασης και της “παραισθησιακής συνείδησης”, έχει ως αποτέλεσμα η πράξη που τελείται να επικρατεί σε τέτοιο βαθμό “σε βάρος του πραγματικού κόσμου”, που παύει ουσιαστικά να αποτελεί παιχνίδι και “εμπίπτει φυσικά στη σφαίρα του ιερού”. Και πάλι, λοιπόν, το αίτημα της ρήξης με την πραγματική ζωή σχηματίζει μια διάκριση ανάμεσα στο παιχνίδι και την τελετή, αυτή τη φορά ως προς τη συνείδηση του παίκτη.²⁷ Όμως στον Caillois —και αυτό ίσως είναι πιο σημαντικό— η διάκριση αυτή εμφανίζεται ευάλωτη, καθώς στο παιχνίδι συχνά, αν όχι πάντοτε, υποβόσκει η δύναμη του ιλίγγου, μια εγγενής ροπή προς την έκσταση που υπονομεύει την ατομική συνείδηση.

Η αντιμετώπιση των παιχνιδιών ως δραστηριοτήτων που δημιουργούν το δικό τους χώρο και χρόνο, διαχωρισμένο από την καθημερινή ζωή, διεκδικεί μια σημαντική θέση στη σύγχρονη σχετική βιβλιογραφία, κυρίως μέσα από την έννοια του “μαγικού κύκλου”, την οποία εισήγαγαν οι Salen και Zimmerman δανειζόμενοι μια φράση του Huizinga.²⁸ Ο ‘μαγικός κύκλος’ αντιπροσωπεύει ένα ερμητικό χωρικό και χρονικό πλαίσιο που σηματοδοτεί και διακανονίζει το παιχνίδι. Στην ου-

26 Ίσως έχει σημασία να παρατηρήσουμε ότι στο εξελικτιστικό σχήμα του Caillois η συμμαχία *mimicry-ilinx*, της μάσκας και του ιλίγγου, ταυτίζεται με το πρωτόγονο παιχνίδι, ενώ η αντίθετη συμμαχία *agôn-alea*, του προσωπικού χαρίσματος και του τυχαίου, που αποτελεί ένα ελεύθερο παιχνίδι της θέλησης να αναμετρηθεί κανείς σε μια εκούσια αποδεκτή δοκιμασία, ταυτίζεται με την πρόσβαση σε αυτό που —κατά τον Caillois— “ονομάζουμε κοινώς πολιτισμό”.

27 Η συνείδηση παρότι δεν αφορά άμεσα τη χωρικότητα του παιχνιδιού, θεωρούμε ότι συνδέεται πάντοτε με την παραγωγή και τη διαχείριση του νοήματος του χώρου καθώς επηρεάζει, όπως θα δούμε πιο αναλυτικά στη συνέχεια, την πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού.

28 Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules of play: game design fundamentals*. The MIT Press, Massachusetts, 2004. Chapter 9: The Magic Circle.

σία, αναδεικνύει τη σημασία που έχει η θέσπιση φυσικών ορίων στη θεώρηση του παιχνιδιού απέναντι στην πραγματικότητα. Η ίδια η ύπαρξη του παιχνιδιού φαίνεται πως είναι συνυφασμένη με την οριοθέτηση του μαγικού κύκλου, καθώς τα χωρικά και χρονικά όρια είναι αυτά που επικοινωνούν στους παίκτες ότι παίζουν και ότι το παιχνίδι διαχωρίζεται με σαφήνεια από την πραγματική ζωή.

Η έννοια του μαγικού κύκλου συνοψίζει την ικανότητα του παιχνιδιού να δημιουργεί έναν οριοθετημένο προσωρινό χώρο που εξαιρείται και αυτονομείται από μια δεδομένη πραγματικότητα. Έναν μη πραγματικό τόπο όπου η πραγματικότητα αναπαρίσταται παραμένοντας αλώβητη και όπου οι παίκτες εισέρχονται ελεύθερα και δρουν συνειδητά. Απαλλαγμένος από την υλική διάσταση των πραγμάτων και από κάθε συμβολικό ή και κοινωνικό προσδιορισμό, ο χώρος μπορεί πλέον να επανιδρυθεί εντός του μαγικού κύκλου ως σταθερό αποτύπωμα ενός συστήματος σημασιών και σχέσεων που υπαγορεύει η φαντασία. Ο χώρος που οριοθετεί ο μαγικός κύκλος συγκροτείται εξεικονιστικά, ως συμβολική εικόνα ενός φανταστικού κόσμου. Ενός κόσμου που για τον Huizinga και τον Caillois αφορά κατ'αρχάς την πραγματική ζωή, αλλά εύκολα θα μπορούσαμε να δούμε στη θέση του οποιονδήποτε κόσμο που έχει συλλάβει η φαντασία, ακόμη και ένα αφηρημένο σύστημα σημείων.

Αυτό που παρατηρήσαμε στην αρχή ως διπλή χωρικότητα του παιχνιδιού, η σχέση ανάμεσα στο φανταστικό και στο πραγματικό, φαίνεται ότι εδώ, υπό το πρίσμα του διαχωρισμού του παιχνιδιού από την πραγματική ζωή, περιορίζεται αποκλειστικά στη σφαίρα του φανταστικού. Η πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού, το “ως εάν ...” που μεταβάλλει τις σημασίες

των πραγμάτων και καθιστά εφικτό το παιχνίδι, δεν δημιουργεί τίποτα παραπάνω από συμβολικές εικόνες ενός φανταστικού κόσμου. Νοητικές εικόνες που επενδύουν με σταθερές σημασίες τον πραγματικό χώρο του παιχνιδιού, αναβαπτισμένο εντός του μαγικού κύκλου. Η φαντασία των παικτών μοιάζει να εγκλωβίζεται στο πεδίο της νόησης, παραμένοντας αποκλεισμένη από τον κόσμο των πραγμάτων, ενώ εγγυητής αυτού του αποκλεισμού, όπως είδαμε, είναι η διαυγής συνείδηση του παίκτη, η οποία επιβεβαιώνει διαρκώς την απόσταση μεταξύ παιχνιδιού και πραγματικότητας.

Εντός παιδιάς, το illusion

Ο αυστηρός διαχωρισμός του παιχνιδιού από την πραγματικότητα μοιάζει, ωστόσο, σε αρκετά σημεία αμφισβητήσιμος. Πρώτα απ' όλα, είναι δύσκολο να αποδεχτούμε ότι το παιχνίδι παίζεται πάντα “στα φέματα” — τουλάχιστον όχι για όσους και όσες παίζουν. Συχνά μάλιστα απορροφά τους παίκτες σε τέτοιο βαθμό, που η “μη-πραγματικότητα” του παιχνιδιού μετατρέπεται στη μόνη ενεργή πραγματικότητα. Επιπλέον, όπως ήδη παρατηρήσαμε με τον Caillois, στο παιχνίδι υπάρχει μια εγγενής ροπή προς την υπονόμηση της ατομικής συνείδησης του παίκτη η οποία δύσκολα θα μπορούσε να παρακαμφθεί. Εξίσου δύσκολο όμως θα ήταν να στερηθεί ο χώρος και τα αντικείμενα του παιχνιδιού την υλική τους διάσταση, το σχήμα το βάρος και την υφή τους· όπως και τη συμβολική αξία που έχουν αποκτήσει στο πλαίσιο της καθημερινότητας. Ίσως, πρέπει να αναρωτηθούμε ακόμη και για τη γενική πεποίθηση που απηχεί ο αποκλεισμός του παιχνιδιού από την πραγματική ζωή, ότι η διαδικασία του παιχνιδιού δεν

μεταβάλλει —άμεσα— την κατάσταση των πραγμάτων ή τη γνώση γύρω από αυτά. Μιας και φαίνεται πως σε κάθε περίπτωση, άλλοτε λιγότερο και άλλοτε περισσότερο, το παιχνίδι μοιάζει να συγχέεται με την πραγματικότητα. Προσπαθώντας να δούμε αυτή τη σύγχυση ως βασικό συστατικό του παιχνιδιού, ίσως αναθεωρήσουμε στο τέλος και τη σχέση του παιχνιδιού με τον χώρο, προχωρώντας πέρα από την έννοια του μαγικού κύκλου.

Ο Huizinga παρότι βλέπει το διαχωρισμό παιχνιδιού- σοβαρότητας ιδιαίτερα καθοριστικό για την κοινωνική λειτουργία του παιχνιδιού, ο ίδιος δεν φαίνεται να παρουσιάζει μια πειστική και συνεπή θεώρηση της μεταξύ τους σχέσης. Παρατηρεί ότι “η αντίθεση ανάμεσα στο παιχνίδι και στη σοβαρότητα είναι πάντα ρευστή”, από τη στιγμή που “το παιχνίδι μετατρέπεται σε σοβαρότητα και η σοβαρότητα σε παιχνίδι”.²⁹ Όμως η προσκόλλησή του στην αυστηρή οριοθέτηση του παιχνιδιού απέναντι στη συνήθη καθημερινή ζωή δεν του επιτρέπει να επαναπροσδιορίσει συνολικά το παιχνίδι στη βάση αυτής της “ρευστής αντίθεσης”. Αναγνωρίζει, ωστόσο, ότι τα όρια μεταξύ παιχνιδιού και σοβαρότητας είναι αρκετά ασαφή: “Η σημασία της «σοβαρότητας» ορίζεται από την άρνηση του «παιχνιδιού» και εξαντλείται σ’ αυτήν. [...] Η σημασία του «παιχνιδιού», απεναντίας, δεν ορίζεται κατά κανένα τρόπο με το να το ονομάσουμε «μη σοβαρό», ούτε εξαντλείται μ’ αυτό. [...] Η σοβαρότητα ζητά να αποκλείσει το παιχνίδι, ενώ το παιχνίδι μπορεί κάλλιστα να περικλείει τη σοβαρότητα”.³⁰

Θα μπορούσαμε, λοιπόν, να δούμε μια διττή προ-

29 Huizinga, ό.π., σ. 22.

30 ό.π., σ. 73.

σέγγιση απέναντι στη σοβαρότητα. Από τη μια, η σοβαρότητα της καθημερινής ζωής, και από την άλλη, η σοβαρότητα του παιχνιδιού, ως ικανότητα να απορροφά ολοκληρωτικά τους παίχτες. Πιθανότατα η ένταση ανάμεσα σε αυτές τις δύο όψεις του σοβαρού είναι αυτή που επιτρέπει στο παιχνίδι να διαβάσει την πραγματικότητα και να τη μετασχηματίζει, δημιουργώντας ένα νέο νοηματικό σύμπαν.

Ο Adorno παρατηρεί ότι η θεωρία του Huizinga καταδεικνύει μια αντίφαση που επικρατεί στο εσωτερικό του παιχνιδιού ανάμεσα στο αληθές και το αναληθές.³¹ Αυτή αποτυπώνεται με μεγαλύτερη έμφαση στο στοιχείο της “προσποίησης” [make-believe].³² Δηλαδή στο γεγονός ότι οι παίχτες έχουν ταυτόχρονα γνώση και άγνοια των πραγμάτων που συμβαίνουν στο παιχνίδι. Παρότι γνωρίζουν ότι το παιχνίδι δεν είναι πραγματικό, αναγκαστικά προϋπόθεση για να μπορούν όντως να παίξουν είναι να παραμερίσουν αυτή τη γνώση, ταυτίζοντας το παιχνίδι με την τρέχουσα πραγματικότητα. Η πίστη και η μη πίστη στον κόσμο του παιχνιδιού συνυπάρχουν η μία μέσω της άλλης. Όπως γράφει ο Huizinga: “Στην ίδια την έννοια του παιχνιδιού γίνε-

31 Σε ό,τι αφορά τη σχέση του παιχνιδιού με την τέχνη, παρατηρεί εύστοχα ότι οι “διαπιστώσεις του Huizinga είναι απρόσιτες σε προσεγγίσεις που ανάγουν την τέχνη σε μαγικές πρακτικές ή σε μια θρησκευτική μεταφυσική διάσταση”. Βλ. Theodor W. Adorno, *Αισθητική Θεωρία*, Αλεξάνδρεια, 2000, σσ. 537-539.

32 Στο στοιχείο της προσποίησης ο Huizinga βλέπει ένα σημείο τομής του παιχνιδιού με τις πρωτόγονες θρησκείες. Για τις θρησκευτικές τελετές παρατηρεί ότι “είτε μάγος είναι κανείς είτε μαγεμένος, είναι γνώστης και συγχρόνως απατημένος”. Μάλιστα, παραπέμπει και σε μια ανθρωπολογική μελέτη των θρησκειών από τον R. R. Marret που αναφέρει ότι: “Ο πρωτόγονος είναι τόσο καλός ηθοποιός, που μπορεί να απορροφάται από τον ρόλο του, όπως ένα παιδί στο παιχνίδι και, επίσης όπως ένα παιδί, ένας καλός θεατής που μπορεί να τρομάξει έως θανάτου από έναν βρυχηθμό, ενώ ξέρει ότι δεν προέρχεται από πραγματικό λιοντάρι!” (Huizinga, ο.π., σ. 42).

ται με τον καλύτερο τρόπο κατανοητή η ενότητα και το αδιαίρετο της πίστης και της μη πίστης, ο ακατάλυτος συνδυασμός της ιερής σοβαρότητας με την προσποίηση και το «αστείο»³³. Η σφαίρα του παιχνιδιού αναδεικνύεται ως πεδίο σύνθεσης του αληθούς της πραγματικότητας με το αναληθές της φαντασίας. Ο Adorno βλέπει σ' αυτή να διαμορφώνεται μια διακριτή συνείδηση του παίκτη, την οποία ονομάζει “συνείδηση της αναλήθειας του αληθούς”. Υποστηρίζει ότι η θεωρία του Huizinga ανοίγει το δρόμο για έναν “διαλεκτικό ορισμό του παιχνιδιού ως ενότητας «πίστης και μη πίστης»”. Ακόμη και αν ο ίδιος ο Huizinga, παραμένοντας προσκολλημένος στον “ερμητικό χαρακτήρα του παιχνιδιού” —που συνοψίσαμε στην έννοια του μαγικού κύκλου—, αδυνατεί να αναγνωρίσει τον καθοριστικό ρόλο της αντίθεσης αληθούς και αναληθούς στη διαμόρφωση της αισθητικής του παιχνιδιού.³⁴

Ο Ehrmann, ασκώντας κριτική στον Huizinga και τον Caillois, υποστηρίζει ότι και οι δύο βασίζονται σε a priori εννοιολογήσεις της πραγματικότητας και του πολιτισμού.³⁵ Θεωρεί ότι ο διαχωρισμός του παιχνιδιού από τη σοβαρότητα συντάσσεται με μια σειρά από καθιερωμένα εννοιικά δίπολα, όπως ο διαχωρισμός της πραγματικότητας από τη φαντασία, της φύσης από τον πολιτισμό ή της αλήθειας από το φέμα. Αμφισβητώντας τη διπολική λογική, ο ίδιος ισχυρίζεται ότι δεν είναι δυνατό να διαχωρίσουμε το παιχνίδι ούτε από τη πραγματικότητα, ούτε από τον πολιτισμό· παιχνίδι και πραγματικότητα είναι ένα και το αυτό: το παιχνίδι είναι πραγματικότητα και η πραγματικότητα διαμορφώ-

33 Huizinga, *ό.π.*, σσ. 43-44.

34 Adorno, *ό.π.*, σσ. 538-539.

35 Jacques Ehrmann, “Homo Ludens Revisited”. *Yale French Studies*, No. 41, *Game, Play, Literature* (1968), σσ. 31-57.

νεται σαν παιχνίδι. “Το διακριτικό χαρακτηριστικό της πραγματικότητας είναι ότι παίζεται”. Η κριτική του Ehrmann καλεί αφενός σε μια αναθεώρηση του παιχνιδιού που αρνείται το διαχωρισμό του από την πραγματικότητα, και αφετέρου σε μια άρνηση της ίδιας της σταθερότητας της πραγματικότητας.

Επανεξετάζοντας λοιπόν τη σχέση του παιχνιδιού με τη σοβαρότητα, θα πρέπει να επαναπροσδιορίσουμε το παιχνίδι, όχι πλέον απέναντι σε μια σταθερή πραγματικότητα, αλλά ως μέρος μιας πραγματικότητας που μεταβάλλεται και γίνεται διαπραγματεύσιμη. Στο επίκεντρο αυτής της μετάβασης βρίσκεται η σύγκυση που παρατηρήσαμε προηγουμένως, μεταξύ παιχνιδιού και σοβαρότητας. Και είναι στη βάση αυτής της σύγκυσης που μπορούμε να διακρίνουμε τη δυνατότητα του παιχνιδιού να μετασχηματίζει το εδώ και το τώρα, δημιουργώντας προσωρινούς κόσμους που βρίσκονται ανάμεσα στην πραγματικότητα και στη φαντασία. Κόσμους που παρότι είναι φανταστικοί σχηματίζονται μέσω της δράσης των παικτών και της υλικής υπόστασης των πραγμάτων. Έχει σημασία να επιμείνουμε σ’ αυτό το σημείο και να αναγνωρίσουμε ως καταστατική συνθήκη του παιχνιδιού την έκφραση του φανταστικού —του “αναληθούς”— με τους υλικούς όρους του πραγματικού — ως “αληθές”. Η φαντασία δεν βρίσκεται πλέον έξω από την πραγματικότητα, αλλά συμπλέκεται διαρκώς μαζί της και γίνεται η ίδια όχημα για τον μετασχηματισμό της. Στο σύνολό της, η πράξη του παιχνιδιού μπορεί να ιδωθεί ως μια διαρκής αναμέτρηση της φαντασίας με τον πραγματικό χώρο και χρόνο του παιχνιδιού.

Από αυτή την άποψη, θα μπορούσαμε να δούμε τον κόσμο του παιχνιδιού ως μια ενδεχόμενη εκδοχή της πραγματικότητας που γίνεται εφικτή μόνο μέσα

στη διαδικασία του παιχνιδιού. Το παιχνίδι διατηρεί πάντοτε διαμεσολαβητικό ρόλο, παραμένει στο ενδιάμεσο, δεν επιχειρεί να καθιερώσει κάποια νέα κατάσταση, ούτε να διαμορφώσει μια νέα κανονικότητα. Ακριβώς επειδή δεν φιλοδοξεί να ιδρύσει μια νέα συμπαγή πραγματικότητα μπορεί και κινείται μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας. Στην αναμέτρηση πραγματικού και φανταστικού, το παιχνίδι αποκαλύπτει την ενδεχομενικότητα της πραγματικότητας, απαντά στο πώς θα μπορούσε να είναι η πραγματικότητα: πώς θα μπορούσαν να είναι οι παίκτες, τα πράγματα, ο χώρος ή ο χρόνος του παιχνιδιού.

Αυτή η σύνθεση φαντασίας και πραγματικότητας, πυρήνας της προσέγγισής μας στο παιχνίδι, μπορεί να συνοψιστεί στην έννοια του illusion. Στα ελληνικά ο όρος αποδίδεται ως ψευδαίσθηση, παραίσθηση ή πλάνη, όμως η αγγλική λέξη είναι μάλλον πιο γόνιμη εδώ, καθώς προέρχεται από το λατινικό *inlusion*, *illudere* ή *in-ludere* που σημαίνει εντός παιδιάς.³⁶ Θα μπορούσαμε να δούμε το illusion σαν μια ενδεχόμενη πραγματικότητα που αναδύεται στο παιχνίδι, μέσω της συμπλοκής του φανταστικού με το πραγματικό, και η οποία υπάρχει όσο και όπου διατηρείται ενεργή αυτή η συναλλαγή. Καθοδηγούμενος από το illusion, ο κόσμος του παιχνιδιού καταφέρει να οικοδομήσει το παράλογο ως φαινομενικά λογικό: το illusion γίνεται η πραγματικότητα και κάνει το παιχνίδι σοβαρό για όσους απολαμβάνουν την επιρροή του — πιο σοβαρό συχνά και από την κοινώς αναγνωρισμένη πραγματικότητα.

Η αναθεώρηση του παιχνιδιού μέσα από το πρίσμα του illusion μάς δίνει τη δυνατότητα να επανεξετάσουμε τη λειτουργία της αναπαράστασης και τη συγκρό-

36 Huizinga, ό.π., σ. 26.

τηση του χώρου στο παιχνίδι. Η φαντασία εξακολουθεί να παραμένει η κινητήρια δύναμη του παιχνιδιού, όμως ο φανταστικός κόσμος δεν κυριαρχεί απόλυτα στη δημιουργία του παιγνιακού σύμπαντος, αφού καλείται να αναμετρηθεί με τον πραγματικό. Έτσι ο χώρος του παιχνιδιού δεν συγκροτείται ως αποκλειστικός τόπος της φαντασίας, αλλά ως ένα ενδεχόμενο του πραγματικού χώρου. Στη συνέχεια θα κάνουμε μια απόπειρα να κατανοήσουμε το μηχανισμό συγκρότησης του χώρου που πηγάζει από αυτή τη σύνθεση του φανταστικού με το πραγματικό πάνω στο πεδίο της πράξης του παιχνιδιού.

To illusion

Η έννοια του *illusion* αποσαφηνίζει αυτό που αναφέραμε στην αρχή ως διπλή χωρικότητα του παιχνιδιού, τη σύνθεση ενός φανταστικού και ενός πραγματικού χώρου. Εστιάζει στη σχέση ανάμεσα σε ένα εδώ, στον χώρο και τον χρόνο όπου τελείται το παιχνίδι, και σε ένα αλλού, στο φανταστικό κόσμο που αναπαριστά. Η σχέση ανάμεσα στο εδώ και στο αλλού παύει να είναι στατική, όπως την είδαμε στην προηγούμενη ενότητα, αλλά γίνεται δυναμική, ιδρύοντας μια συναλλαγή ανάμεσα στον φανταστικό και τον πραγματικό κόσμο που διατηρείται ενεργή καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το δικό μας ενδιαφέρον επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο αυτή η σχέση μεταξύ φανταστικού και πραγματικού χτίζεται μέσω του χώρου και του χρόνου. Ή, με άλλα λόγια, στις τεχνικές με τις οποίες η πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού συγκροτεί τον χώρο και τον χρόνο του παιχνιδιού, κάνοντας τους παίκτες να δρουν 'ως εάν' οι ίδιοι, ο χώρος και τα αντικείμενα να προέρχονται από τον κόσμο της φαντασίας.

Στην ουσία, θα επιχειρήσουμε να περιγράψουμε έναν αναπαραστατικό μηχανισμό που οικοδομεί τον φανταστικό κόσμο εντός του πραγματικού χώρου και χρόνου του παιχνιδιού — ‘εντός παιδιάς’.

Πρώτα απ’ όλα, θα πρέπει να αναγνωρίσουμε την αναπαραστατική ικανότητα της δράσης του παιχνιδιού. Η αναπαράσταση ενός άλλου κόσμου δεν γίνεται πλέον εξεικονιστικά, επιβάλλοντας μια μορφοποίηση ή μια κωδικοποίηση του χώρου, αλλά επιτελεστικά, μέσω της δράσης των παικτών στον χώρο. Έτσι, η λειτουργία της φαντασίας στρέφεται στη δράση, σκοπεύοντας σε μια πολλαπλή νοηματοδότηση του υλικού κόσμου του παιχνιδιού που επιτρέπει στους παίκτες να υπάρχουν και να δρουν ως παίκτες στον πραγματικό χώρο και χρόνο. Το ίδιο και η πρωταρχική υπόθεση, όπου το ‘ως εάν ...’ εκφράζει τελικά μια προτροπή για δράση, απαντώντας στο τι θα μπορούσα να κάνουν οι παίκτες εάν το πραγματικό, υλικό περιβάλλον του παιχνιδιού ήταν κάτι άλλο από αυτό που είναι. Θα πρέπει, λοιπόν, να δούμε την αναφορά σε έναν φανταστικό κόσμο όχι ως προσπάθεια περιγραφής ενός άλλου και άλλοτε, αλλά ως προσπάθεια εύρεσης τρόπων δράσης στο εδώ και στο τώρα. Αυτός είναι και ο βασικός άξονας για να συσταθεί μια προσέγγιση του παιχνιδιού εστιασμένη στην έννοια του *illusion* που να βλέπει το παιχνίδι ως μια ενδεχόμενη πραγματικότητα.

Η μεταφορά σημασιών, ρόλων και πρακτικών από το φανταστικό στο πραγματικό εγκαθιστά στη βάση μιας τέτοιας προσέγγισης του παιχνιδιού μια αναλογική σχέση: ανάμεσα σε έναν φανταστικό κόσμο και στον πραγματικό χώρο και χρόνο. Η πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού συνθέτει επιμελώς ένα σύνολο αντιστοιχιών που συνδέουν τα στοιχεία του πραγματικού κόσμου με ένα διατεταγμένο σύμπαν που σχηματί-

ζεται στη φαντασία των παικτών. Μεταβιβάζεται, έτσι, διαρκώς ένα μέρος της γνώσης του άλλου στο εδώ. Βέβαια, απαραίτητη προϋπόθεση για την ύπαρξη του παιχνιδιού αποτελεί η κοινή γνώση του φανταστικού κόσμου. Το παιχνίδι άλλοτε αναπαριστά κάποιο φυσικό ή κοινωνικό γεγονός, γνωστό μέσα από κοινές εμπειρίες ή καθιερωμένες πεποιθήσεις, και άλλοτε αποτελεί ένα αφηρημένο σύστημα σημείων, που γίνεται γνωστό στους παίκτες με τη μορφή κανόνων και οδηγιών πριν αρχίσει το παιχνίδι. Ωστόσο, την ίδια στιγμή, η γνώση αυτή διαφοροποιείται μεταξύ των παικτών, καθώς πάνω στα κοινά σχήματα επιδρά κάθε φορά η μοναδικότητα της φαντασίας. Άλλωστε έτσι διατηρείται ζωντανό το παιχνίδι και ο απρόβλεπτος χαρακτήρας του.

Αυτή η αναλογία ανάμεσα στο εδώ και στο άλλο συγκροτείται επιτελεστικά μέσω της αναπαραστατικής ικανότητας της δράσης, εξίσου χωρικά και χρονικά. Στον χώρο, η δράση διαμορφώνει το έδαφος πάνω στο οποίο η αναλογική σχέση αναγνωρίζεται και επιβεβαιώνεται. Οι παίκτες εντοπίζουν διακριτές χωρικές μορφές στον πραγματικό και τον φανταστικό κόσμο και τις αντιστοιχίζουν, χτίζοντας την αναλογία μεταξύ των δύο τάξεων. Στη βάση αυτής της αναλογίας ο πραγματικός χώρος του παιχνιδιού αρθρώνεται σε διακριτές ενότητες χώρου, οι οποίες επενδύονται με σημασίες που αντλούνται από τον φανταστικό κόσμο. Το αποτέλεσμα είναι οι μορφές του χώρου, τα αντικείμενα του παιχνιδιού, αλλά και οι ίδιοι οι παίκτες ως φυσικές οντότητες, να αποκτούν νέες σημασίες μέσα στο παιχνίδι.

Ταυτόχρονα, όμως, αυτές οι σημασίες συνθέτουν κάτι σαν οδικό χάρτη του παιχνιδιού, δεσμεύοντας τους παίκτες να τις επιβεβαιώνουν συνεχώς μέσα από τη δράση τους. Οπότε, παράλληλα με τη σημασιοδότη-

ση του χώρου και των πραγμάτων, βλέπουμε να σχηματίζεται στο παιχνίδι και ένα ρεπερτόριο δυνατών δράσεων. Η χαρτογράφηση του πραγματικού χώρου του παιχνιδιού κατ' αναλογία ενός φανταστικού κόσμου ορίζει τι μπορεί να κάνει ποιος, πού και πότε. Έτσι η αναλογική σχέση μεταξύ πραγματικού και φανταστικού συγκροτείται και σε μια απολύτως παράλληλη χρονική διάσταση, εφοδιάζοντας τους παίχτες με συγκεκριμένους ρόλους και πρακτικές. Στοιχειοθετεί ένα ρεπερτόριο πρακτικών που, κατ' αντιστοιχία πάλι, αρθρώνει τον χρόνο του παιχνιδιού, συνδέοντας διακριτές ενότητες χρόνου με ένα σύνολο δυνατών σχημάτων δράσης. Βέβαια, ούτε τα σχήματα δράσης, ούτε οι σημασίες που αντλεί το παιχνίδι από τον κόσμο της φαντασίας επιβάλλονται με οριστικό τρόπο στο παρόν. Προσαρμόζονται στις τακτικές των παικτών και υπάγονται στην ίδια τη διαδικασία του παιχνιδιού, που ανανεώνει διαρκώς τον τρόπο που συνδυάζονται πάνω στο πεδίο του παιχνιδιού.

Το παραπάνω θα μπορούσε να είναι ένα πρώτο σχέδιασμα του μηχανισμού που διαχειρίζεται την ένταση μεταξύ φανταστικού και πραγματικού για να συγκροτήσει τον χώρο του παιχνιδιού μέσω της δράσης. Θα προσπαθήσουμε, όμως, να το επεξεργαστούμε περισσότερο. Στον πυρήνα του βρίσκουμε μια συνθήκη σύγκρισης και αναλογίας: ο πραγματικός χώρος και χρόνος συγκρίνεται με τον φανταστικό κόσμο και, μέσω μιας αναλογικής σχέσης, αντλεί από αυτόν σημασίες και πρακτικές, που επιτρέπουν στους παίχτες να δρουν 'ως εάν' οι ίδιοι, ο χώρος και τα πράγματα να είναι κάτι άλλο από αυτό που ήταν μέχρι να ξεκινήσει το παιχνίδι. Θα μπορούσαμε, λοιπόν, να δούμε τη συγκρότηση του χώρου του παιχνιδιού ως το αποτέλε-

σμα μιας σημασιολογικής μεταφοράς: ο χώρος απο-κτά νόημα μέσω μιας αναλογικής σύγκρισης με κάτι ήδη γνωστό — όπου το γνωστό εδώ είναι ο φανταστικός κόσμος που μοιράζονται από κοινού όσοι και όσες συμμετέχουν στο παιχνίδι. Κάθε πρωταρχική υπόθεση παιχνιδιού είναι βασικά μια μεταφορά.

Στην κλασική ρητορική, η μεταφορά ορίζεται ως μια ταυτοποίηση δύο φαινομενικά μη σχετικών όρων, η οποία αναδεικνύει μεταξύ τους μια λανθάνουσα ομοιότητα. Εμφανίζεται ως ο κατ' εξοχήν τρόπος της ομοιότητας· εστιάζει σε μια νοηματική συγγένεια δύο λέξεων, τις ταυτίζει, και επεκτείνει αναλογικά το νόημά τους — κατά κανόνα της μίας από τις δύο. Όπως παρατηρεί ο Ricoeur, η κλασική ρητορική εντοπίζει τη μεταφορά στο επίπεδο της λέξης, στη σύγκριση και την αναλογική ταύτιση δύο όρων.³⁷ Βασίζει έτσι την ερμηνεία της μεταφοράς στη χρήση ενός ονόματος στη θέση ενός άλλου. Ουσιαστικά, σε μια παρεκκλίνουσα, μη συνηθισμένη, χρήση μιας λέξης.

Μπορούμε, σ' αυτή τη βάση, να δούμε μια σαφή αντιστοιχία ανάμεσα στο επίπεδο της λέξης, όπου εστιάζει η ερμηνεία της μεταφοράς στην κλασική ρητορική, και τις διακριτές ενότητες χώρου και χρόνου που παρατηρήσαμε προηγουμένως. Στο σχήμα που παρουσιάσαμε παραπάνω, είδαμε ότι οι πραγματικές ενότητες χώρου και χρόνου συγκρίνονται και ταυτίζονται με αντίστοιχες φανταστικές, επεκτείνοντας τη σημασία τους. Συνεπώς, η χωρικότητα του παιχνιδιού υπό το πρίσμα του *illusion* συγχροτείται, καταρχάς, μέσα από ένα σύνολο μεταφορών που εγκαθίστανται σε διακριτές χωρικές μορφές και διακριτά σχήματα δράσης.

Κάνοντας μια απόπειρα να διευκρινίσουμε το ρόλο

37 Paul Ricoeur, *The Rule of Metaphor*, Routledge, 1977.

της δράσης στη συγκρότηση του χώρου του παιχνιδιού, θα επιχειρήσουμε ορισμένες παρατηρήσεις σχετικά με την πρακτική λειτουργία της μεταφοράς και τη σχέση της με τη μετωνυμία κατά τη χρήση των δύο ρητορικών τρόπων στο λόγο. Σε ένα θεμελιώδες άρθρο του, ο Roman Jakobson³⁸ συντάσσεται με τη γενική παραδοχή ότι η δομή της γλώσσας αναπτύσσεται μεταξύ δύο βασικών σημασιολογικών αξόνων: της ομοιότητας και της συνάφειας. Σε αυτούς αντιστοιχούν δύο βασικοί ρητορικοί τρόποι: η μεταφορά, που σχετίζεται με την ομοιότητα, και η μετωνυμία, που σχετίζεται με τη συνάφεια. Η καινοτομία του Jakobson είναι ότι γενικεύει τη διάκριση μεταφοράς και μετωνυμίας πολύ πέρα από την κλασική θεωρία των τρόπων, άρα τη σημασιολογική μεταβολή των λέξεων, προς τις διαδικασίες παραγωγής νοήματος στο λόγο. Σημειώνει, λοιπόν, ότι κατά τη χρήση της γλώσσας η μεταφορά συνυπάρχει με τη μετωνυμία και ανάλογα με την περίπτωση η έμφαση τοποθετείται στη μία ή στην άλλη. Όπως για παράδειγμα στη λογοτεχνία, όπου είναι κοινώς αποδεκτή η σύνδεση της ομοιότητας και του μεταφορικού λόγου με τα ρεύματα του ρομαντισμού και του συμβολισμού. Ενώ η συνάφεια και ο μετωνυμικός λόγος κυριαρχούν στο ρεαλισμό. Ενισχύεται έτσι ο ισχυρισμός ότι τα ζεύγη μετωνυμία-συνάφεια και μεταφορά-ομοιότητα είναι αδιαχώριστα, μιας και χαρακτηρίζουν από κοινού διαδικασίες του λόγου.

Αυτό που φαίνεται να έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι ότι ο Jakobson παρατηρεί μια γενικευμένη παραγνώριση της διττής σχέσης μεταφοράς και μετωνυμίας. Ανατρέχει και πάλι στη λογοτεχνία, επισημαίνοντας ότι

38 Roman Jakobson, "Two Aspects of Language and Two Types of Aphasic Disturbances", στο *On Language*, Harvard University Press, 1995, σσ. 115-133.

“η στενή σύνδεση του ρομαντισμού με τη μεταφορά είναι ευρέως αποδεκτή, ενώ οι αντίστοιχοι δεσμοί του ρεαλισμού με τη μετωνυμία συνήθως μένουν απαρατήρητοι”.³⁹ Αυτό οφείλεται κατά τον ίδιο στον τρόπο με τον οποίο επεξεργαζόμαστε νοητικά τις διαδικασίες της μεταφοράς και της μετωνυμίας. Η μεταφορά συγχρίνει έναν όρο με κάποιον άλλο, δίνοντας έμφαση στην ομοιότητα που υπάρχει μεταξύ τους. Το μεταφορικό νόημα παράγεται μέσω της αναλογικής σύγκρισης δύο όρων που ανήκουν σε διαφορετικές νοηματικές ενότητες. Έτσι η σύγκριση τοποθετείται στο επίκεντρο της παραγωγής του νοήματος, με αποτέλεσμα η αναλογική σχέση μεταξύ των δύο όρων να εκτίθεται και να γίνεται αντιληπτή. Αντίθετα, η μετωνυμία βασίζεται σε μια διαφορετική αρχή, η οποία συχνά διαφεύγει της άμεσης αντίληψης. Αναφέρεται σε ένα πράγμα με το όνομα ενός άλλου. Και οι δύο όροι της μετωνυμίας προέρχονται από την ίδια νοηματική ενότητα και παρουσιάζουν αντικειμενική συνάφεια. Η παραγωγή του νοήματος δεν εστιάζει στη μεταξύ τους σχέση, στη σύγκριση και στην υποκατάσταση του ονόματος. Αλλά στην εισαγωγή ενός νέου κατηγορήματος, στη διατύπωση μιας νέας αλήθειας. Έτσι η σχέση μεταξύ των δύο όρων της μετωνυμίας αποκρύπτεται ως αυτονόγητη και δεδομένη. Το ίδιο και η υποκατάσταση του ενός όρου από τον άλλο, με αποτέλεσμα να μένει συχνά απαρατήρητη.

Η διαφορά αυτή γίνεται πιο κατανοητή αν επιστρέψουμε στο παράδειγμα που δίνει ο Jakobson σχετικά με τον γραπτό λόγο.⁴⁰ Η μεταφορά, όπως παρατηρεί, αποτελεί το βασικό εκφραστικό τρόπο της ποίησης:

39 ό.π., σ. 132.

40 ό.π., σ. 133.

ενώ η μετωνυμία, συναντάται πιο συχνά στην πρόζα. Η ποίηση επικεντρώνεται στη δημιουργία γλωσσικών σημείων, προβάλλοντας τη νοηματική και μορφολογική ομοιότητα ή αντίθεσή τους με άλλα. Αντιθέτως η πρόζα εστιάζει κυρίως στο αναφερόμενο αντικείμενο. Ακολουθεί μια μετωνυμική αλληλουχία σχέσεων συνάφειας, με αποτέλεσμα συχνά να παρεκκλίνει από την αυστηρή δομή της πλοκής και να χάνεται στον χώρο και στον χρόνο της αφήγησης. Συνοψίζοντας, μπορούμε να πούμε ότι η μεταφορά αντλεί τα στοιχεία της από δύο διακριτά νοηματικά σύνολα τα οποία θέτει σε σύγκριση, ενώ η μετωνυμία κινείται σε ένα ενιαίο νοηματικό σύνολο όπου εισάγει νέα κατηγορήματα. Η μεταφορά στηρίζεται σε μια σημειακή αναλογική σύνδεση που βάλλει τη λογικότητα και υπερβαίνει το υφιστάμενο χωροχρονικό πλαίσιο, ενώ η μετωνυμία κινείται γραμμικά σε ένα χωροχρονικό πλαίσιο που εκλαμβάνεται ως λογικό — χωρίς να είναι απαραίτητα.

Έχοντας κατά νου τις παρατηρήσεις του Jakobson, μπορούμε να επιχειρήσουμε μια πιο πραγματιστική προσέγγιση της σχέσης μεταφοράς και μετωνυμίας που να εστιάζει ακόμη περισσότερο στην εκφορά του λόγου.⁴¹ Ξεκινώντας πάλι από την παρατήρηση ότι οι δύο τρόποι συνυπάρχουν κατά τη χρήση της γλώσσας χωρίς να διαφέρουν απόλυτα, θα εστιάσουμε στην επικοινωνιακή λειτουργία τους· στον τρόπο που μεταφέρουν ένα μήνυμα. Θα προσπαθήσουμε, με άλλα λόγια, να διακρίνουμε τις διαφορετικές πτυχές του νοήματος της ίδιας σημαίνουσας πράξης, που αναδεικνύονται αν αυτή ιδωθεί ως μεταφορά ή ως μετωνυμία. Άλλω-

41 Σχετικά βλ. Anders Sigrell, “Whenever I put on a black jacket, I get dandruff. On metonymy as a device for constructive argumentation analysis”. *Education Inquiry*, Vol. 3, No. 4, December 2012, σσ. 535–550.

στε, στόχος μας δεν είναι καθεαυτή η γλωσσική ανάλυση, αλλά η περιγραφή μιας διαδικασίας παραγωγής νοήματος. Άρα οι ρητορικοί τρόποι μας ενδιαφέρουν ως τεχνικές παραγωγής νοήματος, και όχι ως ερμηνευτικά σχήματα της γλώσσας. Σε αυτή την κατεύθυνση, θα επιχειρήσουμε να χρησιμοποιήσουμε το διττό σχήμα μεταφοράς και μετωνυμίας για να επεξεργαστούμε περαιτέρω τον αναπαραστατικό μηχανισμό που συγκροτεί τον χώρο του παιχνιδιού υπό το πρίσμα του illusion. Θα προσπαθήσουμε, στην ουσία, να αναδείξουμε την παράλληλη μετωνυμική διάσταση της σχέσης φανταστικού-πραγματικού, η οποία όπως παρατηρήσαμε λειτουργεί καταρχάς μεταφορικά.

Είδαμε ότι το παιχνίδι αναπτύσσεται στη βάση μιας πρωταρχικής υπόθεσης που συγκρίνει τον πραγματικό κόσμο με έναν φανταστικό. Διακρίνει εσωτερικές ενότητες χώρου και χρόνου και τις επενδύει με μεταφορικές σημασίες. Όπως για παράδειγμα όταν τα παιδιά παίζοντας αναπαριστούν κάτι που ήδη γνωρίζουν και μετατρέπουν το δωμάτιό τους και μερικά καθημερινά αντικείμενα σε έναν φανταστικό κόσμο. Το δωμάτιο μπορεί ξαφνικά να αναπαριστά οτιδήποτε, από ένα ιατρείο ή ένα σχολείο μέχρι μια ολόκληρη χώρα με πόλεις, λιμάνια και σιδηροδρομικά δίκτυα. Αντίστοιχα, πιο αφηρημένα παιχνίδια αποδίδουν μεταφορικές σημασίες, για παράδειγμα, στο ταμπλό και τα ξύλινα πιόνια του σκακιού, στα φύλλα της τράπουλας, ή ακόμη και στα 'τέρματα', την 'περιοχή' και τις 'θέσεις' των παικτών σε ένα γήπεδο ποδοσφαίρου. Σε κάθε περίπτωση, ο χώρος στον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι συγκρίνεται με έναν φανταστικό κόσμο και αρθρώνεται σε διακριτές ενότητες που αποκτούν μεταφορικές σημασίες. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και με τον χρόνο, ο οποίος σε πρώτο επίπεδο αρθρώνεται μέσα από τις

επιτρεπόμενες πρακτικές που εφαρμόζουν οι παίκτες.

Κάνοντας ένα καθοριστικό βήμα, θα επιχειρήσουμε να περάσουμε από τη νοηματοδότηση κάθε διακριτής ενότητας χώρου και χρόνου, στην παραγωγή του νοήματος μέσα από την ανάπτυξη της δράσης του παιχνιδιού. Η δράση καλείται να διαχειριστεί το σύνολο των μεταφορικών χωρικών και χρονικών σημείων προκειμένου να οδηγήσει το παιχνίδι από τη μια κατάσταση στην άλλη. Όμως οι κινήσεις των παικτών δεν εστιάζουν συνήθως στις ίδιες τις σημασίες που αποκτά ο χώρος του παιχνιδιού, ούτε στα επιτρεπόμενα σχήματα δράσης ως τέτοια — στα στοιχεία, κατά κάποιον τρόπο, που συνθέτουν το σύμπαν του παιχνιδιού. Επικεντρώνονται περισσότερο στις δυνατότητες που προσφέρει ο συνδυασμός τους κατά τη διαδικασία του παιχνιδιού. Στις ενέργειες, δηλαδή, που επιτρέπει το ρεπερτόριο των πρακτικών του παιχνιδιού σε συνδυασμό με την εκάστοτε διάταξη των χωρικών σημείων του πεδίου.

Μπορούμε, λοιπόν, να ισχυριστούμε ότι η δράση του παιχνιδιού αναπτύσσεται στο άμεσο περιβάλλον που διαμορφώνει η ταύτιση του πραγματικού με το φανταστικό. Δεν εστιάζει στη σύγκριση των δύο κόσμων, αλλά καλείται να αξιοποιήσει τις δυνατότητες που δημιουργεί η σύνθεση φανταστικού και πραγματικού πάνω στο πεδίο του παιχνιδιού. Παρότι αρθρώνεται μεταφορικά, αντλώντας πρακτικές και σημασίες από την αναλογική σύγκριση με έναν φανταστικό κόσμο, φαίνεται πως λειτουργεί εντέλει μετωνυμικά, εστιάζοντας αποκλειστικά στις κινήσεις των παικτών στον πραγματικό χώρο του παιχνιδιού. Αυτή η μετωνυμική λειτουργία της δράσης ενισχύεται και επιβεβαιώνεται από το γεγονός ότι οι παίκτες δρουν θεωρώντας δεδομένη τη συνάφεια του πραγματικού χώρου

και χρόνου του παιχνιδιού με τον φανταστικό κόσμο.

As πάρουμε ένα παράδειγμα δράσης από το σκάκι: “ο αξιωματικός τρώει τη βασίλισσα”· ή από το παιδικό παιχνίδι που αναφέραμε παραπάνω: “οι ληστές κλέβουν το φορτίο του τρένου”. Αν δούμε αυτές τις δύο δράσεις ως μεταφορές, τότε στο επίκεντρο του νοήματος του χώρου βρίσκεται η σύγκριση φανταστικού-πραγματικού. Η αναλογική συσχέτιση των ξύλινων πιονιών με τον ‘αξιωματικό’ και τη ‘βασίλισσα’, στην πρώτη περίπτωση και στη δεύτερη —ας υποθέσουμε— ότι ένα κουτί είναι το τρένο, τα παιδιά οι ληστές και μερικά μολύβια το φορτίο. Εδώ βλέπουμε το νόημα του χώρου να παράγεται σημειακά, μέσα από την αντιστοίχιση συγκεκριμένων πραγματικών χωρικών μορφών με άλλες που ανήκουν στη φαντασία των παικτών.

Αν όμως δούμε τις ίδιες δράσεις ως μετωνυμίες, τότε στο επίκεντρο του νοήματος βρίσκεται το συγκεκριμένο *συμβάν* της δράσης ως μέρος της πράξης του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, στην επίθεση του αξιωματικού στη βασίλισσα που ακολουθεί τη μέχρι τώρα εξέλιξη της παρτίδας. Αποκρύπτεται, αντίστοιχα, η μετωνυμική υποκατάσταση του ονόματος, η οποία στο παράδειγμά μας θα αντιστοιχούσε στη χρήση του ονόματος του αξιωματικού έναντι του ξύλινου πιονιού και, εντέλει, έναντι του παίκτη που παίρνει την απόφαση να κουνήσει το πιόνι. Εστιάζοντας στη μετωνυμική διάσταση της δράσης, βλέπουμε τον χώρο να συγκροτείται επιτελεστικά, μέσα από τη δράση του παιχνιδιού.

Δεν προσπαθούμε εδώ να αρνηθούμε τη μεταφορική διάσταση του νοήματος του χώρου, αλλά να δούμε παράλληλα με αυτή μια μετωνυμική. Η υποκατάσταση του ξύλινου πιονιού με τον αξιωματικό δεν παύει να κρύβει πίσω της μια συμβολική σύνδεση, μια μεταφορική αναλογική σύγκριση του πιονιού με έναν φα-

νταστικό αξιωματικό. Ωστόσο, η μετωνυμία στρέφει το επικοινωνιακό ενδιαφέρον στο συμβάν της δράσης με αποτέλεσμα η αλλαγή του ονόματος να αποσύρεται από το επίκεντρο του νοήματος ως δεδομένη. Η κατασκευή του μετωνυμικού όρου —η σημασιοδότηση μιας χωρικής μορφής, όπως του αξιωματικού στο παράδειγμά μας— δεν εκτίθεται άμεσα στην κρίση του παίκτη. Μάλιστα ο παίκτης καλείται να επεκτείνει ο ίδιος μη συνειδητά τη μετωνυμία, ανακαλώντας αντιστοιχίσεις με τον φανταστικό κόσμο. Παίζοντας, αναγνωρίζει άρρητα το πλέγμα σημασιών και τα περιθώρια ενέργειας που αποκτά το ξύλινο πιόνι ως αξιωματικός. Ανακαλεί, δηλαδή, μη συνειδητά τη μεταφορική σύνδεση του πραγματικού με το φανταστικό. Με αυτό τον τρόπο ενισχύεται η πεποίθηση ότι ο κόσμος του παιχνιδιού είναι κάτι που υπάρχει εντός του πραγματικού χώρου και χρόνου, και όχι κάτι που ανήκει στη φαντασία των παικτών. Η μετωνυμική διάσταση του νοήματος του χώρου συσκοτίζει τη σύγκριση πραγματικού-φανταστικού· εγκαθιστά έμμεσες παραδοχές που μπολιάζουν τον πραγματικό χώρο με έναν φανταστικό κόσμο.

Η διπλή κίνηση μεταξύ μεταφοράς και μετωνυμίας φέρνει την πραγματικότητα του παιχνιδιού στο προσκήνιο, αποδίδοντας πλέον ενεργό ρόλο στο εδώ και το τώρα του παιχνιδιού, καθώς ο υλικός και κοινωνικός χώρος της δράσης συνυφαίνεται πλέον με τον φανταστικό κόσμο που επικαλείται το παιχνίδι. Υπό το πρίσμα του *illusion*, η χωρικότητα του παιχνιδιού φαίνεται να συγχροτείται στο ενδιάμεσο μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Το παιχνίδι αναφέρεται σε ένα αλλού όχι για να το περιγράψει καθεαυτό, αλλά για να σχηματίσει ένα πλαίσιο δράσης που θα νοηματοδοτήσει τον πραγματικό χώρο και χρόνο. Παρατηρούμε, έτσι, μια βασική μετατόπιση στο μηχανισμό της ανα-

παράστασης: με βάση το μαγικό κύκλο ο χώρος νοηματοδοτείται ως εξεικόνιση, ενώ με βάση το illusion ως επιτέλεση. Και στις δύο περιπτώσεις ο χώρος του παιχνιδιού αναπαριστά έναν άλλο χώρο όπως τον έχει συλλάβει η φαντασία, ωστόσο διαφέρει σε κάθε περίπτωση ο τρόπος που λειτουργεί η αναπαράσταση.

Εστιάζοντας στο illusion, στην πραγματικότητα του παιχνιδιού, βλέπουμε ότι η σύνδεση με τον φανταστικό κόσμο να χτίζεται συνεχώς μέσω της δράσης. Η αναπαράσταση του φανταστικού κόσμου δεν είναι πλέον εξεικονιστική, αλλά επιτελεστική. Οι έννοιες και οι σημασίες που μεταφέρει η πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού δεν δημιουργούν μια φανταστική εικόνα του αλλού, επιβάλλοντας στατικές νοηματικές σχέσεις στον πραγματικό χώρο. Αλλά προτείνουν ένα σύνολο χωρικών σημείων και ένα ρεπερτόριο πρακτικών που τροφοδοτούν τη δράση. Ο χώρος του παιχνιδιού ανα-συγκροτείται συνεχώς μέσα από τη δράση των παικτών στον πραγματικό χώρο.

Έτσι το ενδιαφέρον μας μετατοπίζεται από τη δυνατότητα του παιχνιδιού να περιγράφει άλλους κόσμους, στη δυνατότητά του να μετασχηματίζει υλικά και συμβολικά την πραγματικότητα. Ωστόσο, η φαντασία εξακολουθεί να είναι αυτή που διαμορφώνει τη συνθήκη εντός της οποίας αναπτύσσεται το παιχνίδι. Πρόκειται όμως για μια φαντασία που δεν περιορίζεται αποκλειστικά στο επίπεδο της νόησης, αλλά καλείται να αναμετρηθεί με την υλική διάσταση των πραγμάτων. Στο illusion, η φαντασία επιχειρεί να διευρύνει τη δυνατότητα δράσης των παικτών στον πραγματικό χώρο και χρόνο. Μάλιστα μέσα από μια διαδικασία που, όπως είδαμε, δεν βασίζεται ολοκληρωτικά στη συνειδητή γνώση της φανταστικής προέλευσης του παιχνιδιού.

Διάχυση στην καθημερινή ζωή, το παιγνιώδες

Υπό το πρίσμα του illusion, είδαμε ότι το παιχνίδι, πέρα από την εξεικόνιση ενός φανταστικού κόσμου, έχει τη δυνατότητα να επικαλείται έναν φανταστικό κόσμο προκειμένου να διαμορφώσει ένα πεδίο ανάπτυξης της πράξης. Αναιρώντας τον αποκλεισμό του παιχνιδιού από την πραγματική ζωή, που αντικρίσαμε στην πρώτη ενότητα, δείξαμε τη δύναμη του παιχνιδιού να μετασχηματίζει την τρέχουσα πραγματικότητα, ενεργοποιώντας μια ενδεχόμενη εκδοχή της, μέσω της σύγκρισης με έναν φανταστικό κόσμο. Θα προσπαθήσουμε στη συνέχεια να ολοκληρώσουμε την κίνηση, από την εξεικόνιση στη δράση, με ένα τρίτο θεωρητικό βήμα στη σχέση του παιχνιδιού με την πραγματικότητα. Αναζητώντας το παιχνίδι ως πτυχή της καθημερινής ζωής, θα εξετάσουμε την προοπτική που έχει η ίδια η πράξη του παιχνιδιού να εφευρεθεί εντός της πραγματικής ζωής και να τη μετασχηματίσει χωρίς να επικαλείται έναν φανταστικό κόσμο. Σε αυτό το τρίτο βήμα, θα προσπαθήσουμε να σκιαγραφήσουμε τη φαντασία

ως μέσο σχηματοποίησης των δυνατοτήτων που υπάρχουν εντός του πραγματικού κόσμου και όχι ως μέσο σύλληψης ενός άλλου κόσμου.

Θα ήταν καταρχάς χρήσιμη μια εννοιολογική διευκρίνιση μεταξύ παιχνιδιού και παιγνιώδους. Η διάκριση, δηλαδή, ανάμεσα στο παιχνίδι ως διακριτή κατηγορία της ανθρώπινης πράξης, και στο παιγνιώδες ως μια γενική συνθήκη ανάπτυξης της πράξης. Ξεφεύγοντας, ρητά πλέον, από τη μελέτη του παιχνιδιού ως διαχωρισμένης δραστηριότητας που εξαιρείται από την καθημερινή ζωή, η έννοια του παιγνιώδους προβάλλει το παιχνίδι ως συστατικό στοιχείο του καθημερινού, ως μια εγγενή ποιότητα κάθε συνηθισμένης και τετριμμένης πράξης. Με το παιγνιώδες, επιχειρούμε ουσιαστικά να δούμε τρόπους με τους οποίους το παιχνίδι εισβάλλει στην πραγματική ζωή και ανακύπτει στην καθημερινή πρακτική, αυτή που συχνά θεωρείται άνευ ουσίας και άνευ σημασίας. Ανατρέχοντας στην κριτική της καθημερινής ζωής του Lefebvre, θα προσπαθήσουμε, αρχικά, να διακρίνουμε τις επιπτώσεις που μπορεί να έχει η θεωρητική μετατόπιση προς το παιγνιώδες, αλλά και τις δυνατότητες που ανοίγει για τη μελέτη του παιχνιδιού. Έτσι ώστε, στη συνέχεια, να μπορέσουμε να δούμε πώς η παιγνιώδης πράξη ανακτά τον χώρο.

Ακολουθώντας τον Lefebvre,⁴² θα λέγαμε ότι η εννοιολογική διάκριση του παιγνιώδους επιχειρεί να απομακρύνει το παιχνίδι από τις διαχωρισμένες δραστηριότητες μεταξύ των οποίων κατά κανόνα το κατέτασσε —και συνεχίζει ίσως να το κατατάσσει— ο δυτικός πολιτισμός. Σε αυτή τη λογική του διαχωρισμού, όπως είδαμε, θεμελιώνονται και οι δύο βασικές μελέτες που εξετάσαμε στην πρώτη ενότητα, του Huizin-

42 Henri Lefebvre, *Critique of Everyday Life*, Verso, 1991, βλ. σσ. 83-98.

ga και του Caillois. Ο διαχωρισμός εμφανίζει το παιχνίδι ως μια ανώτερη δραστηριότητα που επιτρέπει στους ανθρώπους να βγαίνουν έξω από την καθημερινή ζωή και εμπεριέχει, ρητά ή άρρητα, μια κριτική της καθημερινής ζωής. Όπως παρατηρεί ο Lefebvre, οι διαχωρισμένες δραστηριότητες, όντας αποκομμένες από την καθημερινή πρακτική, ταυτίζονται βασικά με μια θεωρητική ανασκόπηση του πραγματικού και του καθημερινού. Κάτι που είδαμε να ισχύει και για το παιχνίδι, κατεξοχήν στον Huizinga, αλλά και στον Caillois.

Στην πίσω όψη αυτής της πολιτισμικής παράδοσης βρίσκουμε την ίδια την καθημερινή ζωή, η οποία ορίζεται υπολειμματικά, ως “αυτό που περισσεύει” όταν απομακρύνουμε όλες τις ανώτερες και εξειδικευμένες δραστηριότητες. Προϊόν μιας θεμελιώδους αφαίρεσης, η καθημερινή ζωή εμφανίζεται στη δυτική σκέψη ως ένα σύνολο ασήμαντων στιγμών που συμπληρώνουν το “τεχνικό κενό” μεταξύ των σημαντικών δραστηριοτήτων των ανθρώπων. Περιορίζεται έτσι σε μια πρακτική επιβεβαίωση του διαχωρισμένου από αυτή λόγου επί του πραγματικού που παράγεται από τις ανώτερες δραστηριότητες των ανθρώπων. Ωστόσο ο Lefebvre, από την πλευρά του, ισχυρίζεται ότι οι κατά κανόνα διαφοροποιημένες δραστηριότητες “δεν υπήρξαν ποτέ διαχωρισμένες από την καθημερινή πρακτική, παρά μόνο φαινομενικά”. Ο ίδιος επιχειρεί να δει την καθημερινή ζωή ως ολότητα, που “περικλείει όλες τις ανθρώπινες δραστηριότητες, με όλες τις διαφορές και τις αντιθέσεις τους”. Ως “το σημείο συνάντησης, τον σύνδεσμο, και το κοινό έδαφος”.

Όμως αυτό που μας ενδιαφέρει περισσότερο είναι ότι δεν αρκείται στην περιγραφή της καθημερινής ζωής, αλλά αναζητά σ’ αυτήν εντάσεις, σημεία ρήξης, “στιγμές” ριζικής αναγνώρισης των δυνατοτήτων που περι-

έχονται στην καθημερινή εμπειρία και τη μετασχηματίζουν εκ των έσω. Ο Lefebvre βλέπει στην καθημερινή ζωή τη δυνατότητα να γίνει η ίδια όχημα μιας “άμεσης κριτικής” απέναντι στη γνώση του κόσμου που παράγουν οι ανώτερες και διαχωρισμένες ανθρώπινες δραστηριότητες. Για να υπερβούμε όμως τον διαχωρισμό, οφείλουμε πρώτα να δούμε την αμοιβαία σχέση μεταξύ “των απλών στιγμών και των υψηλότερων στιγμών της ζωής”,⁴³ και να επιχειρήσουμε να συνθέσουμε τις διαφορετικές πραγματικότητες που αυτές προτείνουν.

Στη βάση αυτής της αντιθετικής σχέσης χτίζεται η καθημερινή πρακτική. Η εμπειρία της καθημερινής πρακτικής κρύβει μια μόνιμη ένταση ανάμεσα στη βεβαιότητα και την καινοτομία. Τη βεβαιότητα της επανάληψης και των αυτοματισμών, που επιβεβαιώνουν μια σταθερή γνώση του πραγματικού· απέναντι στην καινοτομία που εισάγει στην καθημερινή πράξη το αυθόρμητο, το ενστικτώδες και το τυχαίο, υπονομεύοντας διαρκώς τη βεβαιότητα αυτής της γνώσης. Η συλλογιστική του Lefebvre, ουσιαστικά, μάς καλεί να δούμε μια αναμέτρηση πράξης και γνώσης πάνω στο ενοποιημένο πεδίο της καθημερινής ζωής. Η καθημερινή ζωή μεσολαβεί ανάμεσα στο βιωμένο και τη νοητική του επεξεργασία, ως ένα πεδίο συνάντησης του πνευματικού με το υλικό και της σκέψης με την πράξη, όπου διασταυρώνονται “όσα ο άνθρωπος ελέγχει με όσα δεν ελέγχει”.⁴⁴ Μέσα από αυτή την αντίθεση η καθημερινή ζωή αναδεικνύεται ως ένας τόπος αέναου μετασχηματισμού· μιας μόνιμης εναλλαγής μεταξύ επιβεβαίωσης και διάψευσης της γνώσης μας για τον κόσμο μέσω της πράξης.

43 ό.π., σ. 86.

44 ό.π., σ. 21.

Επιστρέφοντας στη συζήτηση για το παιχνίδι, φαίνεται ότι μια τέτοια προσέγγιση της καθημερινής ζωής μπορεί να προσφέρει χρήσιμες διευκρινίσεις σχετικά με τη μετάβαση στο παιγνιώδες. Μπορούμε να δούμε το παιχνίδι, ως διαχωρισμένη δραστηριότητα, να ταυτίζεται με μια κριτική αναπαράσταση της καθημερινής ζωής. Ίσως και να παράγει, όπως θα το έθετε ο Huizinga, μια γνώση επί της καθημερινής ζωής. Από την άλλη, η παιγνιώδης πράξη, ως έκφανση της καθημερινής πρακτικής, προτείνει μια πρακτική γνώση, έναν αναστοχασμό μέσω της πράξης. Αναφέρεται σε μια μόνιμη δοκιμή που εκμεταλλεύεται την ένταση μεταξύ της γνώσης που οριοθετεί την πράξη και της ίδιας της πράξης, για να αναθεωρήσει τις βεβαιότητες της γνώσης. Η ποιότητα του παιγνιώδους χαρακτηρίζει την πράξη που πειραματίζεται με τον εαυτό της, που επιχειρεί να αναδείξει ή να σχηματίσει νέα πεδία δράσης. Είναι η πράξη που συνεχώς βρίσκεται αντιμέτωπη με ερωτήματα σχετικά με το πώς μπορεί η ίδια να συνεχίσει να αναπτύσσεται. Ουσιαστικά εκφράζει την εγγενή δυνατότητα μετασχηματισμού που περιέχεται στο καθημερινό καθεαυτό· τη στιγμιαία επινόηση, την καινοτομία, το αυθόρμητο, το ενστικτώδες, το τυχαίο. Ξαναβλέποντας το παιγνιώδες υπό το πρίσμα της σκέψης του Lefebvre, αρχίζει να χαρτογραφείται με μεγαλύτερη σαφήνεια μια διακριτή συνθήκη ανάπτυξης της πράξης. Το παιγνιώδες φαίνεται να προτείνει έναν τρόπο πράξης εντός της καθημερινής ζωής που εστιάζει στην ίδια την πράξη και επεξεργάζεται διαρκώς δυνατότητες μετασχηματισμού της.

Προσπαθώντας να επεξεργαστούμε παραπάνω αυτή τη σκέψη, σχετικά με το παιγνιώδες ως τρόπο πράξης εντός της καθημερινής ζωής, θα μπορούσαμε να στρα-

φούμε στη συλλογιστική του Gadamer, ο οποίος θίγει παρόμοια ζητήματα σχετικά με το παιχνίδι, αν και από αρκετά διαφορετική σκοπιά.⁴⁵ Στο “*Αλήθεια και Μέθοδος*” επιχειρεί μια φαινομενολογική προσέγγιση του παιχνιδιού ως μέρος μιας ευρύτερης προσπάθειας ανάλυσης της αισθητικής εμπειρίας.⁴⁶ Αναγνωρίζει στο παιχνίδι έναν διακριτό τρόπο ύπαρξης που εστιάζει στη συναλλαγή μεταξύ των παικτών και του περιβάλλοντός τους· ίσως, τελικά, στις δυνατότητες που δημιουργεί μια οποιαδήποτε συνάντηση στον χώρο του παιχνιδιού. Η ιδιοτυπία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι καλεί τους παίκτες να χτίσουν μια σχέση με τον κόσμο δεκτική και ανοικτή στη μεταβολή.

Η ουσία του επιχειρήματος του Gadamer βρίσκεται στην απελευθέρωση της έννοιας του παιχνιδιού από την κυριαρχία της ατομικής συνείδησης — την οποία ο ίδιος μάλλον αντιλαμβάνεται ως προϋπόθεση του παιχνιδιού. Κάνει μια βασική διάκριση, διαχωρίζοντας το παιχνίδι από τη συμπεριφορά των παιχτών, η οποία ως τέτοια αποτελεί μια μορφή υποκειμενικής συμπεριφοράς. Αντιθέτως, το παιχνίδι φαίνεται να αντιπροσωπεύει έναν δικό του, αυτόνομο τρόπο ύπαρξης που δεν είναι εφικτό να εξηγηθεί με γνώμονα την υποκειμενικότητα του παίκτη. Ο ίδιος ισχυρίζεται ότι “το παιχνίδι έχει δική του ουσία, ανεξάρτητη από τη συνείδηση αυτών που παίζουν”.⁴⁷ Εννοώντας ότι απορροφά ολοκληρωτικά τους παίκτες, οι οποίοι βιώνουν την πραγματικότητα του παιχνιδιού ως μια πραγματικότητα

45 Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method*, Continuum, 2004, σσ. 102-110.

46 Σκοπός αυτής της ανάλυσης είναι, όπως δηλώνει ο ίδιος, να απομακρυνθεί από την επιστημονική μέθοδο κατανόησης του κόσμου, βλ. ό.π. σ. 100.

47 ό.π., σ. 102.

που τους υπερβαίνει: “το παιχνίδι εκπληρώνει το σκοπό του μόνο όταν ο παίχτης χάνει τον εαυτό του σ’ αυτό”.⁴⁸

Μπορούμε, λοιπόν, να παρατηρήσουμε μια επέκταση του συλλογισμού που μας οδήγησε από την πρώτη ενότητα στη δεύτερη. Βασιζόμενοι στη σοβαρότητα του παιχνιδιού, ισχυριστήκαμε τότε ότι το παιχνίδι δεν διαχωρίζεται από την πραγματικότητα, αλλά εμπλέκεται σ’ αυτή και τη μεταλλάσσει με τη συνδρομή της φαντασίας, η οποία καθοδηγεί τη δράση του παίκτη. Ακολουθώντας τώρα το συλλογισμό του Gadamer, το βάρος μετατίθεται από την υποκειμενική δράση του παίκτη στο ίδιο το πεδίο του παιχνιδιού, στις ευκαιρίες για δράση που δημιουργεί η διαρκής συναλλαγική μεταξύ των στοιχείων του παιχνιδιού. Πραγματικό “υποκείμενο” της εμπειρίας του παιχνιδιού για τον Gadamer είναι το ίδιο το παιχνίδι· αυτό είναι που παραμένει αναλλοίωτο, ενώ αντίθετα η υποκειμενικότητα του παίκτη υποτάσσεται σε αυτό που ο ίδιος αποκαλεί πνεύμα ή ουσία του παιχνιδιού.

Είναι σαφές ότι ο Gadamer εστιάζοντας στην προτεραιότητα του παιχνιδιού έναντι της συνείδησης του παίκτη δεν ισχυρίζεται ότι οι παίχτες γίνονται παθητικοί αποδέκτες του παιχνιδιού, αλλά μάλλον ότι γίνονται μέρος μιας δράσης που υπερβαίνει τους ίδιους και τους ατομικούς τους ρόλους. Το παιχνίδι εδώ δεν αποτελεί μια υποκειμενική πράξη· δεν είναι κάτι που εξελίσσεται στον νου, κάτι που εξαρτάται από τις παρορμήσεις ή τη συμπεριφορά του υποκειμένου. Είναι μάλλον μια αλληλουχία συμβάντων μεταξύ των παικτών και του περιβάλλοντός τους, η οποία επεκτείνεται πέρα από τη συμπεριφορά ή τη συνείδηση οποιουδή-

48 ό.π., σ. 103.

ποτε ατόμου. Μελετώντας τη χρήση της λέξης παιχνίδι στη γλώσσα, ο Gadamer σημειώνει πως κάθε παιχνίδι αφορά καταρχάς μια παλινδρομική κίνηση. Επισημαίνει, μάλιστα, ότι “η αρχική σημασία της λέξης «Spiel» ήταν «χορός»”.⁴⁹ Αυτή η παλινδρομική κίνηση αποτελεί για τον Gadamer το πιο θεμελιώδες γνώρισμα του παιχνιδιού. Πέρα από την κυριολεκτική της σημασία, ως φυσική κίνηση, αναφέρεται στη συνδιαλλαγή των παικτών με το περιβάλλον του παιχνιδιού. Αφορά έναν τρόπο επικοινωνίας. Άλλωστε ο ίδιος χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να μελετήσει την αισθητική εμπειρία και αντλεί από αυτό έναν τρόπο κατανόησης, ανοικτό στην αλληλεπίδραση με το διαφορετικό.⁵⁰

Ο τρόπος ύπαρξης του παιχνιδιού μεταθέτει το επίκεντρο του ενδιαφέροντος από τη συμπεριφορά του υποκειμένου στην κίνηση που αναπτύσσεται στο “ενδιάμεσο”, μεταξύ των παικτών και των πραγμάτων. Μια κίνηση φυσική, αλλά εξίσου, ή και παράλληλα, νοητική. Πρόκειται ουσιαστικά για μια δράση-αντίδραση, μια συναλλαγή. Ο Gadamer φτάνει έτσι σε έναν ορισμό του παιχνιδιού αυτοαναφορικό ως προς τη πράξη: “το παιχνίδι είναι η εμφάνιση της κίνησης ως τέτοια”.⁵¹ Η πρωταρχική σημασία του βρίσκεται στο ενδιάμεσο, στη συναλλαγή μεταξύ των στοιχείων που συνθέτουν το παιχνίδι, και όχι στη συνείδηση του παίκτη. Άλλωστε δεν νοείται εξατομικευμένο παιχνίδι· για να υπάρξει παιχνίδι απαιτείται πάντοτε, αν όχι ένας άλλος παίχτης, τουλάχιστον κάτι με το οποίο ο παίκτης παίζει και το οποίο ανταποκρίνεται —ενεργητικά ή παθητι-

49 ό.π., σ. 104.

50 Επίσης, δεν είναι λίγες οι φορές που η θεώρηση του παιχνιδιού από τον Gadamer έχει χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει τη σχέση με την ετερότητα.

51 ό.π., σ. 104.

κά— στην κίνησή του. Ο Gadamer, διευκρινίζοντας τον αυτοαναφορικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, προσθέτει ότι αυτή η παλινδρομική κίνηση δεν υπηρετεί κάποιο σκοπό, πέρα από την ανανέωσή της μέσα από τη διαρκή επανάληψη. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν έχει κανέναν απολύτως σκοπό, αλλά μάλλον ότι σκοπός του παιχνιδιού είναι το ίδιο το παιχνίδι. Είναι μια αυτοτελής διαδικασία που δεν αναφέρεται σε τίποτα έξω από αυτή, αλλά αναπαράγεται διαρκώς, επαναλαμβάνοντας τον εαυτό της.

Η τοποθέτηση του παιχνιδιού εντός της καθημερινής ζωής το απομακρύνει σαφώς από την ταύτιση με μια συγκεκριμένη κατηγορία δραστηριοτήτων — διαχωρισμένη ή όχι από την πραγματικότητα. Περιγράφει έναν γενικό τρόπο να εμπλέκεται κανείς στην πραγματικότητα, ο οποίος δεν εστιάζει στη συνείδηση του παίκτη, αλλά στο ενδιάμεσο, στην κίνηση που αναπτύσσεται μεταξύ των στοιχείων του παιχνιδιού. Υπό αυτό το πρίσμα, η παιγνιώδης πράξη φαίνεται να καλεί σε μια αναθεώρηση αυτού που είδαμε ως διπλή χωρικότητα του παιχνιδιού. Εδώ ο χώρος δεν συγκροτείται ανάμεσα στον πραγματικό και τον φανταστικό κόσμο, ως αποτέλεσμα μιας νοητικής αναπαράστασης του φανταστικού στο πραγματικό, αλλά παράγεται διαρκώς μέσα από την πράξη, στην αλληλεπίδραση των παικτών με το περιβάλλον τους μέσω της παλινδρομικής κίνησης του παιχνιδιού. Είναι αποτέλεσμα μιας αλληλουχίας συμβάντων που ακολουθούν τη μετάβαση του παιχνιδιού από μια κατάσταση σε μια άλλη. Το επίκεντρο της συγκρότησης του χώρου μετατίθεται, έτσι, από το εσωτερικό του νου, σε αυτό που συμβαίνει στο ενδιάμεσο μεταξύ των παικτών και των αντικειμένων του παιχνιδιού.

Η θεώρηση του παιχνιδιού ως δυνατότητας εντός της καθημερινής ζωής θίγει εκ νέου το ζήτημα της αναπαράστασης ενισχύοντας ακόμη περισσότερο τον τελεστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού έναντι του εξεικονιστικού. Η έννοια της αναπαράστασης, την οποία είδαμε προηγουμένως να μετατρέπεται από εξεικονιστική σε επιτελεστική φαίνεται, με μια πρώτη ματιά, ότι με τη διάκριση του παιγνιώδους απομακρύνεται εντελώς από το παιχνίδι. Ο χώρος του παιχνιδιού δεν συγκροτείται πλέον ως χώρος της αναπαράστασης, αλλά ως χώρος της συνάντησης, των υλικών συναντήσεων στο περιβάλλον του παιχνιδιού.

Ωστόσο, στη συνέχεια θα προσπαθήσουμε να δείξουμε ότι η αναπαράσταση εξακολουθεί να επιβιώνει ως βασικό στοιχείο του παιχνιδιού. Αν και τίθεται σε νέα βάση, καθώς το παιχνίδι δεν παρουσιάζεται πλέον ως μίμηση ενός άλλου κόσμου, τον οποίο εξεικονίζει ή από τον οποίο αντλεί σημασίες και πρακτικές, αλλά ως επανάληψη της ίδιας της καθημερινής πρακτικής. Τη θέση του φανταστικού κόσμου ουσιαστικά καταλαμβάνει η καθημερινή ζωή: η εμπεδωμένη γνώση της καθημερινότητας, η οποία αφορά μεταξύ άλλων τις σημασίες του χώρου, την οργάνωση του χρόνου και τις τεχνικές κίνησης του σώματος. Μέσα από την αναπαράσταση της καθημερινής πρακτικής, η παιγνιώδης πράξη δεν επιχειρεί να περιγράψει έναν κόσμο της φαντασίας, αλλά να προεικονίσει το μετασχηματισμό της. Σκοπός της δεν είναι να δημιουργεί παραστάσεις —εικόνες ή αφηγηματικές δράσεις, όπως αυτές που είδαμε στις προηγούμενες ενότητες—, αλλά να εντοπίζει και να επεξεργάζεται τις δυνατότητες δράσης που ενέχει η ίδια η καθημερινή πρακτική.

Εξίσου λάθος θα ήταν να υποθέσουμε ότι η θεώρηση του παιχνιδιού εντός της καθημερινής ζωής παρα-

γκωνίζει τη φαντασία. Αντιθέτως, η φαντασία φαίνεται πως αναλαμβάνει έναν νέο ρόλο, στον οποίο καλείται να ανασκευάζει συνεχώς τον πραγματικό χώρο και να ιδιοποιείται τον πραγματικό χρόνο, έτσι ώστε να σχηματίζει ευκαιρίες για δράση. Αυτό που είδαμε ως πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού, η οποία στην πρώτη ενότητα δημιουργούσε εικόνες της φαντασίας, και στη δεύτερη προτροπές για δράση, εδώ φαίνεται να αναζητά ευκαιρίες για δράση. Η μετάβαση από τη δεύτερη ενότητα στην τρίτη αφορά τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η φαντασία και τη σχέση της με την πραγματικότητα. Η συμπλοκή του πραγματικού με το φανταστικό, που στην προηγούμενη ενότητα ενίσχυε τον πραγματικό κόσμο με φανταστικές σημασίες και σχήματα δράσης, μετατρέπεται εδώ σε μια πρακτική αναγνώρισης και σχηματοποίησης των δυνατοτήτων που κρύβει το πραγματικό καθεαυτό. Θα ισχυριστούμε, λοιπόν, ότι η φαντασία εξακολουθεί να διεκδικεί κεντρικό ρόλο, αυτή τη φορά μέσα από τη σχηματοποίηση νέων δυνατοτήτων ανάπτυξης της δράσης.

Αναζητώντας τον μηχανισμό με τον οποίο η φαντασία εφευρίσκει τρόπους δράσης εντός της καθημερινής ζωής, θα εστιάσουμε ακριβώς πριν την ανάπτυξη της δράσης, στη στιγμή όπου αρχίζουν να σχηματίζονται νέες ευκαιρίες για δράση. Ο Ricoeur έχει επιχειρήσει μια σχετική προσέγγιση της φαντασίας,⁵² η οποία βασίζεται πάλι στη θεωρία της γλώσσας και στη λειτουργία της μεταφοράς. Ισχυρίζεται ότι η θεωρία της μεταφοράς που ο ίδιος αναπτύσσει στη “*Ζωντανή Μεταφορά*”⁵³ επιτρέπει στη φαντασία να επεκταθεί πέρα

52 Paul Ricoeur, “Imagination in discourse and in action” στο Gillian Robinson-John Rundell (ed.), *Rethinking Imagination*, Routledge, 1994, σσ. 118-135.

53 Ricoeur, 1977, ό.π.

από τη σφαίρα του λόγου και να εισέλθει στη σφαίρα της πρακτικής.

Η ουσία αυτής της θεώρησης βρίσκεται στη μετάθεση του κέντρου του μεταφορικού νοήματος από τη λέξη στην εκφορά του λόγου: από την αναλογική συσχέτιση δύο λέξεων, στη διαδικασία πρόσληψης του νοήματος κατά τη χρήση της γλώσσας. Ο Ricoeur ισχυρίζεται ότι η λειτουργία της μεταφοράς δεν βασίζεται στην παρεκκλίνουσα χρήση ενός ονόματος ως αποτέλεσμα της σύγκρισης δύο όρων, αλλά σε μια “σημασιολογική καινοτομία”. Είναι αποτέλεσμα μιας έκπληξης, ενός “σοκ”, που προκαλεί η ασυνήθιστη χρήση ενός κατηγορήματος μέσα σε μια φράση. Με άλλα λόγια, το μεταφορικό νόημα δεν προκύπτει από την ίδια την υποκατάσταση μιας λέξης με μια άλλη, αλλά από την ασυνήθιστη χρήση μιας λέξης κατά την εκφορά του λόγου και την απόδοση σε αυτή μη αναμενόμενων σημασιών που προκαλούν μια έκπληξη. Η έκπληξη αυτή αφορά την επικοινωνιακή λειτουργία της γλώσσας. Προκαλείται στον αποδέκτη του νοήματος και προέρχεται από τη διατάραξη των καθιερωμένων και κοινώς αποδεκτών σημασιών. Ο Ricoeur ισχυρίζεται ότι πηγή του μεταφορικού νοήματος είναι η ίδια η έκπληξη — όχι η συσχέτιση δύο λέξεων, αυτή δεν είναι παρά το αποτέλεσμα της μεταφοράς. Η πρόσληψη του μεταφορικού νοήματος ολοκληρώνεται όταν, απαντώντας στην έκπληξη, αναδιατάσσονται οι αποδεκτές σημασίες, συμπεριλαμβάνοντας τις καινοτόμες σημασίες που εισάγει η μεταφορά με τη χρήση μη συνηθισμένων κατηγορημάτων.

Σε αυτό ακριβώς το σημείο αναδεικνύεται ο ρόλος της φαντασίας, που δεν είναι άλλος από την ξαφνική πρόσληψη της δυνατότητας να χρησιμοποιηθεί ένα ασυνήθιστο κατηγορήμα. Η φαντασία αναδιατάσσει τις αποδεκτές σημασίες απαντώντας στην έκπληξη που

προκαλεί η μεταφορά. Όπως γράφει ο ίδιος, “η φαντασία είναι η πρόσληψη, η απότομη όραση, μιας νέας κατηγορηματικής καταλληλότητας”.⁵⁴ Ο Ricoeur, ουσιαστικά, προτείνει να δούμε τη φαντασία ως έναν τρόπο θέασης, μια μέθοδο πρόσληψης νέων δυνατοτήτων εκφοράς του λόγου. Η λειτουργία της φαντασίας αφορά πρώτα και κύρια την “αναδόμηση των σημασιολογικών πεδίων”. Ρόλος της δεν είναι να συνδέει δύο όρους, δύο σημασιολογικές ενότητες, αλλά να προσλαμβάνει την καινοφανή σημασία (ή “σημασιολογική καινοτομία”) που εισάγεται μέσω της μεταφορικής πρότασης, ώστε να γίνεται εφικτή η εκφορά του λόγου. Η φαντασία δημιουργεί τις προϋποθέσεις, παρέχει το απαραίτητο πεδίο για την ανάπτυξη του λόγου και την παραγωγή του μεταφορικού νοήματος. Αποτελεί, στην ουσία, μια μέθοδο, η οποία έχει σκοπό να προεικονίσει το νόημα της μεταφορικής έκφρασης — η φαντασία “σχηματοποιεί τη μεταφορική απόδοση [νοήματος]”.

Μια τέτοια θεώρηση της φαντασίας, υπό το πρίσμα της μεταφορικής εκφοράς του λόγου, ισχυρίζεται ο Ricoeur ότι είναι απαραίτητη για να κατανοήσουμε πλήρως την προοπτική της φαντασίας εντός της σφαίρας της πράξης. Τότε μόνο εμφανίζεται ως αυτό που πράγματι είναι: “ένα ελεύθερο παιχνίδι δυνατοτήτων σε μια κατάσταση καθολικής εμπλοκής σε σχέση με τον κόσμο της αντίληψης ή της δράσης”. Προσθέτει, επίσης, ότι “είναι σε αυτή την κατάσταση καθολικής εμπλοκής που δοκιμάζουμε νέες ιδέες, νέους τρόπους ύπαρξης στον κόσμο”.⁵⁵

Ο ίδιος μελετώντας την προοπτική της φαντασίας στο πεδίο της πράξης, αναφέρεται μεταξύ άλλων

54 Ricoeur, 1994, ό.π., σ.122.

55 Ricoeur, 1994, ό.π., σ. 123 (οι υπογραμμίσεις είναι δικές μου).

και στην ιδιότητά της να δημιουργεί δυνατότητες δράσης.⁵⁶ Ισχυρίζεται, μάλιστα, ότι “δεν υπάρχει δράση χωρίς φαντασία”, διακρίνοντας τρία βήματα κατά τα οποία η φαντασία σχηματίζει ευκαιρίες για δράση. Καταρχάς, στο *σχεδιάσμα μιας δράσης*: η φαντασία σχηματίζει, πριν τη δράση, ένα προκαταρκτικό πλάνο, όπου αποτυπώνονται οι στόχοι και τα μέσα της δράσης και δοκιμάζονται νοητικά πιθανές πρακτικές εκδοχές. Έπειτα, στην *έκφραση των κινήτρων δράσης*: η φαντασία παρέχει το ενδιάμεσο πεδίο όπου είναι εφικτή η σύγκριση και η αντιπαράθεση διαφορετικών επιθυμιών και ηθικών απαιτήσεων που διαμορφώνουν τα κίνητρα της δράσης. Τέλος, στην *ίδια τη δυνατότητα δράσης*: μέσω της φαντασίας δοκιμάζει κανείς τη δυνατότητα του να κάνει κάτι. Η πρόσληψη της δυνατότητας μιας δράσης γίνεται εφικτή μόνο μέσω των φανταστικών παραλλαγών της πρωταρχικής υπόθεσης “θα μπορούσα να κάνω εάν ...”. Ο Ricoeur, συνεπώς, διακρίνει μια σταδιακή μετάπτωση από τον απλό σχηματισμό ενός πλάνου δράσης, στη μετάφραση των επιθυμιών σε κίνητρα δράσης, και εντέλει στις φανταστικές παραλλαγές του “μπορώ να κάνω”. Ο γενικός τρόπος λειτουργίας της φαντασίας είναι να *προεικονίζει* και να *σχηματοποιεί* αυτό που είναι δυνατό να συμβεί στην πράξη.

Μια τέτοια λειτουργία της φαντασίας συναντάμε κατεξοχήν στην παιγνιώδη πράξη. Η φαντασία μεσολαβεί στη διαδικασία του παιγνιώδους μέσα από τη σχηματοποίηση των τρόπων με τους οποίους η πράξη μπορεί να συνεχίσει να αναπτύσσεται. Γεννά *ευκαιρίες δράσης*, με την έννοια ότι προεικονίζει τις δυνατότητες της δράσης, τις καθιστά ξαφνικά ‘ορατές’ ή ‘αισθητές’.

56 ό.π., σσ. 126-127.

Η ιδιότητα του παιγνιώδους να πειραματίζεται με τις δυνατότητες της ίδιας της πράξης τροφοδοτείται, και συντηρείται, από την φαντασία. Η φαντασία βρίσκεται πίσω από κάθε βήμα της πράξης, ακριβώς πριν από κάθε νέα επανάληψη της καθημερινής πρακτικής που θα δημιουργήσει ένα παιγνιώδες συμβάν. Είναι η προϋπόθεση της δράσης, αυτό που την καθιστά εφικτή. Η φαντασία εισάγει την καινοτομία στην καθημερινή πρακτική, προσλαμβάνει τη δυνατότητα μετασχηματισμού που εμπεριέχει κάθε καθημερινή πράξη. Άρα και τη δυνατότητα αναθεώρησης της εμπεδωμένης γνώσης που αναπαρίσταται στην καθημερινή πρακτική.

Η έννοια του παιγνιώδους χαρακτηρίζει κάθε δράση που απομακρύνεται από τη βεβαιότητα και την προβλεψιμότητα. Αφορά τη δοκιμή, τη διαδικασία κατά την οποία η πράξη ανοίγεται σε αυτό που ενδεχόμενα θα μπορούσε να είναι. Ως παιγνιώδης μπορεί να ιδωθεί η πράξη που αυξάνει την πολυπλοκότητα του πραγματικού· κάθε πράξη που προβληματοποιεί αυτό που θεωρείται δεδομένο, ακολουθώντας μια αδιάκοπη επιθυμία απελευθέρωσης των δυνατοτήτων που ενέχει ο πραγματικός κόσμος μέσα από καινοτόμες συναντήσεις.

Ωστόσο, παρότι η παιγνιώδης πράξη παρουσιάζεται ανοικτή σε μια απειρία δυνατοτήτων, αυτό δεν σημαίνει ότι οτιδήποτε μπορεί να συμβεί· αλλά, μάλλον, ότι οτιδήποτε μπορεί να συμβεί κάτω από συγκεκριμένες, κατάλληλες κάθε φορά, συνθήκες. Οι δυνατότητες δράσης των παικτών, αν και σχηματοποιούνται στον τρόπο με τον οποίο η φαντασία προσλαμβάνει τον χώρο του παιχνιδιού, ενεργοποιούνται τελικά μέσα από τη συναλλαγή και την αλληλεπίδραση των παικτών με το περιβάλλον τους. Έτσι, κάτω από ορισμένες συνθήκες οι δυνατότητες δράσης των παικτών μπορεί να αυξάνο-

νται, ενώ κάτω από άλλες να μειώνονται. Από αυτή την παρατήρηση θα μπορούσαμε να εξάγουμε ένα κριτήριο σχετικά με την ανάπτυξη της παιγνιώδους πράξης, το οποίο θα είχε να κάνει με την αύξηση των δυνατοτήτων δράσης των παικτών. Το παιγνιώδες φαίνεται να προωθεί μια πειραματική σχέση με τον χώρο, η οποία μερικώς διαρκώς για τη δημιουργία συμβάντων που αυξάνουν τις δυνατότητες δράσης των παικτών.

Η παιγνιώδης κίνηση του σώματος με τον χώρο

Θα προσπαθήσουμε στην τελευταία ενότητα να επεξεργαστούμε περισσότερο αυτές τις σκέψεις, μελετώντας ένα παράδειγμα από τον σύγχρονο χορό, τις “*Τεχνολογίες Αυτοσχεδιασμού*” του William Forsythe. Θεωρούμε ότι η χορευτική πράξη παρουσιάζει αρκετά κοινά στοιχεία με την έννοια του παιγνιώδους, όπως την προσεγγίσαμε μέχρι τώρα, οπότε θα μπορούσε ενδεχομένως να διευκρινίσει ή και να επεκτείνει ορισμένες πτυχές της. Αλλά και να ισχυροποιήσει τη σύνδεση του παιγνιώδους με τον χώρο, μελετώντας τρόπους με τους οποίους η πράξη μπορεί να ανασυγκροτήσει τον χώρο.

Σημαντικό μέρος του σύγχρονου χορού χαρακτηρίζεται από μια πρόθεση άρνησης της αφηγηματικότητας του χορευτικού έργου και της κίνησης του σώματος. Την αφετηρία αυτού του προβληματισμού μπορούμε να τη δούμε στη χορογραφική πρακτική που ανέπτυξε ο Merce Cunningham από τη δεκαετία του 1950 κι έπειτα. Στη βάση του έργου του βρίσκεται ο ισχυρι-

σμός ότι η κίνηση παράγει καθεαυτή το νόημα της χορευτικής πράξης μέσα από την οργάνωση χωρικών και χρονικών σχέσεων.⁵⁷

Οι χωρικές σχέσεις δεν προϋπάρχουν για να κατευθύνουν την κίνηση, αλλά δημιουργούνται μέσα από την ίδια τη διαδικασία της κίνησης. Το σώμα δεν αντιμετωπίζεται πλέον ως το υποκείμενο που κινείται στον χώρο, αλλά ως ο παράγοντας που με την κίνησή του δημιουργεί τον χώρο. Χώρος και χρόνος παύουν έτσι να αποτελούν ένα πεδίο έκφρασης νοημάτων που έχουν συγκροτηθεί έξω και πριν από τη χορευτική πράξη, αλλά διαμορφώνουν μια εμμενή εκφραστική συνθήκη, ανεξάρτητη από κάθε πρόθεση του χορογράφου να καθορίσει εξωτερικά την κίνηση. Σ' αυτό το πλαίσιο, η χορογραφία δεν απαιτεί πλέον την υποστήριξη μιας ιστορίας, ή ενός θέματος, αλλά μπορεί να σταθεί αυτοτελώς και να εκφράσει νοήματα ως τέτοια. Υπό αυτή την έννοια, η χορογραφία επιχειρεί να αποδεσμευτεί από τον λόγο, να κινηθεί πέρα από τη γλώσσα και να εστιάσει στην ίδια την κίνηση του σώματος, η οποία αναλαμβάνει πλέον αποκλειστικά να εκφράσει το νόημα της χορευτικής πράξης.

Προκειμένου να δημιουργήσει μια κίνηση αυτοτελή, που να μην αναφέρεται σε τίποτα πέρα από τον εαυτό της, ο Cunningham ανέπτυξε μια μέθοδο που βασίστηκε στην τυχειότητα για να προσδιορίσει την αλληλουχία των χορογραφικών φράσεων. Συνδυάζοντας το κινητικό λεξιλόγιο του μπαλέτου στα πόδια και την τεχνική της Martha Graham στην χρήση του κορμού, επιχείρησε να μετατοπίσει το ενδιαφέρον από τον χορευτή ως κινούμενο υποκείμενο στην παραγωγή της κίνησης καθεαυτή. Σύμφωνα με τον ίδιο, ο σκοπός ήταν να

57 Merce Cunningham, Jacqueline Lesschaeve, *The Dancer and the Dance*. Marion Boyars Publishers, 2000.

“σπάσουν τα πρότυπα [patterns] των προσωπικών φυσικών συντεταγμένων [της κίνησης] που έχουν αποτυπωθεί στη μνήμη”.⁵⁸ Η κίνηση δεν εκφράζει πλέον κάτι έξω από αυτήν, αλλά αποκτά η ίδια εκφραστική δύναμη, γίνεται η ίδια το έργο τέχνης. Οι αναζητήσεις του Cunningham βρίσκονταν σε διαρκή διάλογο με τους αντίστοιχους πειραματισμούς γύρω από την τυχαιότητα που επιχείρησε ο John Cage στη μουσική σύνθεση. Ο Cage έκανε λόγο για μια τέχνη “αντι-αφηγηματική”, στην οποία ανήκουν “τα έργα αυτά που διαμορφώνονται από κινητικές δραστηριότητες, ήχο και φως”, και ως τέτοια, απομακρύνονται από τον λόγο.⁵⁹

Η δουλειά του William Forsythe εξερευνά αντίστοιχα θεωρητικά ζητήματα, προσεγγίζοντας την αυτοτέλεια της κίνησης αυτή τη φορά μέσα από την αποδόμηση των χορευτικών τεχνικών του μπαλέτου. Η αποδόμηση του αυστηρά δομημένου συστήματος τεχνικών κίνησης του σώματος που χαρακτηρίζει τον κλασικό χορό, οδηγεί τον Forsythe σε μια διαρκή εξερεύνηση νέων πεδίων ανάπτυξης της χορευτικής πράξης. Ο ίδιος αναπτύσσει μια μέθοδο που βασίζεται στον αυτοσχεδιασμό και τον πειραματισμό με την κινητική σφαίρα του Laban — τον τρισδιάστατο χώρο που καταλαμβάνει η δυναμική κίνηση του ανθρώπινου σώματος. Δημιουργεί, έτσι, μια ιδιότυπη σωματική γλώσσα που επεξεργάζεται την κίνηση του σώματος σε συνάρτηση με τον χώρο· τις “*Τεχνολογίες Αυτοσχεδιασμού*”,⁶⁰ όπου η κίνηση των χορευτών εξελίσσεται μέσα από τη δημιουργία διαδοχικών χωρικών σχέσεων, που δεν έχουν σκοπό πλέον τη μετατόπιση, αλλά τον πειραματισμό

58 Merce Cunningham, ‘Choreography and the Dance’, in *The Dance Anthology*, ed. Cobbe Steinberg, New American Library, 1980.

59 John Cage, *Silence*, Wesleyan University Press, 1973. σ. 95.

60 William Forsythe, *Improvisation Technologies*, ZKM, 1995.

και τη δοκιμή. Αυτό είναι και το βασικό στοιχείο για να μπορέσουμε να δούμε τη δουλειά του Forsythe υπό το πρίσμα του παιγνιώδους: ότι χρησιμοποιεί τον χώρο για να θέσει τις βάσεις ενός πειραματισμού με τα όρια της δράσης του σώματος, ή ακόμη περισσότερο, με τη δυνατότητα του σώματος να δρα.

Ωστόσο, οι τεχνολογίες αυτοσχεδιασμού δεν συνιστούν μια πλήρη μέθοδο σχετικά με την ανάπτυξη της χορογραφίας: ούτε και μια τυπολογία της κίνησης, με τον τρόπο που θα το έκανε ένα εγχειρίδιο αυτοσχεδιασμού. Επιχειρούν να εκθέσουν με αναλυτικό τρόπο το συντακτικό της ιδιότυπης κινητικής γλώσσας του Forsythe. Στον πυρήνα της συναντάμε μια σύμπτωση της σκέψης με τη δράση, η οποία κατευθύνει τον αυτοσχεδιασμό, όχι πλέον επιβάλλοντας κανόνες στην κίνηση των χορευτών, αλλά δημιουργώντας διαρκώς νέες δυνατότητες κίνησης. Όπως παρατηρεί και ο ίδιος, “σκοπός του αυτοσχεδιασμού είναι να κατανικήσει τη χορογραφία, να επιστρέψει πίσω στην πρωταρχική ουσία του χορού.”⁶¹ Αυτό είναι και το βασικό σημείο που θα προσπαθήσουμε να δούμε στη συνέχεια.

Με τον αυτοσχεδιασμό, ο Forsythe αναζητά διαρκώς τρόπους να υπερβεί προκαθορισμένα σχήματα δράσης. Για να το πετύχει αυτό, επικεντρώνεται στη λειτουργία της αντίληψης. Εφοδιάζει τους χορευτές με έναν τρόπο αντίληψης της σχέσης του σώματος με τον χώρο που αναζητά διαρκώς το ίχνος της κίνησης, εστιάζοντας στη χρονική στιγμή που η κίνηση ξεκινά να αναπτύσσεται, με σκοπό να επινοήσει νέες στρατηγικές δράσης. Στην ουσία, πρόκειται για μια αντίληψη που δεν δημιουργεί εικόνες, δεν σχηματίζει παραστάσεις του κόσμου, αλλά σχηματοποιεί ευκαιρίες δράσης

61 ό.π., σ. 24.

με τις οποίες ανατροφοδοτεί την κίνηση του σώματος. Θα μπορούσαμε, ίσως, να πούμε ότι αποσκοπεί τελικά στην παραγωγή μιας πρακτικής γνώσης του κόσμου, σε αντίθεση με μια παραστατική γνώση.

Σε αυτό το πλαίσιο, η αντίληψη του χώρου αναφέρεται πάντοτε στη δυνατή δράση του σώματος: ο χορευτής προσλαμβάνει τον χώρο ως προς τη δυνατότητα δράσης του σώματός του. Έτσι, η λειτουργία της αντίληψης θέτει συνέχεια ερωτήματα στη διαδικασία της κίνησης, δημιουργώντας αυτό που εδώ θα ονομάσουμε *κινητικές ιδέες*. Ιδέες, δηλαδή, που προσλαμβάνουν και σχηματοποιούν δυνατότητες κίνησης που υπάρχουν ήδη στον χώρο. Οι τεχνολογίες αυτοσχεδιασμού του Forsythe πρακτικά αντιστοιχούν σε μια γλώσσα παραγωγής τέτοιων κινητικών ιδεών.

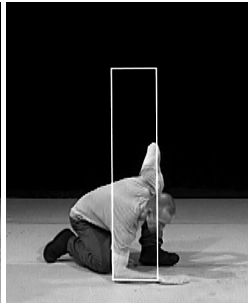
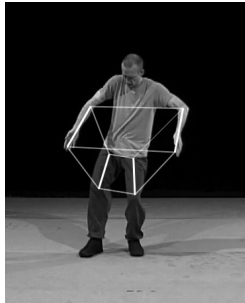
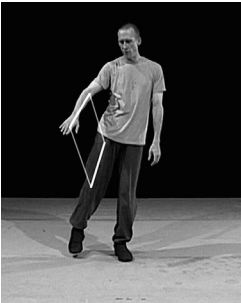
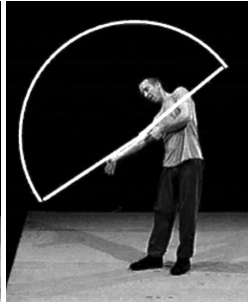
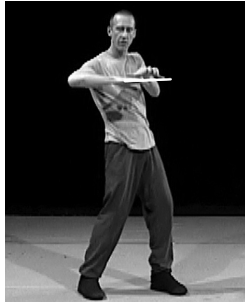
Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τι περιλαμβάνουν οι “*Τεχνολογίες Αυτοσχεδιασμού*”, έτσι ώστε να αποκτήσουμε μια εικόνα σχετικά με το τι μπορεί να συνιστά μια κινητική ιδέα. Κάθε κινητική ιδέα βασίζεται κατ’αρχήν στην ικανότητα της φαντασίας να ανασυγκροτεί νοητικά τον χώρο. Οι χορευτές δημιουργούν μια *αόρατη φανταστική γεωμετρία*, που τροφοδοτεί συνεχώς την κίνηση του σώματος μετατρέποντας τον χώρο σε ένα πεδίο δυνατών δράσεων. Ο Forsythe παρουσιάζει αναλυτικά τέτοιες κινητικές ιδέες σε μια σειρά από βίντεο, δίνοντας ένα πλήθος παραδειγμάτων τεχνικών κίνησης του σώματος σε συνάρτηση με τον χώρο.⁶² Σ’ αυτά διακρίνει τρεις βασικές κατηγορίες ανάλογα με τον τρόπο που η φανταστική γεωμετρία κατευθύνει κάθε φορά την κίνηση: τις “γραμμές”, τις “εγγραφές” και τις “αναδιοργανώσεις”.

⁶² βλ. ό.π., CD-ROM. Τα βίντεο που περιλαμβάνει το CD-ROM μπορούν να βρεθούν στο YouTube στο κανάλι: www.youtube.com/user/GrandpaSafari/videos

Οι “γραμμές” χωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες.⁶³ Είτε αφορούν την αναγνώριση γεωμετρικών σχηματισμών εγγεγραμμένων στο σώμα, όπως στο χέρι, για παράδειγμα, όπου σχηματίζονται δυο ευθείες και μια γωνία. Είτε αναφέρονται στη σύναψη γεωμετρικών σχέσεων μεταξύ διαφορετικών σημείων του σώματος, όπως, για παράδειγμα, ένα τετράπλευρο που σχηματίζεται μεταξύ του χεριού, του κορμού και του μηρού. Αυτά τα σχήματα εισάγουν μια γεωμετρική παράμετρο στη διαδικασία της κίνησης. Άλλοτε παραμένουν σταθερά κατά τη διάρκεια της κίνησης και άλλοτε μεταβάλλονται ακολουθώντας κάποια γεωμετρική παραμόρφωση. Συνεπώς, όλες οι κινητικές ιδέες αυτής της κατηγορίας αφορούν, αρχικά, μια σχηματοποίηση: την αναγνώριση γεωμετρικών σχημάτων πάνω στο σώμα ή και έξω από αυτό — όπως, για παράδειγμα, την αναγνώριση μιας ευθείας στο χέρι του χορευτή. Έπειτα, κάθε κινητική ιδέα προτείνει έναν ξεχωριστό τρόπο, με τον οποίο η κίνηση του σώματος καλείται να επεξεργαστεί αυτά τα σχήματα. Άλλοτε τα παραμορφώνει, όπως μια πτύχωση του χεριού που σχηματίζει μια γωνία· άλλοτε τα προσεγγίζει, εγγράφοντας τα νοητά γεωμετρικά σχήματα στην κίνηση του σώματος, όπως μια κίνηση του χεριού κατά μήκος του άξονα που ορίζει μια νοητή ευθεία· και άλλοτε τα αποφεύγει, περιγράφοντάς τα με την κίνηση του σώματος, η οποία αναπτύσσεται έξω και γύρω από τον χώρο που καταλαμβάνει ένα γεωμετρικό σχήμα. Παρά το πλήθος των δυνατών παραλλαγών, το αποτέλεσμα είναι ότι κάθε φορά η κίνηση υπάγεται σε μια φανταστική γεωμετρική παράμετρο, σταθερή ή μεταβαλλόμενη.

Οι “εγγραφές”, από την άλλη, αφορούν τη ‘σχεδίαση’

63 Η κατηγορία “γραμμές” περιλαμβάνει τις υποενοότητες: “γραμμές μεταξύ σημείων”, “προσέγγιση σχημάτων” και “αποφυγή σχημάτων”.

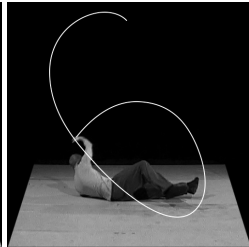
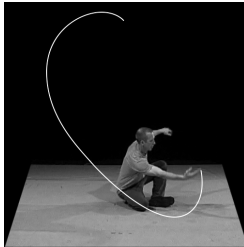
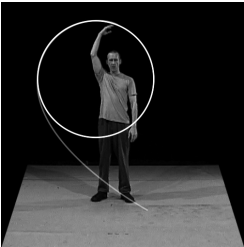
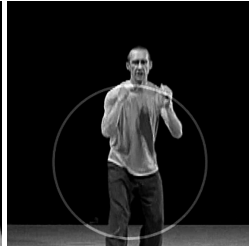
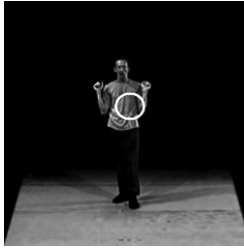
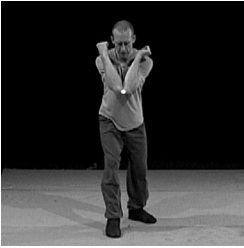


φανταστικών δισδιάστατων και τρισδιάστατων σχημάτων στον χώρο με την κίνηση διαφορετικών μελών του σώματος — όχι μόνο με τα άκρα, αλλά και με τους αγκώνες, τα γόνατα, τη μέση, το κεφάλι, τους ώμους, ακόμη και σημεία του προσώπου, ή και ολόκληρο τον βραχίονα του χεριού.⁶⁴ Κάθε διαφορετικός τρόπος με τον οποίο μπορεί να ‘σχεδιαστεί’ ένα σχήμα προκαλεί μια νέα κίνηση του σώματος και αντιστοιχεί σε μια διαφορετική κινητική ιδέα. Οι κινητικές ιδέες αυτής της κατηγορίας άλλοτε αφορούν τη σχεδίαση αφηρημένων γεωμετρικών σχημάτων —ευθεία, καμπύλη, στερεό ή σημείο— και άλλοτε καθημερινών αντικειμένων και στοιχείων του χώρου, όπως ένα τραπέζι ή μια πόρτα. Μάλιστα, σε ορισμένες περιπτώσεις, τα φανταστικά αντικείμενα διατηρούν τη θέση τους στον χώρο, σαν να είναι πραγματικά αντικείμενα τα οποία επηρεάζουν την κίνηση των χορευτών. Η λογική είναι γενικά παρόμοια με την προηγούμενη κατηγορία, μόνο που εδώ αντί τα σχήματα να δημιουργούνται μεταξύ κάποιων σημείων του σώματος, σχεδιάζονται μέσω της κίνησης του σώματος στον χώρο.

Τέλος, οι “αναδιοργανώσεις” αφορούν τρόπους ανασύνταξης της κίνησης στον χώρο και στον χρόνο.⁶⁵ Περιλαμβάνουν ένα πλήθος διαφορετικών κινητικών ιδεών, που αφορούν την ιεράρχηση μίας ή περισσότερων παραμέτρων της κίνησης και, στη συνέχεια, τον πειραματισμό με τη μεταβολή τους. Για παράδειγμα, μια κινητική ιδέα αυτής της κατηγορίας θα μπορού-

64 Η κατηγορία “εγγραφές” περιλαμβάνει τις υποενοότητες: “περιστροφόμενη εγγραφή”, “εγγραφή U και O” (κίνηση με βάση άξονες που ορίζονται στο σώμα) και “εγγραφή δωματίου” (αντικείμενα και στοιχεία του χώρου).

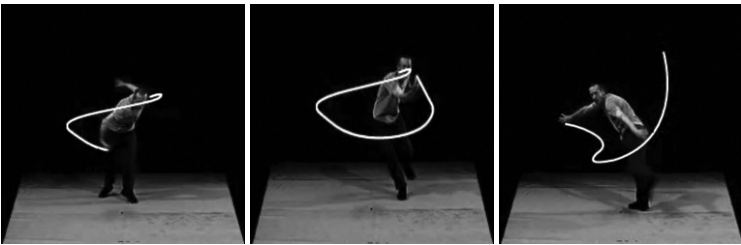
65 Η κατηγορία “αναδιοργανώσεις” περιλαμβάνει τις υποενοότητες: “αναπροσανατολισμός του χώρου”, “ανάκτηση του χώρου”, “συμπύκνωση”, “ισομετρίες”.



σε να αφορά τη σταθερή συσχέτιση σημείων ή μελών του σώματος με κάποιο στοιχείο του χώρου, έτσι ώστε οποιαδήποτε κίνηση των συγκεκριμένων σημείων του σώματος να προκαλεί έναν συνολικό αναπροσανατολισμό του χώρου στη φαντασία του χορευτή. Θα μπορούσαμε, για παράδειγμα, να ορίσουμε μια σταθερή σχέση ανάμεσα στο γόνατο του χορευτή και το δάπεδο. Σε αυτή την περίπτωση, μια ενδεχόμενη μετατόπιση του ποδιού κατά 90° , θα επέβαλλε τον αναπροσανατολισμό ολόκληρου του δωματίου, καθώς το δάπεδο θα ευθυγραμμιζόταν με την νέα θέση του ποδιού και θα περιστρεφόταν επίσης κατά 90° . Αυτό θα επηρέαζε αναλογικά τη σύνταξη της κίνησης στο σύνολό της, καθώς το υποτιθέμενο 'δάπεδο' —το οποίο θα ταυτιζόταν πλέον με έναν κατακόρυφο τοίχο— θα μπορούσε, για παράδειγμα, να διατηρεί την έλξη μιας υποτιθέμενης 'βαρύτητας'.

Τα παραδείγματα που δίνει ο Forsythe αναφορικά με αυτές τις κατηγορίες είναι πολλά και ποικίλα· άλλωστε και οι ίδιες οι κατηγορίες, όπως είπαμε, αποτελούν απλώς παραδείγματα ενός τρόπου ανάπτυξης της χορευτικής πράξης. Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο εδώ, καθώς αυτό που μας ενδιαφέρει είναι η κεντρική λογική που διέπει την κίνηση του αυτοσχεδιασμού και πώς αυτή μπορεί να κατανοηθεί ως παιγνιώδης δράση. Στην ουσία, αυτό που προτείνει ο Forsythe είναι μια συνθήκη κίνησης του σώματος στον χώρο που βασιζέται στη φαντασία του χορευτή. Δεν είναι, όπως επισημάνσαμε και στην αρχή, οδηγίες κίνησης, αλλά ένας τρόπος, ίσως μια μέθοδος, να αντιλαμβάνονται οι χορευτές τον χώρο και να κινούν το σώμα τους.

Θα μπορούσαμε να δούμε μια σχέση ανάμεσα σε αυτή τη συνθήκη ανάπτυξης της κίνησης και την έννοια



του παιγνιώδους. Ο τρόπος που οι χορευτές αντιλαμβάνονται το σώμα τους και τον χώρο φαίνεται να συνδέεται άμεσα με τη διάσταση της φαντασίας που προσεγγίσαμε μέσω της θεωρίας του Ricoeur. Αντίστοιχα, οι κινητικές ιδέες, ως νοητικά σχήματα που εμπεριέχουν την εξέλιξη της κίνησης, μπορούν να συνδεθούν με αυτό που επεξεργαζόμαστε από την αρχή του κειμένου ως πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού — με την έννοια ότι προσλαμβάνουν τη σχέση του χώρου και του σώματος θέτοντας ερωτήματα του τύπου “τι θα συνέβαινε εάν ...” τα οποία δημιουργούν ευκαιρίες κίνησης.

Θα προσπαθήσουμε, λοιπόν, να δούμε πώς οι τεχνολογίες αυτοσχεδιασμού μπορούν να συγκροτήσουν μια συνθήκη ανάπτυξης της πράξης, υπό το πρίσμα του κοινού τρόπου συναλλαγής με τον χώρο που χαρακτηρίζει το χορό και την παιγνιώδη δράση. Ξεκινώντας με μια παρατήρηση του Forsythe, θα επιχειρήσουμε μερικά σχόλια πάνω στη δομή των κινητικών ιδεών που αφορούν την υποκειμενική διάσταση της κίνησης. Έπειτα, με αφετηρία το ρόλο της φαντασίας, θα προσπαθήσουμε να συσχετίσουμε την πρακτική του αυτοσχεδιασμού με την έννοια του *illusion* που είδαμε στο παιχνίδι, προκειμένου να σχηματίσουμε μια συνολικότερη εικόνα.

Όπως παρατηρεί ο Forsythe,⁶⁶ οι τεχνολογίες αυτοσχεδιασμού συνδυάζουν μια εκούσια και μια ακούσια διάσταση της κίνησης. Το ξεκίνημα της κίνησης συνοδεύεται πάντα από μια κινητική ιδέα, μια συνειδητή απόφαση του χορευτή να κινηθεί με ένα συγκεκριμένο τρόπο. Παίρνοντας την απόφαση να εκτελέσει μια κινητική ιδέα, ο χορευτής κατά μία έννοια “αφήνει το σώμα του στον χώρο”. η βαρύτητα, η ταχύτητα

66 ό.π., σ. 24.



τα και διάφοροι άλλοι παράγοντες θα επηρεάσουν από 'κει και πέρα την εξέλιξη της κίνησης και θα την οδηγήσουν σε ένα επόμενο κρίσιμο σημείο, όπου ο χορευτής θα κληθεί να πάρει μια νέα απόφαση. Αυτή η κίνηση που μεσολαβεί ανάμεσα στα δύο σημεία απόφασης δεν υπάγεται στη συνείδηση. Μπορεί, για παράδειγμα, να αφορά μια διαισθητική αντίδραση —ότι το σώμα διαισθητικά αντιδρά και προστατεύεται από ένα ενδεχόμενο χτύπημα— ή μια κίνηση που υπαγορεύεται από τη “μηχανική” του σώματος, δηλαδή τη φυσιολογία του, η οποία δημιουργεί εσωτερικές ροπές στις αρθρώσεις των μελών του.

Παρατηρούμε, λοιπόν, μια σύνθετη δομή της κίνησης: κάθε απόφαση ενεργοποιεί μια κινητική ιδέα εκφράζοντας τις προθέσεις ή τη βούλησή του χορευτή, όμως την ίδια στιγμή ενεργοποιεί και μια αλληλουχία ακούσιων κινήσεων του σώματος. Η πρώτη διάσταση της κίνησης βασίζεται σε μια συνειδητή συσχέτιση του σώματος με τον χώρο. Κάθε κινητική ιδέα αντιστοιχεί σε μια νοηματοδότηση του χώρου και μια γνώση του τρόπου που θα δράσει το σώμα. Έχει σημασία, όμως, να δούμε αυτή τη συγκεκριμένη γνώση χώρου και σώματος όχι ως συνθήκη που καθορίζει τη δράση, αλλά ως προϋπόθεση που ανοίγει δυνατότητες στη δράση. Η δεύτερη διάσταση της κίνησης επικαλείται μια μη συνειδητή σχέση με τον χώρο, όπου παραμερίζεται προσωρινά η γνώση σχετικά με τους τρόπους που μπορεί να δράσει το σώμα. Εδώ η κίνηση προκύπτει ως αποτέλεσμα της υλικής συνάντησης του σώματος με το περιβάλλον του και πηγάζει από το ίδιο το σώμα· το βάρος, τη “μηχανική” και τα αντανακλαστικά του. Όμως την ίδια στιγμή, πηγάζει και από τους ρυθμούς του σώματος, που ανακαλούν αυτοματισμούς, συνήθειες και μια γενικότερη κινησιολογία εμπεδωμένη στην κα-

θημερινότητα. Μια βασική διευκρίνιση που πρέπει να κάνουμε εδώ είναι ότι αυτές οι δύο διαστάσεις της κίνησης —η συνειδητή και η μη συνειδητή— φαίνεται να συνυπάρχουν στο πεδίο της πράξης. Η απόφαση υλοποίησης μιας κινητικής ιδέας και η ακούσια κίνηση του σώματος αποτελούν διακριτές όψεις της ίδιας δράσης, χωρίς να προηγείται η μία της άλλης.

Οι κινητικές ιδέες του Forsythe συνιστούν τεχνικές —ή ορθότερα έναν τρόπο εύρεσης τεχνικών, μια τεχνολογία— συναλλαγής του σώματος με τον χώρο. Σημειώσαμε εξ αρχής το θεμελιώδη ρόλο που κατέχει στη διαδικασία του αυτοσχεδιασμού η φαντασία. Όπως παρατηρήσαμε μέσα από τα παραδείγματα, μια κινητική ιδέα επικαλείται μια φανταστική γεωμετρία προκειμένου να νοηματοδοτήσει τον πραγματικό χώρο και να δημιουργήσει μια ευκαιρία δράσης. Κάθε κινητική ιδέα αντιστοιχεί σε μια αναδιάταξη της πραγματικότητας, καθοδηγούμενη από τη φαντασία, η οποία παραπέμπει στον τρόπο με τον οποίο είδαμε να σχηματίζεται το *illusion* στο παιχνίδι. Ίσως όχι απόλυτα, αλλά το βασικό σχήμα παραμένει το ίδιο, και υπό αυτή την έννοια έχει ενδιαφέρον να δούμε πώς μπορεί να επεκταθεί εδώ το θεωρητικό σχήμα του *illusion*.

Στον αυτοσχεδιασμό του Forsythe, το *illusion* σχηματίζεται μέσω της πρόσληψης και της ενεργοποίησης μιας αλληλουχίας κινητικών ιδεών που εγκαθιστούν διαδοχικές γεωμετρικές σχέσεις ανάμεσα στο σώμα και τα στοιχεία του χώρου. Αυτές οι γεωμετρικές σχέσεις θέτουν τις προϋποθέσεις για να αναπτυχθεί η δράση. Ο χορός μετατρέπεται, έτσι, σε ένα παιχνίδι του σώματος με τον χώρο, όπου η φαντασία εμπλέκεται με την πραγματικότητα για να διαμορφώσει, αρχικά, μια ευκαιρία κίνησης. Κάθε κινητική ιδέα στήνει το πλαίσιο εντός του οποίου το σώμα κινείται και αλληλεπι-

δρά με τον χώρο. Ένα πλαίσιο συντονισμού του σώματος με τον χώρο, το οποίο παραμένει σε ισχύ μέχρι να ενεργοποιηθεί η επόμενη κινητική ιδέα. Έτσι ο πραγματικός χώρος ενισχύεται με φανταστικές γεωμετρικές σχέσεις, δημιουργώντας έναν φανταστικό κόσμο μέσα στον πραγματικό που απορροφά ολοκληρωτικά τους χορευτές, ακριβώς όπως ένα παιχνίδι απορροφά τους παίκτες του. Η πρακτική του αυτοσχεδιασμού απαιτεί πλήρη αφοσίωση του χορευτή στον κόσμο που δημιουργεί κάθε κινητική ιδέα. Τα γεωμετρικά σχήματα, οι σταθερές σχέσεις του σώματος με τον χώρο και τα φανταστικά αντικείμενα στοιχειοθετούν ένα illusion, συγκροτώντας την πραγματικότητα του χορού με τον ίδιο τρόπο που συγκροτείται και η πραγματικότητα του παιχνιδιού.

Μπορούμε, ωστόσο, να δούμε μία διαφορά του μηχανισμού που δημιουργεί το illusion του χορού, σε σχέση με αυτόν που παρατηρήσαμε προηγουμένως στο παιχνίδι. Η κατασκευή ενός φανταστικού κόσμου με τα υλικά στοιχεία του πραγματικού όντως απορροφά τον χορευτή όπως και τον παίκτη· τον καλεί να αντιληφθεί αυτή τη φανταστική πραγματικότητα ως τη μόνη ενεργή πραγματικότητα και να δράσει στο πλαίσιο που αυτή ορίζει. Όμως τροποποιείται ο διπλός μηχανισμός της μεταφοράς και της μετωνυμίας που παρατηρήσαμε στο παιχνίδι. Αυτό διότι στον αυτοσχεδιασμό του Forsythe έχει εγκαταλειφθεί κάθε προσπάθεια σύγκρισης με έναν άλλο κόσμο —μια ιστορία ή ένα συγκεκριμένο βίωμα— από όπου η δράση αντλεί μεταφορικές σημασίες. Απαντώντας στο αίτημα της αυτοτέλειας της κίνησης, η χορευτική δράση δεν βασίζεται στην αναπαραστατική δύναμη της κίνησης, αλλά στη δημιουργία συμβάντων μέσα από την ενεργοποίηση κινητικών ιδεών, όπως αυτές που είδαμε παραπάνω.

Ωστόσο, οι κινητικές ιδέες φαίνεται πως εξακολουθούν να φέρουν αναπαραστάσεις και να ανασυγκροτούν τον χώρο μέσα από ένα παρόμοιο σχήμα μεταφοράς-μετωνυμίας. Μόνο που η σύγκριση εδώ δεν γίνεται με έναν διατεταγμένο φανταστικό κόσμο, αλλά με κάποιο αφηρημένο γεωμετρικό σχήμα ή ένα συνηθισμένο αντικείμενο. Η νοηματοδότηση του χώρου δεν ανακαλεί στοιχεία από μια συνεκτική ιστορία ή ένα συναίσθημα το οποίο επιχειρεί να αφηγηθεί η χορευτική δράση, αλλά από μια αποσπασματική ατομική ή συλλογική γνώση που έχει αποκτηθεί στην καθημερινότητα. Το ίδιο, άλλωστε, συμβαίνει και με την κίνηση που συνεπάγεται η τέλεση μιας κινητικής ιδέας, δηλαδή την ακούσια κίνηση του σώματος στον χώρο, η οποία, όπως ήδη παρατηρήσαμε, δεν μπορεί παρά να ανακαλεί διαισθητικά την κινησιολογία της καθημερινότητας. Συνεπώς, η χορευτική δράση δεν είναι δυνατόν να απορρίψει ριζικά την αναπαράσταση· συνεχίζει πάντοτε να φέρει στοιχεία από τη βιωμένη καθημερινότητα και το ευρύτερο πολιτισμικό πλαίσιο.

Αυτό που επιτυγχάνει ο αυτοσχεδιασμός του Forsythe δεν είναι να καταργήσει την αναπαράσταση, αλλά να μετατοπίσει το κέντρο βάρους της χορευτικής πράξης προς τη δράση. Να μειώσει τη σημασία της αναπαράστασης και να αναδείξει την κίνηση καθεαυτή, εστιάζοντας στο ίδιο το συμβάν που προκαλεί η αναπαράσταση. Το ενδιαφέρον της χορευτικής πράξης στρέφεται στη δυνατότητα των χωρικών σχέσεων που εγκαθιδρύει κάθε κινητική ιδέα να τροφοδοτήσουν την κίνηση του σώματος. Με άλλα λόγια, στις ίδιες τις ευκαιρίες δράσης που παρουσιάζει κάθε κινητική ιδέα. Συνεπώς, η πράξη εστιάζει στον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσεται η δράση και όχι στην ίδια τη διαδικασία της αναπαράστασης. Η ενίσχυση του πραγματικού χώ-

ρου με φανταστικές γεωμετρικές σχέσεις δεν βρίσκεται στο επίκεντρο της χορευτικής πράξης, αλλά θεωρείται κατά κάποιον τρόπο δεδομένη. Γεγονός που, όπως είδαμε στο παιχνίδι, παραπέμπει καθαρά στη μετωνυμική διάσταση του *illusion*, η οποία φαίνεται εδώ να ενισχύεται σαφώς έναντι της μεταφορικής. Στη δουλειά του Forsythe, το βασικό ζήτημα που έχει να αντιμετωπίσει ο αυτοσχεδιασμός δεν είναι η σημασία της μορφής του κινούμενου σώματος, αλλά ο τρόπος με τον οποίο το σώμα θα εμπλακεί στον χώρο. Σκοπός του είναι, σύμφωνα με τον ίδιο, να προσεγγίσει “μια εξιδανικευμένη, ιδεατή μορφή χορού: να μη γνωρίζεις και να αφήνεις το σώμα σου να σε χορέψει στον χώρο”.⁶⁷

Αν δεχθούμε, λοιπόν, ότι η κίνηση στον αυτοσχεδιασμό δεν αποσκοπεί στην αναπαράσταση ενός άλλου κόσμου, αλλά αναφέρεται με μεγαλύτερη έμφαση στον εαυτό της, τότε προκύπτει ένα εύλογο ερώτημα σχετικά με το κριτήριο σύμφωνα με το οποίο διαμορφώνονται οι κινητικές ιδέες — εάν, φυσικά, δεν μας αρκεί να δούμε ως σκοπό της δράσης απλά και μόνο την επανάληψη του εαυτού της ή έστω την καινοτομία ως τέτοια. Καλούμαστε, λοιπόν, να εντοπίσουμε ένα κριτήριο λήψης αποφάσεων σχετικά με την κίνηση του σώματος, ικανό να διαμορφώσει ένα υπόβαθρο για την εξέλιξη της χορευτικής δράσης. Ένα τέτοιο κριτήριο, εάν υπάρχει, θα βρίσκεται βέβαια απόφαση ενεργοποίησης μιας κινητικής ιδέας κι όχι στην εκτέλεση της κίνησης καθεαυτή, αφού η δεύτερη, όπως παρατηρήσαμε, συνιστά μια μη συνειδητή διαδικασία.

Κάθε κινητική ιδέα είδαμε ότι σχηματοποιεί μια ευκαιρία για δράση μέσω μιας φανταστικής υπόθεσης του τύπου ‘τι θα συνέβαινε εάν ...’. Θα μπορούσαμε να

67 ό.π., σ. 26.

πούμε ότι αυτή η υπόθεση στήνει ένα πλαίσιο συντονισμού του σώματος με τον χώρο. Θέτει τις προϋποθέσεις, τις βάσεις, για την επερχόμενη κίνηση του σώματος στον χώρο και οριοθετεί την εξέλιξη της δράσης στο επόμενο βήμα της. Κατά κάποιον τρόπο, προσχεδιάζει ένα πείραμα που αφορά την κίνηση του σώματος στον χώρο, το οποίο καλείται να εκτελέσει ο χορευτής. Κριτήριο επιλογής ανάμεσα σε τέτοιες υποθέσεις θα μπορούσε να αποτελέσει, καταρχήν, η απάντηση στο βασικό ερώτημα που θέτει ο Forsythe: “ποιες είναι οι δυνατότητες της μιας ή της άλλης διάταξης του σώματός μου;”. Όμως θεωρώντας πως σκοπός για μάς, στο πλαίσιο εξερεύνησης της ενδεχομενικότητας του χώρου, είναι η αύξηση των δυνατοτήτων δράσης —η δημιουργία νέων χωρικών ενδεχομένων και η ανάδειξη νέων πεδίων δράσης— θα μπορούσαμε να ανασκευάσουμε αυτό το ερώτημα, ρωτώντας: “ποιο πλαίσιο συντονισμού του σώματος με τον χώρο μπορεί να αυξήσει τη δυνατότητα του σώματος να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον του;”

Συμπεράσματα

Μελετώντας το παιχνίδι αποπειραθήκαμε να στήσουμε ένα πλάνισιο διερεύνησης της ενδεχομενικότητας του χώρου. Εστιάζοντας στο ζήτημα της αναπαράστασης ενός φανταστικού κόσμου, επιχειρήσαμε να δούμε πώς μεταβάλλεται η ιδιότυπη χωρικότητα του παιχνιδιού, ανάλογα με τον τρόπο που προσεγγίζουμε τη σχέση του παιχνιδιού με την πραγματική ζωή. Στην πορεία αυτής της αναζήτησης διακρίναμε τρία βασικά θεωρητικά βήματα τα οποία διαμορφώνουν αντίστοιχες ενότητες μελέτης: το παιχνίδι διαχωρισμένο από την πραγματική ζωή, όπου ο χώρος συγκροτείται υπό την έννοια του μαγικού κύκλου· το παιχνίδι εντός της πραγματικής ζωής, όπου αντίστοιχα συναντάμε την έννοια του *illusion*· και το παιχνίδι ως πτυχή της καθημερινής ζωής, όπου διακρίνουμε την έννοια του παιχνιδώδους. Παράλληλα, αναγνωρίσαμε συγκεκριμένες παραμέτρους που συμβάλουν κάθε φορά στη συγκρότηση του χώρου: τη λειτουργία της αναπαράστασης· τον ρόλο της φαντασίας· και τη συνείδηση του παίκτη. Κλείνοντας, θα προσπαθήσουμε να ανασυνθέσουμε τις παραπάνω ενότητες με βάση αυτές τις τρεις παραμέ-

τρους, προκειμένου να παρατηρήσουμε τον τρόπο με τον οποίο μεταβάλλεται καθεμιά από αυτές.

Σχετικά με τη λειτουργία της αναπαράστασης παρατηρήσαμε, στις δύο πρώτες ενότητες, μια μετατόπιση από την εξεικόνιση στην επιτέλεση. Στον μαγικό κύκλο είδαμε τον χώρο του παιχνιδιού να αποδεσμεύεται από την υλική και συμβολική υπόσταση που έχει αποκτήσει εντός της πραγματικής ζωής και να συγκροτείται ως αποτύπωμα εικόνων που αναπαριστούν έναν κόσμο της φαντασίας.

Στη συνέχεια, εστιάζοντας στο illusion, παρατηρήσαμε ότι ο φανταστικός κόσμος συμπλέκεται με τον πραγματικό προκειμένου να διαμορφώσει τη συνθήκη στην οποία αναπτύσσεται η πράξη του παιχνιδιού. Έτσι, ο χώρος του παιχνιδιού ανα-συγκροτείται διαρκώς μέσα από τη δράση των παικτών, η οποία επιχειρεί να αναπαραστήσει επιτελεστικά τον κόσμο της φαντασίας αντλώντας από αυτόν σημασίες και πρακτικές.

Στην τρίτη ενότητα, αναζητώντας το παιγνιώδες ως στοιχείο της καθημερινής πρακτικής, είδαμε την έννοια της αναπαράστασης να απομακρύνεται από το επίκεντρο του παιχνιδιού και να αντικαθίσταται από την ίδια την πράξη του παιχνιδιού η οποία παύει πλέον να επικαλείται έναν φανταστικό κόσμο. Ωστόσο, παρότι αρχικά ο αναπαραστατικός χαρακτήρας του παιχνιδιού φάνηκε να υποχωρεί συνολικά έναντι του τελεστικού, τελικά είδαμε ότι συνεχίζει να επιβιώνει εντός της παιγνιώδους πράξης. Μιας και κάθε πράξη φέρει αναπαραστάσεις της καθημερινής πρακτικής, ανακαλώντας μια γνώση εμπεδωμένη στην καθημερινότητα. Συνεπώς, το πέρασμα από τον μαγικό κύκλο στις άλλες δύο περιπτώσεις σηματοδοτεί μια βασική μεταβολή του μηχανισμού της αναπαράστασης από την εικόνα στη δράση.

Όσο για τον ρόλο της φαντασίας, αυτός μελετήθηκε μέσω της πρωταρχικής υπόθεσης με την οποία ξεκινά κάθε παιχνίδι. Είδαμε, έτσι, τη φαντασία ως τη βασική προϋπόθεση για τη συγκρότηση του χώρου του παιχνιδιού και την ανάπτυξη της δράσης. Στην πρώτη ενότητα, ο διαχωρισμός από την πραγματική ζωή ανέθεσε στη φαντασία την αποκλειστική ευθύνη για τη δημιουργία του κόσμου του παιχνιδιού. Έτσι, ο ρόλος της πρωταρχικής υπόθεσης περιορίστηκε στη δημιουργία φανταστικών εικόνων με τις οποίες επενδύεται ο χώρος του μαγικού κύκλου.

Ωστόσο, με την ένταξη του παιχνιδιού στην πραγματική ζωή, στη δεύτερη ενότητα, παρατηρήσαμε ότι η φαντασία κλήθηκε να αναμετρηθεί με τη πραγματικότητα και να ενισχύσει τον πραγματικό χώρο και χρόνο του παιχνιδιού με σημασίες, σχέσεις και πρακτικές που προέρχονται από τον φανταστικό κόσμο. Σε αυτή την κατεύθυνση είδαμε ότι η πρωταρχική υπόθεση θέτει σε λειτουργία ένα διπλό μηχανισμό μεταφοράς και μετωνυμίας. Αφενός ιδρύει μια μεταφορική αναλογική σχέση ανάμεσα στον πραγματικό και τον φανταστικό κόσμο, και αφετέρου, λειτουργεί μετωνυμικά δημιουργώντας προτροπές για δράση.

Στην τρίτη ενότητα, ισχυριστήκαμε ότι η εννοιολογική διάκριση του παιγνιώδους διαμορφώνει μια συνθήκη ανάπτυξης της πράξης εντός της καθημερινής ζωής η οποία επικεντρώνεται στις δυνατότητες που έχει η ίδια η πράξη να μετασχηματίζει τον εαυτό της. Οδηγήθηκαμε έτσι στην αναζήτηση μιας φαντασίας που αντί να αποσκοπεί στη δημιουργία ενός διατεταγμένου φανταστικού κόσμου, προσανατολίζεται στη σχηματοποίηση των δυνατοτήτων που ενέχει ο ίδιος ο πραγματικός κόσμος. Μέσω της σκέψης του Ricoeur, παρατηρήσαμε ότι ρόλος της φαντασίας σε αυτό το πλαίσιο είναι να

προσλαμβάνει τρόπους επέκτασης της δράσης. Αντίστοιχα, η πρωταρχική υπόθεση αναλαμβάνει να προεικονήσει τον μετασχηματισμό της πράξης. Αναζητά ευκαιρίες δράσης και τις σχηματοποιεί έτσι ώστε να τις καταστήσει αντιληπτές. Μπορούμε, λοιπόν, να δούμε μια βασική διάκριση μεταξύ των δύο πρώτων ενότητων και της τρίτης. Στις δύο πρώτες, η φαντασία δημιουργεί έναν κόσμο που βρίσκεται έξω από τον πραγματικό, που υπάρχει δηλαδή αυτόνομα, ως φανταστικός κόσμος με δική του διάταξη, ενώ στην τρίτη ενότητα εμφανίζεται ως μέθοδος αναγνώρισης των δυνατοτήτων δράσης που ενυπάρχουν εντός του πραγματικού κόσμου.

Στην τρίτη παράμετρο, που αφορούσε τη συνείδηση του παίκτη, συναντήσαμε μια επίμονη αμφισημία. Από την πρώτη κιόλας ενότητα είδαμε την αντιπαράθεση μίμησης και μέθεξης στον Huizinga, ο οποίος ταυτίζοντας το παιχνίδι με τη μίμηση προσπάθησε να το κατοχυρώσει ως συνειδητή πράξη. Αν και αλλού ο ίδιος αναγνωρίζει μια ιδιότυπη αναποφασιστικότητα της συνείδησης του παίκτη, μεταξύ πίστης και μη-πίστης στον κόσμο του παιχνιδιού. Από την άλλη, στον Caillois παρατηρήσαμε ότι τα όρια μεταξύ των δύο αντίστοιχων αρχών παιχνιδιού, της mimicry και του ilinx, είναι τόσο ρευστά που δημιουργούν μια ουσιαστική συνάφεια μεταξύ τους, η οποία τους επιτρέπει να συνυπάρχουν και να εναλλάσσονται εντός του παιχνιδιού.

Στη δεύτερη ενότητα, μελετώντας υπό το πρίσμα του illusion το διπλό μηχανισμό μεταφοράς και μετωνυμίας, παρατηρήσαμε ότι η μεταφορική λειτουργία του παιχνιδιού συγκρίνει τον πραγματικό χώρο με τον φανταστικό και εγκαθιστά μια αναλογική σχέση μεταξύ τους, την οποία εκθέτει στην κρίση του παίκτη. Ωστόσο, η δράση του παιχνιδιού αναπτύσσεται

σε μια παράλληλη μετωνυμική διάσταση, η οποία έχει την ικανότητα να εγκαθιστά με έμμεσο τρόπο αλήθειες που διαφεύγουν της άμεσης συνείδησης.

Στην τρίτη ενότητα, ο προσανατολισμός της παιγνιώδους δράσης στη δημιουργία συμβάντων μάς οδηγεί αρχικά σε μια υπέρβαση της συνείδησης του παίκτη μέσω της θεώρησης του Gadamer. Ωστόσο, στη συνέχεια, αναγνωρίζοντας τον ρόλο της φαντασίας εντός της παιγνιώδους δράσης, είδαμε ότι η συνείδηση ανακάμπτει ως προϋπόθεση κάθε παιγνιώδους συμβάντος. Παρότι η παιγνιώδης δράση καθεαυτή εξελίσσεται έξω από την υποκειμενικότητα του παίκτη, σε μια κατάσταση καθολικής εμπλοκής στον κόσμο, η σχηματοποίηση των ευκαιριών δράσης φαίνεται να παραμένει συνδεδεμένη με τη φαντασία του παίκτη. Εμφανίζεται, λοιπόν, μια αδιάκοπη κίνηση μεταξύ υπονόμησης και ανάκαμψης της συνείδησης, η οποία φαίνεται να αποτελεί ουσιώδες και αναπόδραστο γνώρισμα του παιχιδιού.

Στην παραπάνω ανάλυση μπορούμε να δούμε δύο βασικές τομές που χαρακτηρίζουν τον τρόπο συγκρότησης του χώρου στο παιχνίδι: η μία αφορά τη λειτουργία της αναπαράστασης στη μετάβαση από την εικόνα στη δράση· και η άλλη το ρόλο της φαντασίας στη μετάβαση από το σχηματισμό ενός διατεταγμένου φανταστικού κόσμου, στη σχηματοποίηση των δυνατοτήτων δράσης που ενέχει ο πραγματικός κόσμος. Αυτές οι δύο βασικές τομές φαίνεται να οριοθετούν την παιγνιώδη δράση, όπως την αναζητήσαμε από την αρχή της εργασίας, ως την πράξη που πειραματίζεται με τα όρια της γνώσης που συνθέτει την πραγματικότητα.

Στην τελευταία ενότητα μελετήσαμε περαιτέρω την έννοια του παιγνιώδους μέσα από την πρακτική αυτο-

σχεδιασμού του χορογράφου William Forsythe, αναζητώντας τον τρόπο με τον οποίο ανασυντάσσει την κίνηση του σώματος στον χώρο. Είδαμε ότι η άρνηση της αφηγηματικότητας του χορογραφικού έργου δημιουργεί ένα κεντρικό αίτημα για αυτοτέλεια της κίνησης, το οποίο ο Forsythe προσεγγίζει μέσω του αυτοσχεδιασμού. Ισχυριστήκαμε ότι αυτό που προτείνει στις “Τεχνολογίες Αυτοσχεδιασμού” είναι στην ουσία ένας συγκεκριμένος τρόπος αντίληψης του σώματος και του χώρου. Μιας αντίληψης που δεν δημιουργεί εικόνες του χώρου, αλλά σχηματοποιεί ευκαιρίες δράσης. Ο ρόλος της είναι να προσλαμβάνει τον χώρο αναφορικά με τη δυνατή δράση του σώματος. Ως κεντρικό στοιχείο αυτής της διαδικασίας είδαμε τις κινητικές ιδέες, τις οποίες συνδέσαμε με αυτό περιγράψαμε στις προηγούμενες ενότητες ως πρωταρχική υπόθεση του παιχνιδιού. Οι κινητικές ιδέες προεικονίζουν τη δράση· ενισχύουν τον χώρο με μια φανταστική γεωμετρία που τροφοδοτεί διαρκώς την κίνηση, σχηματοποιώντας ευκαιρίες για περαιτέρω ανάπτυξη της δράσης. Στην ουσία, θέτουν τις προϋποθέσεις για τη δημιουργία χορευτικών συμβάντων.

Όπως παρατηρήσαμε, το αίτημα για αυτοτέλεια της κίνησης στον σύγχρονο χορό δεν καταργεί συνολικά την αναπαράσταση, παρά μόνο μετατοπίζει το βάρος της χορευτικής πράξης προς την ανάπτυξη της δράσης. Αφενός διότι οι κινητικές ιδέες ανακαλούν στη μνήμη των χορευτών αφηρημένα γεωμετρικά σχήματα ή καθημερινά αντικείμενα, σχηματίζοντας ένα είδος illusion. Αφετέρου, διότι η ίδια η κίνηση των χορευτών ανακαλεί διαισθητικά τη γνώση σχετικά με το σώμα και τον χώρο που έχει αποκτηθεί στην καθημερινότητα.

Η ανάκαμψη της αναπαράστασης εντός της παιγνιώδους δράσης φαίνεται ότι έχει κεντρικό ρόλο στην

εξερεύνηση της ενδεχομενικότητας του χώρου. Αυτό δι-
ότι η αναπαράσταση, όπως επιβιώνει εντός του χορευ-
τικού αυτοσχεδιασμού, βασίζεται στη δυνατότητα της
δράσης να ανακαλεί στοιχεία της γνώσης που διέπει
την καθημερινότητα. Όπως είδαμε, ο τρόπος κίνησης
του σώματος φέρει πάντοτε στοιχεία από τη βιωμένη
καθημερινότητα και το ευρύτερο πολιτισμικό πλαίσιο.
Άρα επισημαίνοντας την αναπαραστατική διάσταση
της κίνησης εντός της παιγνιώδους πράξης, αναδεικνύ-
εται η δυνατότητα του σώματος να αναφέρεται στη
γνώση που οριοθετεί την πραγματικότητα. Σε μια γνώ-
ση, δηλαδή, που αφορά τον χώρο και το σώμα και την
οποία τοποθετήσαμε στη βάση αυτού που ονομάσαμε
στην αρχή “πειθαρχικό χώρο”.

Όμως η πρακτική αυτοσχεδιασμού του Forsythe
αναδεικνύει και μια άλλη, παράλληλη, πτυχή της παι-
γνιώδους δράσης, η οποία αφορά τον μετασχηματισμό
αυτής της γνώσης με τη συνδρομή της φαντασίας. Η
φαντασία προσλαμβάνει και σχηματοποιεί καινοτόμες
ευκαιρίες δράσης. Ουσιαστικά εμφανίζεται ως μια μέ-
θοδος, ένας τρόπος θέασης της πραγματικότητας, που
αναζητά νέες δυνατότητες δράσης του σώματος. Υπό
αυτή την έννοια, η φαντασία βασίζεται μια ιδιαίτε-
ρη λειτουργία της αντίληψης που θέτει διαρκώς ερω-
τήματα στη διαδικασία της κίνησης. Ερωτήματα που,
όπως είδαμε στον αυτοσχεδιασμό του Forsythe, γεν-
νούν πειράματα σχετικά με τη δυνατότητα του σώμα-
τος να δρα.

Η συσχέτιση του παιγνιώδους με τον αυτοσχεδια-
σμό του Forsythe αναδεικνύει ένα σύμπαν τεχνικών με
τις οποίες η ίδια η κίνηση των χορευτών πειραματίζε-
ται με τις δυνατότητες δράσης του σώματος σε συνάρ-
τηση με τον χώρο. Σ' αυτή την κατεύθυνση φαίνεται ότι
μια τέτοια συσχέτιση μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά

στη διερεύνηση της ενδεχομενικότητας του χώρου. Ως παιγνιώδης πράξη, ο αυτοσχεδιασμός προτείνει τρόπους αναθεώρησης μιας δεδομένης γνώσης σχετικά με το τι είναι ο χώρος και το τι μπορεί να κάνει το σώμα. Προτείνει τεχνικές με τις οποίες η ίδια η δράση υπονομεύει την πληρότητα της πραγματικότητας για να εξερευνήσει νέα ενδεχόμενα. Στη βάση αυτών των τεχνικών φαίνεται να βρίσκεται, αφενός, μια μορφή αναπαράστασης, η οποία ανακαλεί τη γνώση της πραγματικότητας, και, αφετέρου, μια συγκεκριμένη λειτουργία της φαντασίας που αναλαμβάνει να αναθεωρήσει αυτή τη γνώση.

Η παιγνιώδης πράξη καθιστά, έτσι, την ίδια την κίνηση του σώματος ένα μέσο κριτικής απέναντι στην ορθολογικότητα του σχεδιασμού. Αντιπαραβάλλει στη θετικιστική βεβαιότητα μιας ολοκληρωμένης γνώσης, στην οποία συχνά βασίζεται ο σχεδιασμός, την αβέβαιη ενδεχομενικότητα που χαρακτηρίζει την κίνηση του σώματος. Τα ερωτήματα που θα μπορούσε αυτή η πορεία να επιστρέψει στο σχεδιασμό περιστρέφονται γύρω από μια θεμελιώδη άρνηση της βεβαιότητας σχετικά τη δράση του σώματος: Τι θα μπορούσε να σημαίνει για το σχεδιασμό του χώρου η άρνηση της βεβαιότητας της γνώσης σχετικά με τους τρόπους που δρα το σώμα. Σε αυτή την κατεύθυνση, ο σχεδιασμός θα μπορούσε, ακολουθώντας τις παρατηρήσεις που κάναμε πάνω στη χορευτική πράξη, να διερευνήσει τρόπους οργάνωσης του χώρου, αφενός, πλούσιους σε δυνατότητες μεταφορικής πρόσληψης, και αφετέρου, προσανατολισμένους στην ενεργοποίηση της μνήμης του σώματος, της δύναμης της κίνησης να ανακαλεί στοιχεία της γνώσης που διέπει την καθημερινότητα.

Βιβλιογραφία

Adorno Th. W., *Αισθητική Θεωρία*, Αλεξάνδρεια, 2000.

Caillois R., *Τα παιχνίδια και οι Άνθρωποι*, Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου, 2001.

Cage J., *Silence*, Wesleyan University Press, 1973.

Cunningham M., Lesschaeve J., *The Dancer and the Dancer: Merce Cunningham in Conversation with Jacqueline Lesschaeve*, Marion Boyars Publishers, 2000.

Cunningham M., “Choreography and the Dance” στο *The Dance Anthology*, Cobbett Steinberg (ed.), New American Library, 1980.

Ehrmann J., “Homo Ludens Revisited”, Yale French Studies, No. 41, *Game, Play, Literature*, 1968.

Forsythe W., *Improvisation Technologies*, ZKM, 1995.

Gadamer H.-G., *Truth and Method*, Continuum, 2004.

Huizinga J., *Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι*, Γνώση, 1989.

Jakobson R., *On Language*, Harvard University Press, 1995.

Lefebvre H., *Critique of Everyday Life*, Verso, 1991.

Ricoeur P., “Imagination in discourse and in action” στο Gillian Robinson-John Rundell (ed.), *Rethinking Imagination*, Routledge, 1994.

Ricoeur P., *The Rule of Metaphor*, Routledge, 1977.

Salen K., Zimmerman E., *Rules of play: game design fundamentals*, The MIT Press, Massachusetts, 2004.

Sigrell A., “Whenever I put on a black jacket, I get dandruff. On metonymy as a device for constructive argumentation analysis”, *Education Inquiry*, Vol. 3, No. 4, December 2012.

