



Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο  
Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

ΔΠΜΣ Έρευνα στην Αρχιτεκτονική: Σχεδιασμός – Χώρος – Πολιτισμός  
Ειδίκευση: Γνωσιολογία της Αρχιτεκτονικής

## **Το απόκοσμο ως βίωμα**

**Χωρικές διαδικασίες στην παράσταση Δον Κιχώτης, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup> της Έφης Μπίρμπα**

Διπλωματική εργασία  
**Αμαλία Κακαλοπούλου**

Επιβλέπων:  
Γιώργος Παρμενίδης

Οκτώβριος 2019

## Περιεχόμενα

<b>Εισαγωγή</b>	<b>1</b>
<b>1. Εννοιολογικά εργαλεία ανάλυσης του “Δον Κιχώτη” της Έφης Μπίρμπα</b>	<b>3</b>
1.1 Ο “Δον Κιχώτης, Βιβλίο 2 <sup>ο</sup> , Κεφ 23 <sup>ο</sup> ”, μία θεατρική παράσταση <i>απόκοσμη</i>	4
1.1.1 Πραγματολογικά στοιχεία παράστασης	4
1.1.2 Απόκοσμο, δισταθής αντίληψη και μεθοριακότητα στην παράσταση	5
1.1.3 Θεατρικές χωρικότητες του “Δον Κιχώτη”	7
1.2 Homo Ludens και “Δον Κιχώτης”: απόκοσμα παιχνίδια και αναμετρήσεις	9
1.3 Το απροσδιόριστο του απόκοσμου: οι απερίγραπτες περιπέτειες του “Κιχώτη”	14
1.4 Οι απόκοσμες αναμετρήσεις του “Κιχώτη”: κίνδυνος, φόβος, έλξη και απέχθεια	15
1.5 Το απόκοσμο της παράστασης ως διάκενο: οι επισφαλείς και αλληγορικές αναμετρήσεις του “Δον Κιχώτη”	18
1.5.1 Το απόκοσμο ως αλληγορία που αντανakλά αναδρομικά την παράσταση	18
1.5.2 Το απόκοσμο ως διάκενο που φιλοξενεί επισφάλεια	19
<b>2. Ανάλυση χωρικών διαδικασιών του <i>Απόκοσμου</i> στον “Δον Κιχώτη” της Έφης Μπίρμπα</b>	<b>24</b>
2.1 Χωρικές διαδικασίες της Μεθοριακότητας	24
2.2 Χωρικές διαδικασίες της Απροσδιοριστίας	30
2.3 Χωρικές διαδικασίες της Αποσπασματικότητας	36
<b>Συμπεράσματα – Παρατηρήσεις</b>	<b>40</b>
<b>Βιβλιογραφία</b>	<b>43</b>
<b>Πηγές Εικόνων</b>	<b>46</b>

## Εισαγωγή

Σε αυτό το δοκίμιο θα μελετηθεί θεωρητικά το απόκοσμο ως βίωμα στη θεατρική παράσταση *Δον Κιχώτης*, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup> σε σκηνοθεσία της Έφης Μπίρμπα και θα αναζητηθούν οι χωρικές διαδικασίες από τις οποίες προκύπτει, με σκοπό να δημιουργηθούν εργαλεία σχεδιασμού του. Ο Δον Κιχώτης (Άρης Σερβετάλης) σε αυτό το κεφάλαιο του βιβλίου καταδύεται στη σπηλιά του Μοντεσίνου, ενός μάγου, όπου βιώνει μία απόκρυφη και αποκαλυπτική εμπειρία<sup>1</sup>. Η παράσταση δεν αποτελεί κυριολεκτική αναπαράσταση των δρώμενων του βιβλίου, αλλά αφαιρετική σύλληψη και απόσταγμα της ουσίας του κεφαλαίου και του έργου συνολικότερα. Δείχνει τον Κιχώτη να καταδύεται σε σπηλιά<sup>2</sup>, όπου ισχύουν κανόνες παιχνιδιού και όχι Νόμοι με την κρατική ή πολιτειακή έννοια, και να αναμετρείται με αόρατους αντιπάλους. Στην σπηλιά συναντά, συντροφεύεται και δοκιμάζεται από έξι συμπαίκτες, έξι απροσδιόριστους χαρακτήρες, τρεις γυναίκες και τρεις άνδρες. Οι αναμετρήσεις του είναι “μεγάλες αλλά ταπεινές”, όπως ακούγεται κατά την παράσταση, επικίνδυνες αλλά αναπόδραστες, εξαντλητικές αλλά απαραίτητες. Ο ηθοποιός που τον ενσαρκώνει, ο Άρης Σερβετάλης, δηλώνει σε συνέντευξή του για τον Κιχώτη ότι:

*Η κατάβαση του ήρωα είναι μια μεταφυσική διεργασία. Δηλώνει μια κατακόρυφη σχέση του ανθρώπου με τον θάνατο και τον Θεό. Η Έφη (Μπίρμπα) εστίασε την ανάγνωση του έργου μέσα από τα μάτια του ανθρώπου που παίζει. Το παιχνίδι μπορεί να είναι αθώο, μπορεί να γίνει και κρίσιμο. Άλλες φορές, και τελετουργικό. Οι μεταβάσεις αυτές είναι ορατές στη διαδρομή του ήρωα και μέσα στο έργο του Θερβάντες και μέσα στη δομή της δραματοουργίας της παράστασης. Οι αναμετρήσεις του ήρωα είναι αντίστοιχες με τις αναμετρήσεις ενός παιδιού μπροστά σε μια νέα πρόκληση, μπροστά σε ένα υλικό που, με τη φαντασία του, μεταποιείται σε κάτι νέο, ίσως και παράδοξο.*

*Η Έφη μάς οδήγησε στο να δημιουργηθεί ένα παράδοξο εργαστήριο αναμετρήσεων μέσα σε ένα ιδιότυπο πάρκο. Δημιούργησε έναν τόπο, όπου επικρατούν οι κανόνες του παιχνιδιού, όπως η τάξη, η ελευθερία, η περιχαράκωση, η αποδέσμευση, όπου ο ερμηνευτής έχει σαν στόχο τον άμεσο και απόλυτο συσχετισμό του με το υλικό. Ακριβώς όπως και ο Δον Κιχώτης. Ο τρόπος που τοποθετείται στις αναμετρήσεις του είναι καθολικός και ολοκληρωτικός, με θυσιαστικές διαθέσεις. (Κουλουβάρης: 2018)*

---

1 Το 23ο κεφάλαιο στο βιβλίο *Δον Κιχώτης*, Β' Τόμος έχει τον εξής υπότιτλο:

*Με τα καταπληκτικά πράγματα που είπε ο έξοχος Δον Κιχώτης ότι είχε δει μέσα στα βάθη της σπηλιάς του Μοντεσίνου, και που φαίνονται τόσα απίθανα και υπερφυσικά, ώστε η περιπέτεια να χαρακτηριστεί ως απόκρυφη. (Θερβάντες [1615(2004)]: 266)*

2 Ο ηθοποιός που τον ενσαρκώνει (Άρης Σερβετάλης) καταδύεται με σκοινιά από τη “σχάρα” στη θεατρική σκηνή.

Οι περιπέτειες του Δον Κιχώτη στην παράσταση μοιάζουν να είναι αναμετρήσεις με τον εαυτό του και τον θάνατο, υπαρκτοί αλλά αόρατοι αντίπαλοι. “Ο Δον Κιχώτης πάει εμπρός και βλέπει ως την άκρη του κονταριού που κρέμασε σημαία του την Ιδέα”, ακούγεται από την ηθοποιό-αφηγήτρια. Αυτή η αναμέτρηση με κάτι το αόρατο και απειλητικό, άυλο αλλά υπαρκτό, κάνει την συμμετοχή του θεατή σε αυτά τα γεγονότα βίωμα απόκοσμο. Ο ερχομός και η αναμέτρηση θεωρούνται βέβαια και αναμφισβήτητα στο πλαίσιο αυτής της μελέτης. Η μορφή του “αντιπάλου” όμως παραμένει αδιανόητη και άρρητη. Η *απροσδιοριστία* της μορφής του, η *αποσπασματικότητα* των προσωπικών αναμετρήσεων του Δον, καθώς διακόπτονται και μπλέκονται με σποραδικά ομαδικά παιχνίδια και συλλογικές δοκιμασίες, και η *μεθοριακότητα* μεταξύ πραγματικού, φανταστικού και ανύπαρκτου στήνουν την απόκοσμη ατμόσφαιρα.

Για τη μελέτη του απόκοσμου ως βιώματος στη συγκεκριμένη θεατρική παράσταση, αξιοποιούνται η θεατρολογική προσέγγιση της Φίσερ-Λίχτε (2013), η ανθρωπολογική ματιά του Huizinga (1989) για τον άνθρωπο και το παιχνίδι, η ανάλυση του Ζίζεκ (2006) για το αινιγματικό *objet petit a* στο κέντρο της συμβολικής τάξης, η θεωρία της Douglas (2006) για τη βρωμιά και της Kristeva (1982) για το αποκείμενο, η *αλληγορική ώθηση* του Owens (1980) και οι μελέτες των Paul de Man (1983), Jakobson (1971), Golston (2015) για την αλληγορία, και οι απόψεις των Bourriaud (2009α, 2009β, 2014) και Ranciere (2012) για την σύγχρονη τέχνη. Βάσει αυτής της βιβλιογραφικής ανασκόπησης, στήνεται μία θεωρητική προσέγγιση του απόκοσμου ως βιώματος σε αυτήν την παράσταση, με σκοπό τη διερεύνηση των χωρικών διαδικασιών που το δημιουργούν και τη δημιουργία εργαλείων σχεδιασμού του. Η έρευνα εστιάζει στον τρόπο που οι βιβλιογραφικές αναφορές λαμβάνουν χώρα μέσα από την παράσταση *Δον Κιχώτης*, *Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup>* σε σκηνοθεσία Έφης Μπίρμπα και δημιουργούν χώρο απόκοσμο. Η συγκεκριμένη παράσταση επιλέχθηκε χάρη στη θεματολογία της και την εικαστικότητά της. Η Μπίρμπα και η ομάδα της, αποδίδοντας αφαιρετικά αλλά πιστά τις αναμετρήσεις του Δον Κιχώτη μέσα στην σπηλιά του μάγου Μοντεσίνου, γέννησαν έναν μυστηριώδη κόσμο παιχνιδιού και αναμέτρησης με τον εαυτό και με την πίστη. Η μελέτη των παραπάνω στοιχείων θα συμβάλει στην αποκρυστάλλωση του εξής ερευνητικού ερωτήματος:

Πώς λαμβάνει χώρα το απόκοσμο που, προκαλώντας πολυσημίες, παίζει με τις βεβαιότητες του υποκειμένου για τον κόσμο, σε βαθμό που να επιφέρει ρίγος, διχάζει την επιθυμία του να το αντικρίσει και να αναμετρηθεί μαζί του, ενώ ταυτόχρονα είναι αδύνατο να εκφραστεί με λέξεις;

## 1. Εννοιολογικά εργαλεία ανάλυσης του Δον Κιχώτη της Έφης Μπίρμπα

Η λέξη απόκοσμο ως επιθετικός προσδιορισμός παραπέμπει σε κάτι έξω από τον γνωστό κόσμο ή σε κάτι απομονωμένο και απόμακρο από τον κόσμο. Το Λεξικό της κοινής νεοελληνικής ορίζει το απόκοσμο ως κάποιον ή κάτι:

*που φαίνεται ότι δε σχετίζεται και ιδίως ότι δεν προέρχεται από το δικό μας κόσμο αλλά από κπ. άλλο: Απόκοσμη μελωδία / μουσική. Βυζαντινές τοιχογραφίες με απόκοσμες μορφές αγίων. || πολύ παράξενος, μυστηριώδης: Απόκοσμη φωνή. 2. (για πρόσ.) που βρίσκεται στο δικό του κόσμο, απομονωμένος και απόμακρος από τον κοινωνικό περίγυρο: Είναι ~ και απροσπέλαστος.<sup>1</sup>*

Στο πλαίσιο αυτού του δοκιμίου, το απόκοσμο θα μελετηθεί ως εμπειρία φόβου, εγρήγορσης και διέγερσης για κάποιον ή κάτι που δεν ξέρουμε από που (προ)έρχεται, караδοκεί και πλησιάζει, χωρίς να υπάρχει κάτι το χαρακτηριστικά και ουσιαστικά τρομακτικό. Για τη μελέτη του απόκοσμου θα χρησιμοποιηθούν, 1) οι αναλύσεις της Φίσερ-Λίχτε (2013) για τις θεατρικές χωρικότητες και τη μεθοριακότητα της θεατρικής εμπειρίας, 2) η θεωρία του Huizinga (1989) για το παιχνίδι, καθώς αποτελεί εννοιολογικό υπόβαθρο της παράστασης, 3) η προσέγγιση του Ζίζεκ (1989) στο διαφεύγον λακανικό Πραγματικό<sup>2</sup> και το εναπομένον *objet petit a*, 4) η θεωρία της Mary Douglas για τη βρωμιά ως ακαθαρσία που επιβεβαιώνει “καθαρές” ταξινομήσεις συνδυαστικά με τη θεωρία της Kristeva για το αποκείμενο ως απορριφθείσα ακαθαρσία που έλκει και απωθεί το υποκείμενο, σε αναζήτηση καταστάσεων που προκαλούν έλξη, απέχθεια και φόβο ταυτόχρονα, και 5) η τέχνη ως *διάκενο* (Bourriaud, 1998) που επιτρέπει την συγκρότηση ασυνήθιστων, μη στερεοτυπικών χωρικών συνθηκών (απόκοσμων, στην προκειμένη περίπτωση) και μορφικών παιχνιδιών που διαταράσσουν τα γνώριμα αντιληπτικά σχήματα των θεατών (αποσπασματικότητα δράσεων, μη διάκριση μορφών από υπόβαθρο, ανοιχτές αλληγορικές νοηματοδοτήσεις), και με αυτόν τον τρόπο επαναδιανέμει *το αισθητό* (Ranciere, 2012). Από αυτές τις θεωρίες, θα μελετηθούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του απόκοσμου, όπως αυτό βιώθηκε στην παράσταση *Δον Κιχώτης*, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup>.

1 Από το ηλεκτρονικό λεξικό Τριανταφυλλίδης της κοινής νεοελληνικής.

2 Για τη μελέτη του Πραγματικού όπως το ανέπτυξε ο Λακάν, ο Ζίζεκ (1989) αξιοποιεί τη μεγάλο εύρος της βιβλιογραφίας και των σεμιναρίων του Λακάν, τα οποία θα αναφερθούν με ειδική μνεία στη βιβλιογραφία στο τέλος αυτού του δοκιμίου.

## 1.1 Ο “Δον Κιχώτης, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup>”, μία θεατρική παράσταση απόκοσμη

Για να αναλυθεί το απόκοσμο στην θεατρική παράσταση *Δον Κιχώτης, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup>* κρίνεται απαραίτητο να αρχίσει η έρευνα από τους χειρισμούς με τους οποίους μία παράσταση δημιουργεί τέτοιες δυνατότητες. Σε αυτό θα συνδράμει η έρευνα της Φίσερ-Λίχτε (2013) στη μεταμορφωτική εμπειρία του θεάτρου και τις χωρικότητες των θεατρικών παραστάσεων που δημιουργούν αυτή τη δυνατότητα μεταμόρφωσης.

### 1.1.1 Πραγματολογικά στοιχεία παράστασης

Η παράσταση *Δον Κιχώτης, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup>* σκηνοθετήθηκε από την Έφη Μπίρμπα, η οποία επιμελήθηκε επίσης τη δραματουργία, τη σκηνογραφία και τα κοστούμια. Η παράσταση επιχορηγήθηκε από το Υπουργείο Πολιτισμού και ήταν συμπαραγωγή του Rēs Ratio Network με το Δημοτικό Θέατρο Πειραιά. Ερμήνευσαν οι Άρης Σερβετάλης (Δον Κιχώτης), Αχιλλέας Χαρίσκος, Ιωάννα Τουμπακάρη, Effi Rabsilber (αφηγήτρια), Διογένης Σκαλτσάς, Gema Galiana, Κυριάκος Σαλής για τις παραστάσεις στο Δημοτικό Θέατρο Πειραιά τις ημερομηνίες 28 Ιουνίου έως 4 Ιουλίου 2018 και 4 Οκτωβρίου έως 14 Οκτωβρίου 2018 και οι Άρης Σερβετάλης, Ιωάννα Τουμπακάρη, Αλέξανδρος Βαρδαξόγλου, Σοφία Γεωργοβασίλη (αφηγήτρια), Δάφνη Αντωνιάδου, Κυριάκος Σαλής για την περιοδεία της παράστασης το Φεβρουάριο του 2019 σε Πάτρα και Θεσσαλονίκη, στο Συνεδριακό και Πολιτιστικό Κέντρο Πανεπιστημίου Πατρών στις 7 και 8 Φεβρουαρίου, και στο Μέγαρο Μουσικής Θεσσαλονίκης από τις 14 μέχρι 17 Φεβρουαρίου<sup>1</sup>.

Τα κείμενα γράφτηκαν από τις Μιχαήλα Πλιαπλιά, Effi Rabsilber, Έφη Μπίρμπα και επιμελήθηκαν από την Μιχαήλα Πλιαπλιά. Ο Γιώργος Καρβέλας σχεδίασε το φωτισμό, ο Κωνσταντίνος Σκουρλής συνέθεσε και σχεδίασε τον ήχο, ο Σωκράτης Παπαδόπουλος κατασκεύασε τα σκηνικά, και η Δέσποινα Μακαρούνη κατασκεύασε τα κοστούμια. Η Μαριάννα Έλληνα ήταν βοηθός σκηνοθέτη, η Μυρτώ Λάμπρου βοηθός σκηνογράφου και η Δάφνη Ηλιοπούλου βοηθός ενδυματολόγου. Τεχνικός υπεύθυνος ήταν ο Γιάννης Ψαρρός. Ο Ηλίας Φλάμμος ανέλαβε την ηχοληψία, ο Γρηγόρης Πανόπουλος την κινηματογράφιση του trailer-teaser, ο Γιώργος Καπλανίδης τις φωτογραφίες και ο Πασχάλης Ζέρβας την γραφιστική. Εναεριτής και εκπαιδευτής αναρρίχησης ήταν ο Βάιος Καραλάιος και, τέλος, υπεύθυνες επικοινωνίας οι Κατερίνα Αποστολοπούλου και Ευαγγελία Σκρομπόλα<sup>2</sup>.

1 Οι προγραμματισμένες παραστάσεις στο Πνευματικό Κέντρο Δήμου Ιωαννιτών, 23–25 Φεβρουαρίου, ακυρώθηκαν.

2 Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφτείτε την ηλεκτρονική τοποθεσία του Rēs Ratio Network: <http://www.resrationetwork.gr/productions.php>

Οι φωτογραφίες της παράστασης σε αυτό το δοκίμιο είναι από υλικό κινηματογράφησης της παράστασης που παραχωρήθηκε γενναιόδωρα από τη σκηνοθέτη Έφη Μπίρμπα και οι ερμηνευτές που απεικονίζονται είναι η ομάδα από την περιοδεία, δηλαδή οι Άρης Σερβετάλης ως Δον Κιχώτης, Ιωάννα Τουμπακάρη, Αλέξανδρος Βαρδαξόγλου, Σοφία Γεωργοβασίλη ως αφηγήτρια, Δάφνη Αντωνιάδου και Κυριάκος Σαλής.

### **1.1.2 Απόκοσμο, δισταθής αντίληψη και μεθοριακότητα στην παράσταση**

Η παράσταση του Δον Κιχώτη δίνει στο θεατή μία αίσθηση μεταξύ πραγματικότητας και οράματος. Αυτήν την ενδιάμεση κατάσταση η Φίσερ-Λίχτε (2013) την αποκαλεί *μεθοριακότητα*. Τα στοιχεία της έντασης και του κινδύνου είναι παρόντα καθ' όλη τη διάρκεια. Ο πρωταγωνιστής βρίσκεται σε άγνωστο για αυτόν περιβάλλον, περιτριγυρίζεται από χαρακτήρες αβέβαιων προθέσεων και όλοι τους “μπλέκουν” σε παιχνίδια επικίνδυνα για τη σωματική τους ακεραιότητα. Σύμφωνα με τη συγγραφέα, οι παραστάσεις που περιλαμβάνουν έντονες σωματικές δράσεις των ηθοποιών με κίνδυνο τη σωματική τους ακεραιότητα, θίγουν ζητήματα ταμπού στην κουλτούρα μας, “προκαλώντας αηδία, απέχθεια, φόβο ή και αιδώ” (Φίσερ-Λίχτε, 2013: 302), και “στιγμή κρίσης στους θεατές, ειδικά όταν τα ταμπού παραβιάζονται” (ό.π.: 312). Σε αυτές τις παραστάσεις υπάρχει έντονο το στοιχείο της *δισταθούς αντίληψης*, της μεταπήδησης της αντίληψης του θεατή από το σώμα του ηθοποιού ως ενσαρκωμένο ρόλο στο καθεαυτό πάσχον σώμα του ηθοποιού-ανθρώπου. Η δισταθής αντίληψη προξενεί αμφιταλάντευση στο θεατή και δημιουργεί συνθήκη μεθοριακή. Στην περίπτωση του Κιχώτη η μεθοριακότητα συνδέεται άμεσα με την απόκοσμη αίσθηση.

Στο θέατρο, η δισταθής αντίληψη εδραιώνεται στην αμφισημία του σώματος του ηθοποιού. Στο σώμα του συναντιούνται το καθεαυτό του σώμα και το σώμα του ρόλου, της φιγούρας. Το καθεαυτό σώμα, το σωματικό Είναι-στον-κόσμο του ηθοποιού, η Φίσερ-Λίχτε (2013) το αποκαλεί “φαινομενικό” και την αναπαράσταση, την ενσάρκωση ενός ρόλου, το κείμενο “σημείων”, τον φορέα νοημάτων και ιδεών, τη φιγούρα, το δραματικό πρόσωπο “σημειωτικό”. Αυτή η διττότητα αποτελεί πρόκληση για το θεατή, με την αντίληψή του να ταλαντεύεται ανάμεσα στο φαινομενικό και το σημειωτικό. Το σώμα του ηθοποιού, όταν γίνεται αντιληπτό στη φαινομενική του διάσταση ως “Είναι-στον-κόσμο”, εδραιώνει μια συγκεκριμένη τάξη αντίληψης που παράγει αντίστοιχες σημασίες ή και παντελώς άσχετες με την εν λόγω αντίληψη· όταν το σώμα γίνεται αντιληπτό ως σημείο μιας φιγούρας, παράγονται σημασίες που στο σύνολό τους συγκροτούν την φιγούρα. Όσο βλέπει ο θεατής τον “Κιχώτη” να δοκιμάζεται (σημειωτικό σώμα), ανησυχεί για τη σωματική ακεραιότητα του φαινομενικού σώματος του ηθοποιού που τον ενσαρκώνει στην παράσταση (Άρη Σερβετάλη). Τη στιγμή που μεταπηδά η αντίληψη του θεατή “συμβαίνει μια τομή, μια ασυνέχεια, η

ισχύουσα τάξης αντίληψης αποσταθεροποιείται και εγκαταλείπεται, και μια νέα εδραιώνεται” (Φίσερ-Λίχτε, 2013: 294). Τότε το υποκείμενο της αντίληψης τοποθετείται σε μια “ενδιάμεση, μετέωρη, μεθοριακή κατάσταση ανάμεσα σε δύο τάξεις” (ό.π.). Ο θεατής αρχίζει να αναρωτιέται για την *Ιδέα*<sup>1</sup> που οδηγεί τον Κιχώτη σε τέτοιες αναμετρήσεις και για τους λόγους για τους οποίους η Μπίρμπα θέτει τους ηθοποιούς σε τέτοιες δοκιμασίες, κάτι που εκκινεί συνειρμική διαδικασία άσχετη με την καθεαυτή δράση της παράστασης και ίσως οδηγεί σε στοχασμούς για δικές του ριψοκίνδυνες αποφάσεις.

Τα ερεθίσματα της παράστασης διεγείρουν αισθητηριακά τον θεατή και του γεννούν σκέψεις και συνειρμούς. Όσο προσπαθεί να καταλάβει γιατί και από πού αναδύονται οι συνειρμοί και οι σκέψεις που κάνει κατά τη διάρκεια της παράστασης, προσπαθεί να κατανοήσει τον εαυτό του και τη βιογραφία του, όχι τόσο την ίδια την παράσταση. Ο θεατής είναι και “μέρος και παραγωγός της διαδικασίας που θέλει να καταλάβει” (Φίσερ-Λίχτε, 2013: 307). Ο Κιχώτης γίνεται εφελτήριο των προσωπικών αναμετρήσεων των θεατών και οι φαντασιοπληξίες του αφορούν και τους ίδιους. Σε παραστάσεις που η αντίληψη ταλαντεύεται συχνά, όπως στην εν λόγω παράσταση, η εστίαση του θεατή επικεντρώνεται περισσότερο στις μεταβάσεις παρά στις ίδιες τις τάξεις αντίληψης. Καθώς περιπλανάται ανάμεσα στις δύο τάξεις, αντιλαμβάνεται ότι “δεν είναι κύριος αυτών των μεταβάσεων και ότι οι μεταβάσεις γίνονται ακούσια” (ό.π.: 295), παρ’ όλο που ίσως προσπαθεί να ελέγξει και να σταθεροποιήσει την εστίαση. Συνειδητοποιεί τότε “τη δική του αντίληψη ως αναδυόμενη, ως διαφεύγουσα τη βούληση και τον έλεγχό του, ως μη πλήρως διαθέσιμη, αλλά ταυτόχρονα ως συνειδητώς συμβαίνουσα· πρόκειται για συνειδητή αλλά όχι εκούσια αντίληψη” (ό.π.). Καθώς καταρρέει η δυνατότητα εστίασης και χάνεται ο έλεγχος της αντίληψης, ο θεατής νιώθει ανασφαλής και εκτεθειμένος στα τεκταινόμενα. Η ανάδυση έντονων συναισθημάτων είναι αναμενόμενη, καθώς η μεθοριακότητα βιώνεται πρωτίστως ως “σωματική μεταμόρφωση, ως μεταβολή της φυσιολογικής, ενεργειακής, συναισθηματικής και κινητικής κατάστασης και η συνειδητοποίηση σωματικών μεταβολών μπορεί να προκαλέσει μια μεθοριακή κατάσταση, συχνά δε υπό τη μορφή κρίσης” (ό.π.: 351). Η Φίσερ-Λίχτε παρατηρεί ότι η μεθοριακότητα, με την κατάλυση του διαχωρισμού ανάμεσα σε τέχνη και πραγματικότητα, έχει ως απότοκο την κατάρρευση και την αποσταθεροποίηση “όχι μόνο της αντίληψης περί κόσμου, περί του εαυτού και του άλλου, αλλά και των κανόνων που διέπουν τη συμπεριφορά τους” (ό.π.: 350). Ο Κιχώτης μπαίνοντας στην σπηλιά των δικών του δοκιμασιών, οδηγεί και συμπαρασύρει τους θεατές στις δικές τους σπηλιές. Το οραματικό στοιχείο των εμπειριών του Κιχώτη στην σπηλιά επεκτείνεται και στους θεατές, που μετεωρίζονται ανάμεσα στις σκηνικές αναμετρήσεις του Κιχώτη και τις δικές τους. Αυτή η μεθοριακότητα προσδίδει απόκοσμο χαρακτήρα στην παράσταση.

---

1 “Ο Δον Κιχώτης πάει εμπρός και βλέπει ως την άκρη του κονταριού που κρέμασε σημαία του την *Ιδέα*.” Βλ. και σ. 2.



### 1.1.3 Θεατρικές χωρικότητες του “Δον Κιχώτη”

Για τον εντοπισμό της απόκοσμης ατμόσφαιρας στην παράσταση, κρίνεται σκόπιμο να μελετηθούν οι χωρικότητές της. Σύμφωνα με την Φίσερ-Λίχτε (2013), ο θεατρικός χώρος αναλύεται σε γεωμετρικό και επιτελεστικό – ατμοσφαιρικό. Γεωμετρικό αποκαλούμε τον χώρο “στον οποίο λαμβάνει χώρα μία παράσταση – ως τέτοιος υφίσταται πριν από την παράσταση και δεν παύει να υπάρχει μετά το τέλος της” (Φίσερ-Λίχτε, 2013: 218). Ως επιτελεστικός εκλαμβάνεται ο χώρος “εντός του οποίου συμβαίνει μία παράσταση, χώρος ασταθής, που ρέει και μεταβάλλεται διαρκώς” (ό.π.: 219). Ως τέτοιος, “διανοίγει, οργανώνει και δομεί τις δυνατότητες για τη σχέση ηθοποιών και θεατών, για την κίνηση και την πρόσληψή της” (ό.π.: 219). Ο επιτελεστικός χώρος δέχεται συνεχώς επιδράσεις από “τον τρόπο χρήσης, διαχείρισης, πραγματοποίησης ή και αντιπαράθεσης με αυτές τις δυνατότητες – κάθε κίνηση ανθρώπων, αντικειμένων, φωτός, κάθε ήχος μπορεί να τον αλλάξει” (ό.π.).

Στη γεωμετρική του διάσταση, τα χαρακτηριστικά του θεατρικού χώρου [“σκελετός, ύψος, πλάτος, μήκος, όγκος, αντοχή και σταθερότητα” (Φίσερ-Λίχτε, 2013: 218)] μπορεί να παραμένουν αναλλοίωτα για αρκετό καιρό. Υπάρχει η ιδέα του γεωμετρικού χώρου ως δοχείου που παραμένει “ανέγγιχτο από όσα συμβαίνουν εντός του, ακόμα και αν το πάτωμα τρυπήσει, τα χρώματα ξεθωριάσουν και ο σοβάς αρχίσει να πέφτει” (ό.π.: 218-219). Η παράσταση έλαβε χώρα σε κλειστούς θεατρικούς χώρους, στο Δημοτικό Θέατρο Πειραιά (Εικόνα 1), στο Συνεδριακό και Πολιτιστικό Κέντρο Πανεπιστημίου Πατρών (Εικόνα 2) και στο Μέγαρο Μουσικής Θεσσαλονίκης (Εικόνα 3). Όλοι οι χώροι έχουν κοινή τυπολογία ιταλικής σκηής με υπερυψωμένη σκηνή μετωπική προς τους θεατές.



Εικόνα 1: Δημοτικό Θέατρο Πειραιά.



Εικόνα 2: Συνεδριακό και Πολιτιστικό Κέντρο Πανεπιστημίου Πατρών.



Εικόνα 3: Αίθουσα Φίλων Μουσικής, Κτίριο Μ1, Μέγαρο Μουσικής Θεσσαλονίκης.

Ως επιτελεστικός – ατμοσφαιρικός, ο θεατρικός χώρος διέπεται από τα εξής χαρακτηριστικά: 1), η χωρητικότητα της παράστασης “δεν έχει χαρακτήρα έργου αλλά γεγονόςτος, είναι κάτι παροδικό και εφήμερο”. 2), ο θεατής “αντιλαμβάνεται τη σωματικότητα του στον ατμοσφαιρικό χώρο με εντελώς ιδιαίτερο τρόπο: βιώνει εαυτόν ως ζωντανό οργανισμό σε διάλογο με το περιβάλλον του, καθώς η ατμόσφαιρα εισβάλλει στο σώμα και αίρει όλα τα όρια<sup>1</sup>”. 3), “ο επιτελεστικός χώρος αποδεικνύεται μεθοριακός, όπου συμβαίνουν διάφορες μεταμορφώσεις” (Φίσερ-Λίχτε, 2013: 241). Η ατμόσφαιρα της παράστασης κάνει τη θεατρική εμπειρία ευρύτερα αισθητηριακή, όχι αποκλειστικά οπτική. Η ατμοσφαιρική διάσταση του θεατρικού χώρου είναι αυτή που “πρώτη αγγίζει τους θεατές που εισέρχονται εντός του και τους επιτρέπει μια εντελώς ειδική εμπειρία χωρικότητας” (ό.π.: 233). Το απόκοσμο εδραιώνεται τη στιγμή που εισέρχονται οι θεατές στο χώρο, διαλύεται όταν φεύγουν και η αίσθησή του τους ακολουθεί.

Η ατμόσφαιρα μίας παράστασης εξαρτάται ως επί το πλείστον από το φωτισμό, τις υλικότητες των σκηνικών και των κουστουμιών, τους ήχους και τις οσμές. Το φως γίνεται αντιληπτό στον άνθρωπο όχι μόνο μέσω των ματιών αλλά και του δέρματος - “εισβάλλει στο σώμα μέσω του δέρματος τρόπον τινά” (Φίσερ-Λίχτε, 2013: 239). Οι υλικότητες των αντικειμένων σε συνδυασμό με το φωτισμό διεγείρουν με τις υφές τους, τα σχήματα και τα χρώματά τους την απτικότητα των θεατών, τη φαντασία και τη μνήμη. Οι ήχοι “περιστοιχίζουν το υποκείμενο της αντίληψης και εισχωρούν στο σώμα του” (ό.π.: 240), μπορούν να το κάνουν να ταλαντεύεται ή και να προκαλέσουν πόνο. Ο ήχος αίρει τα όρια του σώματος, μετατρέποντάς το σε ενισχυτή: “μέσω των ήχων η ατμόσφαιρα εισβάλλει στο σώμα του θεατή και το καθιστά προσβάσιμο γι' αυτήν” (ό.π.). Στους ήχους συμπεριλαμβάνονται οι φωνές, οι κραυγές, η όπερα, ο άναρθρος λόγος. Οι οσμές ανεπαίσθητα και ανεμπόδιστα εισχωρούν στο σώμα, είτε πρόκειται για τις μόνιμες οσμές ενός χώρου είτε είναι σκηνοθετικές επιλογές.

Η σκηνογραφία της παράστασης μέσα από την προσέγγιση της Φίσερ-Λίχτε (2013) αναδεικνύει τους μηχανισμούς που δημιουργούν την απόκοσμη ατμόσφαιρα. Στην παράσταση του Δον Κιχώτη κυριαρχούν έντονες φωτοσκιάσεις. Στο ξεκίνημα, απλώνεται ένα ημίφως σε διάφορους χρωματικούς τόνους. Προς το τέλος της παράστασης καπνός καλύπτει την σκηνή, δίνοντας αίσθηση ομίχλης. Το πάτωμα της σκηνής είναι καλυμμένο με χώμα, το οποίο λερώνει σταδιακά τα ρούχα των ηθοποιών και δίνει την αίσθηση ότι αναδύθηκαν από αυτό ή ότι ενώνονται με αυτό. Πάνω του είναι πεσμένο ένα σκηνικό άλογο, ο Ροσινάντες. Στα αριστερά υπάρχει μία απότομη επικλινή κατασκευή σαν πλαγιά, ενώ η υπόλοιπη σκηνή δείχνει επίπεδη. Τα κοστούμια δείχνουν να είναι προσωπικές φορεσιές, χαρακτηριστικές για τον καθένα. Οι χρωματικοί τους τόνοι

---

1 Για την Φίσερ-Λίχτε (2013), ο θεατής “περιτριγυρίζεται και τυλίγεται από την ατμόσφαιρα, εισέρχεται μέσα της, δεν βρίσκεται απέναντί της ή σε απόσταση από αυτήν” (σ. 235).

κυμαίνονται σε λευκό του Κιχώτη, μπλε, μαύρο και ροζ των υπολοίπων και σε συνδυασμό με το σχέδιό τους δίνουν μια απροσδιόριστη παλαιική αρχοντική αίσθηση. Η σύνθεση του ημίφωτος, του χρώματος και των κουστουμιών αποπνέει μια αίσθηση οραματική, μεταξύ ύπνου και ξύπνιου. Στην παράσταση μιλά μόνο μία ηθοποιός-αφηγήτρια σε γερμανική γλώσσα με υπέρτιτλους στα ελληνικά. Απροσδιόριστες μουσικές μελωδίες φτιαγμένες από συνδυασμούς ήχων και οπερατικών φωνών συνοδεύουν αποσπασματικά τις δράσεις. Η επίδραση αυτών των ηχητικών αποσπασμάτων είναι διεγερτική και ανατριχιαστική, κυρίως λόγω της έντασης που αυξομειώνεται και του οπερατικού στοιχείου. Η όπερα “εξυψώνει και εξαγνίζει τους τραγουδιστές της, αντηχεί κάτι από την ελπίδα της συμφιλίωσης με τη φύση, την ουτοπία της προσωδιακής ύπαρξης, είναι ταυτόχρονα ανάμνηση στην προγλωσσική, αδιαίρετη κατάσταση της πλάσης” (Adorno, 1978: 39). Όταν η φωνή διαχωρίζεται από τη γλώσσα γίνεται καθαρή έκφραση και έκκληση. Εκδηλώνεται ως χωρικότητα της παράστασης με το να “διαχέεται στον χώρο και να εισβάλλει στο αυτί του ακροατή αλλά και του εκφέροντος” (Φίσερ-Λίχτε, 2013: 260). “Με τη φωνή του αυτός που την αρθρώνει αγγίζει αυτόν που την ακούει” (ό.π.: 261). Η απροσδιοριστία του φωτός, των ήχων και του φυσικού διαχωρισμού ηθοποιών από το σκηνικό χρώμα εξάπτει τη δισταθή αντίληψη των θεατών. Η αίσθηση ότι ξημερώνουν σε υπόγεια σπηλιά όπου παίζουν χοϊκά πλάσματα (χωματάνθρωποι) με συνοδεία περιέργων ήχων και υψίφωνων ακουσμάτων τούς μετεωρίζει σε απόκοσμες διαστάσεις.

Το απόκοσμο βίωμα αναδύεται στην παράσταση από τους σκηνογραφικούς μηχανισμούς απροσδιοριστίας και την επικίνδυνη σωματικά δραματολογία. Με αυτούς τους χειρισμούς, δημιουργείται το φαινόμενο της δισταθούς αντίληψης και ο θεατής τοποθετείται σε μια ενδιάμεση, μεθοριακή κατάσταση, όπου νιώθει και ο ίδιος ότι εκτίθεται, αναμετριέται και κινδυνεύει από κάτι αόρατο, άρρητο και ακαθόριστο.

## **1.2 Homo Ludens και “Δον Κιχώτης”: απόκοσμα παιχνίδια και αναμετρήσεις**

“Η θέα της μεταμφιεσμένης μορφής, ως καθαρά αισθητική εμπειρία, μας οδηγεί πέραν του καθημερινού βίου σ’ έναν κόσμο που βασιλεύει κάτι διαφορετικό από το φως της μέρας· μας ξαναφέρει στον κόσμο του άγριου, του παιδιού και του ποιητή, που είναι ο κόσμος του παιχνιδιού.” (Μπίρμπα, 2018)

Στην παράσταση, ο Δον Κιχώτης καταδύεται σε έναν κόσμο παιχνιδιού, ο οποίος έχει δομηθεί

εννοιολογικά βάσει της θεωρίας του Huizinga (1989), όπως αυτή αναλύεται στο βιβλίο του “*Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι (Homo Ludens)*”. Από την στιγμή που η παράσταση μελετάται ως απόκοσμο βίωμα, κρίνεται απαραίτητο να εξεταστεί η σύνδεση παιχνιδιού με το απόκοσμο. Το κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, υποστηρίζει ο Huizinga (1989), είναι ότι διαρρηγνύει την σοβαρότητα της καθημερινότητας με τις ανάγκες και τις υποχρεώσεις της και δημιουργεί πέρασμα σε μία σφαίρα όπου βασιλεύουν η ελευθερία, η ανιδιοτέλεια, η απομόνωση, η τάξη και η μυστικότητα. Το απόκοσμο όπως μελετάται στο δοκίμιο προξενεί έλξη, φόβο και εγρήγορση. Η καινούργια τάξη πραγμάτων που εγκαθιδρύει το παιχνίδι δεν είναι απαραίτητα ασφαλής και ο Δον Κιχώτης δείχνει πρόθυμος να συνεχίσει να παίζει μέχρι τελικής πτώσης.

Το παιχνίδι με την έννοια της αποδέσμευσης από το σοβαρό και καθιερωμένο αποτελεί ιδιαίζουσα ανθρωπολογική συνθήκη. Τα πάντα είναι παιχνίδι, καθώς, παρ' όλη τη λογική σκέψη του ανθρώπου, στα “κατάβαθα της καρδιάς μας νιώθουμε πως καμιά από τις αποφάνσεις μας δεν είναι απολύτως τελειωτική και στο σημείο που η κρίση μας αρχίζει να ταλαντεύεται, ταλαντεύεται μαζί της και η αίσθηση ότι τελικά ο κόσμος είναι κάτι σοβαρό” (Huizinga, 1989: 311). Το παιχνίδι αποτελεί βάση του πολιτισμού και είναι αρχαιότερό του, αφού “αληθινός πολιτισμός δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς την ύπαρξη κάποιου στοιχείου παιχνιδιού, καθώς (ο πολιτισμός) προϋποθέτει τον περιορισμό και τον έλεγχο του εγώ, την ικανότητα να μη συγχέει τις δικές του τάσεις με τον απώτατο και ύψιστο στόχο, αλλά να κατανοεί ότι περικλείεται σε ορισμένα δεσμά τα οποία ελεύθερα αποδέχεται” (ό.π.: 309). Άνθρωποι και ζώα το μοιράζονται ως δραστηριότητα. Και στις δύο περιπτώσεις, η πρόσκληση στο παιχνίδι γίνεται τελετουργικά, τηρούνται κατά τη διάρκειά του συγκεκριμένοι κανόνες και είναι πασιφανής η ευθυμία, η διασκέδαση και η ευχαρίστηση. Το παιχνίδι μπορεί να κυμαίνεται από παιχνιδίσματα κουταβιών μέχρι αγώνες και παραστάσεις μπροστά σε κοινό· φέρεται να είναι “κάτι περισσότερο από απλό φυσικό φαινόμενο ή απλή ψυχολογική αντίδραση, και να πηγαίνει πέρα από τα όρια της αμιγούς φυσικής ή βιολογικής δραστηριότητας” (ό.π.: 11). Ο Κιχώτης και οι λοιποί χαρακτήρες παίζουν υπό αυτούς τους όρους και το παιχνίδι τους άλλοτε είναι αθώο και αφελές, εύκολο σε σύλληψη και κατανόηση, άλλοτε τελετουργικό και σοβαρό και κάποιες φορές ριψοκίνδυνο, μετατρεπόμενο σε σκληρή δοκιμασία ή αγώνισμα.

Ως το αντίθετο της σοβαρότητας – χωρίς αυτή η αντίθεση να είναι ούτε αποφασιστική ούτε μόνιμη, το παιχνίδι “μπορεί πράγματι να είναι πολύ σοβαρό” (Huizinga, 1989: 18), και αφορά ουσιαστικά σε μία “σημαίνουσα λειτουργία<sup>1</sup>, που βρίσκεται εκτός διπλού μωρίας-φρόνησης (το παιχνίδι δεν είναι ανόητο), εκτός αντιθέσεων αλήθειας-ψεύδους και καλού-κακού. Διαφεύγει της ηθικής

---

1 Στο παιχνίδι “παίζεται” κάτι που υπερβαίνει τις άμεσες ανάγκες της ζωής και προσδίδει νόημα στη δράση· κάθε παιχνίδι σημαίνει κάτι” (Huizinga, 1989: 12).

λειτουργίας, «μολονότι αποτελεί μη υλική δραστηριότητα (Huizinga, 1989: 19), επομένως κατατάσσεται από το συγγραφέα στη σφαίρα της αισθητικής, ως κάτι που συνοδεύεται από φαιδρότητα και χάρη, ως το μέσον δια του οποίου η ομορφιά του κινούμενου ανθρώπινου σώματος φτάνει στο αποκορύφωμά της. Τα παιχνίδια των χαρακτήρων της παράστασης είναι όμορφα και επικίνδυνα ταυτόχρονα, κάνοντας το θεατή να απορεί για το εάν αντέχει και εάν θέλει να κοιτάει. Σκοπός τους φαίνεται να είναι η διηνεκής αναμέτρηση με κάτι ακαθόριστο, την *Ιδέα* που έχει κρεμάσει ο Κιχώτης στην άκρη του κονταριού του, όπως αναγγέλλει η ηθοποιός-αφηγήτρια. Η χάρη των κινούμενων σωμάτων μαγνητίζει το βλέμμα και η τελετουργική προσήλωση των ηθοποιών αποπνέει μια επιτακτικότητα στη συμμετοχή των θεατών που αφοπλίζει το φόβο και κάνει τα απόκοσμα αγωνίσματα θελκτικά και ακαταμάχητα.

Για την εμπάθунση στη θεώρηση του παιχνιδιού σύμφωνα με τον Huizinga (1989), θα αναλυθούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που του προσδίδει, η ελευθερία, η ανιδιοτέλεια, η απομόνωση, η τάξη και η μυστικότητα. Η ποιότητα της *ελευθερίας* εντοπίζεται στο εκούσιο του παιχνιδιού και στην απόλαυση που παράγεται από αυτό. Με αυτόν τον τρόπο “ξεχωρίζει από την πορεία της φυσικής διαδικασίας, προστίθεται σε αυτήν και διαχέεται πάνω της ως διακόσμηση, στολίδι, ένδυμα” (Huizinga, 1989: 20). Μπορούμε να το ξεκινήσουμε, να το εγκαταλείψουμε και να το αναβάλουμε κατά βούληση, ανά πάσα στιγμή. Δεν το επιβάλλει “φυσική αναγκαιότητα ή ηθική υποχρέωση, δεν αποτελεί καθήκον, γίνεται αβίαστα στον “ελεύθερο χρόνο”. αντιμετωπίζεται ως υποχρέωση μόνο όταν είναι αναγνωρισμένη πολιτισμική λειτουργία, τελετή ή τελετουργία” (ό.π.: 21). Μπορούμε να αντιληφθούμε το παιχνίδι ως “πέραςμα από την “πραγματική ζωή σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριότητας, με εντελώς δικής της διάταξη”, έχοντας “απόλυτη επίγνωση ότι γίνεται “στα ψέματα” ή “στ’ αστεία”” (ό.π.: 21). Παρ’ όλο που το παιχνίδι είναι συνειδητά προσποητό, τίποτα “δεν το εμποδίζει να εκτυλίσσεται με άκρα σοβαρότητα και απορρόφηση, με αφοσίωση που μετατρέπεται σε έκσταση και, προσωρινά τουλάχιστον, ξεφεύγει τελείως από την αίσθηση του μόνο προσποίηση” (ό.π.: 21). Το παιδί δεν προσποιείται, αλλά παριστάνει, και η παράστασή του είναι γεμάτη φαντασία: δεν πρόκειται για μια πλαστή πραγματικότητα, όσο για “μια επιφαντική πραγμάτωση, μια “εξεικόνιση” με την αρχική έννοια της λέξης” (ό.π.: 29). Όπως ένα παιδί, έτσι και ο Κιχώτης “*φτιάχνει μια εικόνα* από κάτι διαφορετικό, πιο ωραίο ή πιο υψηλό ή πιο επικίνδυνο απ’ ότι συνήθως είναι” (ό.π.: 29). Όπως κρύβεται πίσω από τον εαυτό του, ξεστρατίζει και απομακρύνεται τόσο πολύ από αυτό που πραγματικά είναι, ώστε να πιστεύει ότι στα αλήθεια είναι αυτό το πράγμα, αυτό το δημιούργημα της φαντασίας του, χωρίς όμως να χάνει εντελώς την συνείδηση της τρέχουσας πραγματικότητας.

Το παιχνίδι δεν είναι συνήθης ζωή, δεν ικανοποιεί καθημερινές ανάγκες και ορέξεις, “διακόπτει την λειτουργία των ορέξεων, παρεμβάλλεται ως προσωρινή δραστηριότητα που ικανοποιεί από μόνη

της και τελειώνει μ' αυτό” (Huizinga, 1989: 22). Αποτελεί ένα διάλειμμα στην καθημερινή ζωή, και αυτό του χαρίζει *ανιδιοτέλεια*. Ανήκει σε μια σφαίρα η οποία βρίσκεται υπεράνω των αυστηρά βιολογικών διαδικασιών της διατροφής, της αναπαραγωγής και της αυτοσυντήρησης. Όταν όμως γίνεται τακτικά και επαναλαμβανόμενα, από τυχαίο, ανέμελο και χαλαρωτικό μετατρέπεται σε αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής, εξωραϊζοντάς την και διευρύνοντάς της. Καταλήγει να γίνει αναγκαίο “τόσο για το άτομο ως λειτουργία ζωής, όσο και για την κοινωνία ως πολιτισμική λειτουργία”, δεδομένου ότι το “παιχνίδι στις ανώτερες μορφές του ανήκει στη σφαίρα της εορτής και της τελετουργίας, τουτέστιν στη σφαίρα του ιερού” (ό.π.: 22-23). Οι παιχνιδίζουσες αναμετρήσεις του Κιχώτη απηχούν την “κατακόρυφη σχέση του ανθρώπου με τον θάνατο και τον Θεό” (Κουλουβάρης: 2018).

Διακρινόμενο από τη συνήθη καθημερινή ζωή, συνεπάγεται μια *απομόνωση*, έναν περιορισμό, μια οριοθέτηση τοπική και χρονική. Έχει τη δική του πορεία και το δικό του νόημα, αρχίζει και τελειώνει με δικούς τους όρους, παίζεται μέχρι τέλους. Όσο εκτυλίσσεται, “όλα είναι κίνηση, αλλαγή, μεταβολή, ακολουθία, σχέση, διαχωρισμός” (Huizinga, 1989: 23). Μιας και παίζει, διέπεται από ικανότητα επανάληψης. Ως παγιωμένο και αξιωματικότητας πολιτισμικό φαινόμενο πρέπει να μεταδοθεί και να γίνει παράδοση. Η τελετουργία μοιάζει με το παιχνίδι ως προς τον περιορισμό σε χρόνο και δη σε τόπο. “Ο “καθαγιασμένος τόπος” δεν μπορεί να ξεχωρίσει μορφικά από το πεδίο του παιχνιδιού, είτε αυτό το πεδίο είναι υλικό είτε ιδεατό” (ό.π.: 23-24). Εντός των πεδίων παιχνιδιού, αυτών των απαγορευμένων, απομονωμένων, περιφραγμένων, καθαγιασμένων χώρων, ισχύουν ειδικοί κανόνες (Huizinga, 1989). Η Μπίρμπα, στην υπό μελέτη παράσταση “Δον Κιχώτης”, δημιουργεί ένα “παράδοξο εργαστήριο αναμετρήσεων μέσα σε ένα ιδιότυπο πάρκο” (Κουλουβάρης, 2018). Σε αυτό το πάρκο παιχνιδιού, σε αυτόν τον περιορισμένο χώρο-πέραςμα, δίνεται η δυνατότητα να λάβει χώρα ένας προσωρινός κόσμος, όπου τελείται μιας πράξης ανεξάρτητη από τον καθημερινό πρακτικό βίο, τόσο για τον Κιχώτη και τους “συμπαίκτες” του όσο και για τους θεατές.

Στο πεδίο του παιχνιδιού βασιλεύει μια απόλυτη και ιδιόρρυθμη *τάξη*<sup>1</sup>. Αυτή η ιδιότυπη συγγένεια με την τάξη, ίσως είναι ο λόγος, ισχυρίζεται ο Huizinga (1989: 24), “που το παιχνίδι μοιάζει να ανήκει στο πεδίο της αισθητικής”. Η τάση του να είναι ωραίο, εξηγεί ίσως την τάση για δημιουργία αρμονικών μορφών στοιχείο που αποκαλύπτεται και από το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται για την περιγραφή του παιχνιδιού: “ένταση, ισορροπία, αρμονία, αντίθεση, παραλλαγή, έκβαση, λύση”, όροι που περιγράφουν και “τις επενέργειες της ομορφιάς” (Huizinga, 1989: 24). Το παιχνίδι όντας προικισμένο με ρυθμό και αρμονία, ασκεί πάνω στους ανθρώπους μία μαγεία, μία σαγήνη.

---

<sup>1</sup> Το παιχνίδι “δημιουργεί τάξη, αποτελεί τάξη, κομίζει σε έναν ατελή κόσμο και στη σύγχυση της ζωής μια προσωρινή, περιορισμένη τελειότητα, επιτάσσει απόλυτη και υπέρτατη τάξη και η ελάχιστη απόκλιση από αυτήν το “χαλάει”, του αποστερεί το χαρακτήρα του και του αφαιρεί την αξία του” (Huizinga, 1989: 24)

Σημαντικό ρόλο κατέχει επίσης και το στοιχείο της έντασης, που εδώ ερμηνεύεται ως “αβεβαιότητα, ανοιχτές δυνατότητες, προσπάθεια να κριθεί η έκβαση και έτσι να τερματισθεί η αβεβαιότητα” (Huizinga, 1989: 24-25). Παρ’ όλο που το παιχνίδι βρίσκεται εκτός της περιοχής καλού-κακού, η ένταση προσδίδει μια ορισμένη ηθική αξία, σημαίνει μια δοκιμασία της ικανότητας του παίκτη, όπως του θάρρους, της αντοχής, των αποθεμάτων, των πνευματικών δυνάμεων, της εντιμότητας, διότι παρά τη διακαή επιθυμία για νίκη, οι κανόνες του παιχνιδιού πρέπει να τηρηθούν. Αυτοί οι κανόνες είναι “απολύτως δεσμευτικοί και δεν επιτρέπουν καμία αμφισβήτηση” (ό.π.: 25), καθορίζουν τι ισχύει στον προσωρινό κόσμο του παιχνιδιού και όταν καταστρατηγούνται, ολόκληρος ο κόσμος του παιχνιδιού καταρρέει, το παιχνίδι τελειώνει, η μαγεία διαλύεται και αποκαθίσταται πάλι η συνέχεια της “πραγματικής” ζωής. Όποιος τους αγνοεί ή τους αρνείται, αρνείται το ίδιο το παιχνίδι και αποσυρόμενος από αυτό αποκαλύπτει τον εύθραυστο χαρακτήρα του παιχνιδιού, γι’ αυτό και πρέπει να απομακρυνθεί ή να αποβληθεί<sup>1</sup>. Οι θεατές αφενός μαγεύονται από τα παιχνίδια επί σκηνής χάρη στην ομορφιά τους, αφετέρου ωθούνται να συμμετέχουν στο παιχνίδι της παράστασης, ειδάλλως καταλύουν τη μαγεία.

Εντός του κύκλου του παιχνιδιού, οι νόμοι και οι συνήθειες της καθημερινής ζωής δεν ισχύουν. Ό,τι κάνουν οι άλλοι “έξω” δεν ενδιαφέρει τους “μέσα” που παίζουν. Το “μέσα” προσδίδει στο παιχνίδι μία *μυστικότητα*. Αυτή η ατμόσφαιρα περιβάλλει το παιχνίδι και δίνει την αίσθηση διαφοροποίησης από τους “έξω”. Η κατάργηση του καθημερινού κόσμου αναγνωρίζεται πλήρως τόσο στην παιδική ηλικία όσο και στα μεγάλα τελετουργικά παιχνίδια των πρωτόγονων κοινωνιών, εάν ληφθεί υπόψιν η προσωρινή αναστολή του κανονικού κοινωνικού βίου χάριν της ιερής περιόδου του τελετουργικού παιχνιδιού (Huizinga, 1989). Οι τελετουργίες δεν είναι απλά μία φαινομενική, ούτε μία συμβολική πραγμάτωση, αλλά *πραγμάτωση μυστική*. Η μυστικότητα συναντά το μυστήριο: “το πνευματικό στοιχείο “παίζει” στις ιερές τελετουργίες του αρχαϊκού πολιτισμού” (Huizinga, 1989: 29), όπως “παίζει” και στην παράσταση, παρ’ όλο που είναι σχεδόν αδύνατο να καθοριστεί.

Το παιχνίδι μέσα από τα γραπτά του Huizinga αναδύεται ως μία επισφαλής διαδικασία αποσταθεροποίησης και εμπλουτισμού της καθιερωμένης και συνηθισμένης καθημερινότητας. Ενώ είναι αναπόσπαστο στοιχείο του πολιτισμού, λειτουργεί ως πέρασμα από την καθεστηκυία τάξη σε μία *άλλη* τάξη πραγμάτων. Στις περιπτώσεις δε των ιερών τελετουργιών, οι συμμετέχοντες πιστεύουν ότι *μεταβαίνουν* κυριολεκτικά στη σφαίρα του ιερού και του θείου. Το παιχνίδι, ενώ ανήκει στην εγκόσμια πραγματικότητα και καθημερινότητα, ταυτόχρονα τη διαταράσσει, δημιουργώντας μία εύθραυστη και ιδιότυπη πραγματικότητα εντός πραγματικότητας. Η

---

1 “Ένας ιθαγενής της φυλής Κβακιούτλ στη Βρετανική Κολομβία σκότωσε την κόρη του που τον αιφνιδίασε ενώ αυτός σκάλιζε διάφορα αντικείμενα για μια φυλετική τελετή” (Huizinga, 1989: 42).

ευθραυστότητα και η επισφάλεια, ο χαρακτήρας του ως πέρασμα σε σφαίρα εκτός του καθημερινού και η δυνατότητα συνύπαρξης και συνάντησης με μεταφυσικά στοιχεία, του προσδίδει χαρακτήρα απόκοσμο, κάτι που συναντάται και στο παιχνίδι εντός παράστασης και στην ίδια την παράσταση, εάν ιδωθεί όλη ως ένα παιχνίδι.

### 1.3 Το απροσδιόριστο του απόκοσμου: οι απερίγραπτες περιπέτειες του “Κιχώτη”

Το απόκοσμο χαρακτηρίζεται από κάτι άρρητο, εξαιτίας της απροσδιοριστίας του. Στη μελέτη αυτού του απερίγραπτου φαινομένου θα βοηθήσει η ανάλυση του Ζίζεκ (2006) για το Πραγματικό<sup>1</sup>, μία “οντότητα η οποία, μολονότι δεν υπάρχει (με την έννοια του να “υπάρχει πραγματικά”, να λαμβάνει χώρα στην πραγματικότητα), διαθέτει μια σειρά ιδιοτήτων, ασκεί μια κάποια δομική αιτιότητα, και παράγει μια σειρά επιπτώσεις στη συμβολική πραγματικότητα των υποκειμένων” (Ζίζεκ, 2006: 263). Πρόκειται για αυτό που “δεν μπορεί κανείς να φτάσει, να κατακτήσει, δεν μπορεί όμως και να αποδράσει από αυτό” (ό.π.: 252). Ούτε το απόκοσμο είναι χειροπιαστό, ωστόσο αφήνει μια επίγευση σ' αυτόν που το βιώνει. Αφού δεν υπάρχει και δεν είναι απτό, το Πραγματικό συλλαμβάνεται μόνο μέσα από τις επιπτώσεις του. Η συνάντηση μαζί του είναι μία “πράξη που ουδέποτε έλαβε χώρα στην πραγματικότητα, αλλά η οποία θα πρέπει ωστόσο να προϋποτεθεί, να “κατασκευαστεί” στη συνέχεια για να εξηγήσει την παρούσα κατάσταση των πραγμάτων” (ό.π.: 272). Αντίστοιχα, παραμένει άγνωστος και ανεπιβεβαίωτος ο τρόπος συνάντησης με το απόκοσμο στην παράσταση, αλλά από τη στιγμή που παρατηρούνται δυσερμήνευτες επιπτώσεις τον ψυχισμό των θεατών, “στήνεται” το απόκοσμο στην προσπάθεια να λυθεί το μυστήριο.

Το ρίγος, ο φόβος, η εγρήγορση και η διέγερση κατά την διάρκεια των παιχνιδιών, των αγωνισμάτων και των αναμετρήσεων του Δον Κιχώτη και των συμπαικτών του, αντιστοιχούν στο σοκ που αναδύεται όταν η συμβολική τάξη του υποκειμένου συναντά το Πραγματικό. Το Πραγματικό είναι “ο σκληρός διαπέραστος πυρήνας που ανθίσταται στη συμβολοποίηση και μια καθαρά χμαιρική οντότητα που δεν έχει καθ' εαυτήν καμία οντολογική συνοχή” (Ζίζεκ, 2006: 272). Είναι αυτό που “θεμελιώνει τη διαδικασία συμβολοποίησης, η αφετηρία, η βάση, προηγείται της συμβολικής τάξης και κατόπιν δομείται από αυτήν όταν εγκλωβίζεται στο δίκτυό της” (ό.π.: 273). “Ταυτόχρονα αποτελεί προϊόν της διαδικασίας αυτής, υπόλοιπο, υπόλειμμα, θρύψαλα, τα απομεινάρια και το πλεόνασμα που της διαφεύγει” (ό.π.). Το παράδοξο της συμβολικής τάξης είναι ότι δομείται γύρω από το Πραγματικό, την ίδια οντότητα που τη διαρρηγνύει. Το Πραγματικό διαλύεται μόλις προσπαθήσει κάποιος να το συλλάβει, αφήνοντας πίσω του ένα κενό στο κέντρο

<sup>1</sup> Ψυχαναλυτικός όρος του Λακάν που συναντάται σε εκτενή βιβλιογραφία του ίδιου.



της συμβολικής τάξης, ένα σκιώδες απομεινάρι, ένα ενθύμιο αποτυχίας, το *objet petit a*<sup>1</sup>. Ως σημείο – αντικείμενο, το *objet petit a* “ενσαρκώνει την τρομακτική jouissance<sup>2</sup> (απόλαυση), είναι ταυτόχρονα ελκυστικό και αποτρόπαιο, διαιρεί την επιθυμία, προκαλώντας ντροπή” (Ζίζεκ, 2006: 290). Στην προσπάθεια να συμπληρωθεί το κενό της συμβολικής δομής παράγεται το τραυματικό γεγονός, μία φαντασιακή κατασκευή που είναι ταυτόχρονα και αναδρομική επίπτωση αυτής της δομής. Μόνο μέσα από αυτές τις δομικές επιπτώσεις υπάρχει η δυνατότητα να κατασκευαστεί αναδρομικά το Πραγματικό.

Το απόκοσμο, όπως αναφέρθηκε και στο κεφάλαιο 1.1.2, υπάρχει από τη στιγμή που εισέρχονται οι θεατές στο χώρο. Βάσει αυτού δομείται η αντίληψη και η βίωση της παράστασης και μόλις γίνει αντιληπτό εντείνεται, ακριβώς εξαιτίας της διαφεύγουσας υλικότητάς του, της διασάλευσης που επιφέρει στα αντιληπτικά σχήματα των θεατών (συμβολική τάξη) και στον άρρητο, μαγνητικό και αποτρόπαιο χαρακτήρα του. Οι επικίνδυνες αναμετρήσεις του Κιχώτη με αόρατους αντιπάλους επιφέρουν πλήγμα στη συμβολική τάξη των θεατών, καθώς προκαλούν τη λογική τάξη των πραγμάτων και θίγουν το ταμπού της διακινδύνευσης της σωματικής ακεραιότητας (βλ. και κεφ. 1.1.1 για την παραβίαση των ταμπού σε παραστάσεις). Αυτή η διασάλευση προξενεί έλξη στο θέαμα αλλά και αποστροφή, οι θεατές ντρέπονται που κοιτάζουν και που θέλουν να κοιτάζουν. Τη στιγμή που οι θεατές συνειδητοποιούν εντός τους το απομένον *objet petit a* των ριψοκίνδυνων, οραματικών περιπετειών του Κιχώτη, τότε λαμβάνει χώρα ένα βίωμα απόκοσμο, απερίγραπτο, ανεξήγητο, δυσερμήνευτο, τρομακτικό αλλά και διεγερτικό.

#### **1.4 Οι απόκοσμες αναμετρήσεις του “Κιχώτη”: κίνδυνος, φόβος, έλξη και απέχθεια.**

Στην παράσταση, το χρώμα του σκηνικού εδάφους λερώνει τα ρούχα των χαρακτήρων, καθώς αυτοί παίζουν, πέφτουν και κυλιούνται πάνω του, σπιλώνοντας την καθαρή και προσεγμένη εικόνα που είχαν στην αρχή. Όπως και τα παιδιά όταν παίζουν, έτσι και οι χαρακτήρες, δείχνουν να αδιαφορούν για το βρόμισμα των ρούχων τους και να διασκεδάζουν ανέμελα, πετώντας χρώμα ο ένας στον άλλο. Όσο περνά η ώρα, τα παιχνίδια γίνονται επικίνδυνες δοκιμασίες, η αθωότητα συνυπάρχει με τη σκληρότητα, τα προσκαλέσματα σε κυνηγητό μεταλλάσσονται σε αγωνίσματα αντοχής που προκαλούν τα σωματικά όρια των παιχτών και τα ψυχικά αποθέματα των θεατών. Οι χαρακτήρες όσο πιο πολύ αγωνίζονται και αναμετριούνται, τόσο βρομίζουν, κουράζονται και εξαθλιώνονται. Η βρωμιά, σε συνδυασμό με τις αυτο-εξοντωτικές δράσεις, προσδίδει στους

---

1 Όπως υποσημ. 1, σ. 14.

2 Ό.π.

χαρακτήρες κάτι το αποκρουστικό αλλά και ελκυστικό ταυτόχρονα. Στην μελέτη της βρωμιάς θα βοηθήσει η ανθρωπολογική προσέγγιση της Mary Douglas (2006) στην ακαθαρσία. Στην ανάλυση του ειδικού και ταυτόχρονα ελκυστικού χαρακτήρα των παιχνιδιών στη σπηλιά του Μοντεσίνου αξιοποιείται η θεωρία της Julia Kristeva (1982) για το *αποκείμενο*, το απορριφθέν που αηδιάζει και ταυτόχρονα ελκύει, τρομάζει αλλά και συναρπάζει.

Η βρωμιά για τη Mary Douglas (2006) δεν αποτελεί ποτέ ένα μεμονωμένο γεγονός· ορίζεται ως “ύλη εκτός τόπου, πράγμα το οποίο συνεπάγεται δύο συνθήκες· αφενός, ένα σύνολο διατεταγμένων σχέσεων και αφετέρου, μία παραβίαση αυτής της τάξης: όπου υπάρχει ακαθαρσία υπάρχει και σύστημα” (Douglas, 2006: 85-86). “Κάθε ταξινομικό σύστημα προκαλεί ανωμαλίες και κάθε πολιτισμός αντιμετωπίζει γεγονότα που φαίνεται να αψηφούν τις βασικές παραδοχές του” (ό.π.: 92). Αυτές οι ανωμαλίες χρειάζεται να αντιμετωπίζονται με κατάλληλα μέτρα και όχι να αγνοούνται, καθώς υπάρχει κίνδυνος να χαθεί η εμπιστοσύνη στο σύστημα (Douglas, 2006). Για την καθαρότητα και ομαλότητα του συστήματος, η ύλη χρειάζεται είτε να εν-τοπίζεται και να εντάσσεται είτε να εκτοπίζεται – η απροσδιοριστία ένταξης ή απόρριψης διαταράσσει το σύστημα. Το ανέμελο παιχνίδι με το χρώμα και η εντεινόμενη βρωμιά των ρούχων των χαρακτήρων αντιβαίνουν στις συνθήκες υγιεινής, διαταράσσουν την αρχική τάξη της σκηνής και εγκαθιδρύουν μία απροσδιόριστη, ιδιότυπη τάξη, όπου η βρωμιά δεν ενοχλεί, ίσα ίσα γίνεται πηγή χαράς.

Σύμφωνα με την Kristeva, αυτό που συναρπάζει και τρομάζει είναι η αίσθηση αποκειμενοποίησης, η έλξη προς το ταμπού, προς την απαγόρευση. Το αποκείμενο, ως απορριφθέν και ταμπού, συνδέεται με τη βρωμιά της Douglas (2006) στο ότι “διαταράσσει την ταυτότητα, το σύστημα, την τάξη, δε σέβεται τα όρια, τις θέσεις, τους κανόνες” (Kristeva, 1982: 4). Προκαλείται από το ενδιαμέσο, το αμφίσημο, το σύνθετο και βρομίζει την καθαρή τάξη του συμβολικού συστήματος, “επειδή δεν εγκαταλείπει ούτε αναλαμβάνει την απαγόρευση και τον νόμο, αλλά τα διαστρέφει, τα παραπλανά και τα διαφθείρει<sup>1</sup>” (ό.π.: 15). Αυτό το απορριμμένο αντικείμενο, ριζικά αποκλεισμένο, δημιουργεί έλξεις προς το μέρος όπου τα νοήματα καταρρέουν. Στη μεταιχμιακή κατάσταση της αποκειμενοποίησης, η Kristeva (1982) υποστηρίζει, ότι, εάν το υποκείμενο αναγνωρίσει και αποδεχτεί αυτήν “την πραγματικότητα στο όριο ανυπαρξίας και παραισθήσεων, εκμηδενίζεται” (ό.π.: 2) και η μόνη προστασία που έχει είναι το ίδιο το αποκείμενο. Το αποκείμενο υπάρχει σε άνθρωπο απόκληρο, απεγνωσμένο, αποκαρδιωμένο, απελπισμένο (*deject*). Ο απόκληρος άνθρωπος “αντί να κατέχει τη θέση του, την επιθυμία του, το πού ανήκει ή τι αρνείται, αντ' αυτών, τοποθετεί τον εαυτό του, τον διαχωρίζει, και τελικά ξεστρατίζει” (Kristeva, 1982: 8). Η ζωή του δεν ορίζεται από επιθυμία, αλλά αποκλεισμό. Ο Κιχώτης δεν είναι απελπισμένος, έχει επιθυμία, έχει πίστη,

1 Βλ. και σελ. 78, τις σύντομες παραθέσεις της Kristeva (1982) ανθρωπολογικών μελετών στους Enga και Fore της Νέας Γουινέας για κανιβαλισμό και αιμομιξία και σελ. 83-89 την ανάλυση της τραγωδίας του Οιδίποδα, της μυθικής μίανσης και κάθαρσης μέσα από το πρίσμα του αποκειμένου.

πιστεύει σε μια *Ιδέα*, όπως ακούγεται και από την αφηγήτρια στην παράσταση. Αυτή όμως η πίστη τον τοποθετεί σε μία ενδιάμεση οραματική κατάσταση, τον εισάγει στην “παραδοξότητα του υπέρλογου” (Κουλουβάρης: 2018), τον κάνει απόκληρο, τον αποκειμενοποιεί. Ανήκει στον κόσμο της πίστης και αυτό τον διαχωρίζει από τον υπόλοιπο κόσμο<sup>1</sup>.

Η υπαρξιακή ερώτηση που προσιδιάζει στον απόκληρο, δεν είναι το “ποιος είμαι;” αλλά “πού είμαι;” (Kristeva, 1982). Ο χώρος του απόκληρου δεν είναι ποτέ “ένας, ομογενής, ολοκληρώσιμος, αλλά ουσιαστικά διαχωρίσιμος, πτυσσόμενος, καταστροφικός” (Kristeva, 1982: 8). Ο απόκληρος βρίσκεται σε διαρκή μεταβολή και αστάθεια, όπως ο Κιχώτης διαρκώς αναζητά καινούργιες προκλήσεις. Ωσάν “ακούραστος κτίστης, ο απόκληρος είναι εν ολίγοις ένας αδέσποτος, βρισκόμενος σε ταξίδι, μέσα στη νύχτα, το τέλος της οποίας συνεχώς απομακρύνεται” (ό.π.). Υπάρχει αίσθηση κινδύνου και απώλειας της συμβολικής *Ιδέας*, αλλά δεν μπορεί παρά να πάρει το ρίσκο, καθώς τη στιγμή που διαχωρίζει τον εαυτό του και ξεστρατίζει, σώζεται. Ο Κιχώτης αντιλαμβάνεται τον κίνδυνο των αναμετρήσεων, αλλά προτιμά να χάσει τη ζωή του παρά την πίστη του.

Η συνειδητή επιλογή των επικίνδυνων προκλήσεων για χάρη της πίστης του, αυτό το σάλεμα, το ξεστράτισμα σε αποκλεισμένα εδάφη, γίνεται η πηγή από την οποία αντλεί ο Κιχώτης την ευχαρίστησή του. Αυτήν την ευχαρίστηση<sup>2</sup> την αντιλαμβάνονται και τη μοιράζονται και οι θεατές, καθώς “κάνει το αποκείμενο να υφίσταται ως τέτοιο- το υποκείμενο δεν το γνωρίζει, δεν το επιθυμεί, το ευχαριστείται βίαια και οδυνηρά ως πάθος” (Kristeva, 1982: 9). Το “καθαρό και πρέπον γίνεται βρώμικο, το αποζητούμενο μετατρέπεται σε εξοστρακισμένο, ό,τι συναρπάζει ντροπιάζει” (ό.π.). Το αποκείμενο στήνεται πάνω στη διαχωριστική γραμμή κατάκρισης και πόθου, γι' αυτό και οι θεατές νιώθουν κίνδυνο, φόβο, έλξη και απέχθεια που συμμετέχουν νοερά και συναισθηματικά στα παιχνίδια επί σκηνής. Εάν το αποκείμενο είναι αυτό που απορρίπτοντάς το, το υποκείμενο συστήνεται ως τέτοιο, όταν το υποκείμενο αγκαλιάζει και δεξιώνεται το απορριφθέν, το αποκείμενο παύει ως τέτοιο, καταρρέει, και μαζί του καταρρέει και το υποκείμενο “σε μία έκρηξη ομορφιάς που (μας) κατακλύζει – και ακυρώνει την ύπαρξη (μας)” (Kristeva, 1982: 210). Ο Κιχώτης ως σαλός της πίστης, ταπεινώνεται, διαλύεται αλλά η ύπαρξή του δεν ακυρώνεται ούτε εκμηδενίζεται· αντιθέτως, ο ίδιος “χαριτώνεται” [από συνέντευξη του Σερβετάλη στον Κουλουβάρη (2018)].

---

1 “Ο Δον Κιχώτης είναι ο κατ’ εξοχήν άνθρωπος που πιστεύει και δεν μένει σε αυτό, αλλά κινητοποιείται δραστικά, παλεύει. Κάποιος θα μπορούσε να τον θεωρεί τρελό, αλλά όποιος τον ζήσει από κοντά θα την αγαπήσει αυτή την τρέλα του – όπως συμβαίνει με τον Σάντσο Πάντσα, ο οποίος στην αρχή είναι πιο «λογικοκρατούμενος», αλλά προς το τέλος γίνεται χειρότερος και από τον Δον. Αυτό είναι πολύ εντυπωσιακό, το πώς η πίστη σε μεταμορφώνει και σου ανοίγονται δρόμοι που δεν έχεις φανταστεί.” [Από συνέντευξη του Σερβετάλη στον Νάστο (2018).]

2 *Jouissance* στο πρωτότυπο, ψυχαναλυτικός όρος του Λακάν, βλ. υποσημ. 1, σ. 14.

## **1.5 Το απόκοσμο της παράστασης ως διάκενο: οι επισφαλείς και αλληγορικές αναμετρήσεις του “Δον Κιχώτη”**

Η απόκοσμη ατμόσφαιρα της παράστασης, με την αίσθηση αναμονής από κάτι απειλητικό που πλησιάζει αλλά δεν φαίνεται, την εικόνα ενοποίησης των χαρακτήρων με το έδαφος και τις αποσπασματικές επαναλήψεις κάποιων χαρακτηριστικών δράσεων σε απρόσμενες στιγμές, διανοίγουν τα όρια νοηματοδότησης του θεάματος και προσκαλούν τους θεατές να παίξουν με τις έννοιες. Οι χαρακτήρες δρουν άλλοτε συνολικά και άλλοτε αποσπασματικά, μοναχικά ή σε υποομάδες, τελώντας παράλληλες αυτοτελείς δράσεις, που αλληλοδιαπλέκονται και κλιμακώνονται σε σωματική ένταση όσο περνά η ώρα. Εγκάρσια στην κλιμάκωση, υπάρχουν στοιχεία επαναλαμβανόμενα που δίνουν ρυθμό στη σύνθεση. Η μερική αυτοτέλεια και αποσπασματικότητα των δράσεων χαλαρώνει τους αρμούς σημασιοδότησης. Οι δράσεις εξισώνονται σε αξία μεταξύ τους, με τη λεκτική αφήγηση και με τα σκηνογραφικά στοιχεία του χώματος, του ημίφωτος και των ακαθόριστων ήχων. Αποκτούν νόημα όχι μόνο ως προς την ευρύτερη δράση, αλλά και το ένα ως προς το άλλο, δομώντας αλληγορικές σχέσεις, προσκαλώντας τους θεατές σε καινούργιους τρόπους αντίληψης, αίσθησης και νοηματοδότησης. Για τη μελέτη των αλληγοριών θα αξιοποιηθούν οι αλληγορικές δομές όπως τις μελετούν οι Paul de Man, (1983), Owens (1980), Golston (2015) και Jakobson (1971). Για την ώθηση των θεατών να βιώσουν κάτι ασυνήθιστο (εν προκειμένω κάτι απόκοσμο) και να συνθέσουν καινούργια αντιληπτικά σχήματα, θα χρησιμοποιηθούν η έννοια της τέχνης ως *διάκενου* και της *επισφάλειας* στην τέχνη όπως τις αναπτύσσει ο Bourriard (2009α, 2009β, 2014), και ο *μερισμός του αισθητού* μέσα από την τέχνη όπως την προσεγγίζει ο Ranciere (2012).

### **1.5.1 Το απόκοσμο ως αλληγορία που αντανακλά αναδρομικά την παράσταση**

Τα σκηνικά συστατικά της εν λόγω παράστασης, με έμφαση στις δράσεις των χαρακτήρων, έχουν μεν τη δική τους μεμονωμένη εικόνα και σημασία, αλλά επιπρόσθετα νοηματοδοτούν το ένα το άλλο, χτίζοντας αφηγηματικές αλυσίδες. Ο κόσμος που δημιουργούν είναι τόσο συμβολικός, όσο και αλληγορικός. “Στον κόσμο του συμβόλου είναι δυνατή η σύμπτωση της εικόνας με την ουσία, σε μια σχέση ταυτοχρονίας, ενώ στον κόσμο της αλληγορίας ο χρόνος είναι η πρωταρχική συστατική κατηγορία.” (Paul de Man, 1983: 207). Στην αλληγορία, το ένα “σημείο αναφέρεται σε ένα άλλο που προηγείται και η σημασία του συστήνεται στην επανάληψη ενός προηγούμενου σημείου, με το οποίο δεν μπορεί ποτέ να ταυτιστεί, καθώς έπεται πάντοτε από την ουσία του προηγούμενου σημείου” (ό.π.). Στην αλληγορική δομή, ένα στοιχείο διαβάζεται και διπλασιάζεται μέσα από ένα άλλο, “ανεξάρτητα με το πόσο αποσπασματική, διακεκομμένη ή χαοτική μπορεί να είναι η σχέση μεταξύ τους” (Owens, 1980). Η αυθεντική σημασία δεν αποκαθίσταται, μάλλον

προστίθεται μια άλλη σημασία στην εικόνα, αντικαθιστώντας μια προηγούμενη, που μπορεί να έχει χαθεί ή συσκοτιστεί (Owens, 1980). Στην παράσταση “Δον Κιχώτης”, όλα τα σκηνογραφικά συστατικά, οι δράσεις, ο φωτισμός, η αφήγηση, ο ήχος, τα κοστούμια, τα υλικά και οι γεωμετρίες της σκηνής αποτελούν σύμβολα με δική τους ταυτότητα και σημεία σε αλληγορική δομή. Οι χαρακτήρες διαθέτουν ιδιότυπα κοστούμια και χειρονομίες που τους ξεχωρίζουν από τους υπόλοιπους, η ταυτότητά τους όμως προκύπτει σχεσιακά, αλληγορικά, ως προς τις δράσεις των άλλων, το φως, τους ήχους. Η μία σκηνική δράση διαβάζεται μέσα από μία άλλη, “ανεξάρτητα με το πόσο αποσπασματική, διακεκομμένη ή χαοτική μπορεί να είναι η σχέση μεταξύ τους” (ό.π.: 69). Αυτή η αυθαιρεσία στη νοηματοδότηση αποτελεί δομικό συστατικό της απόκοσμης ατμόσφαιρας. Οι σκηνικές δράσεις, εξισωμένες μεταξύ τους και με τα λοιπά σκηνικά συστατικά (υλικότητες, φωτισμό, ήχους), μετατρέπονται σε γράμματα (γλωσσικά άτομα) που απαρτίζουν λέξεις-σκέψεις και συντάσσουν νοητικές-αφηγηματικές γραφές που δημιουργούν γλώσσα-βίωμα (Golston, 2015). Το βίωμα-γλώσσα που σχηματίζεται είναι το απόκοσμο, το οποίο ως ατμόσφαιρα της παράστασης αντανakλά αναδρομικά την παράσταση. Οι αυθαίρετες μεταφορικές σχέσεις μεταξύ των δράσεων-ήχων-υλικών και η δημιουργία συντακτικών συνδυασμών από αυτά τα στοιχεία εγκαθιδρύει την αλληγορική δομή (Jakobson, 1971). Βάσει αυτού, συνεπάγεται: δράση Κιχώτη (Α)=δράση κοπέλας στα ροζ (Β)=ηχώχρωμα α (Γ)=φωτεινή δέσμη 1 (Δ)=κ.ο.κ. Με βάση την αρχή της ισότητας στο επίπεδο των σκηνικών συστατικών-γραμμάτων-ατόμων και την αρχή της υποκατάστασης, Α=Β=Γ=Δ=Ε=Ζ=Η=..., η ίδια η γλώσσα γίνεται αλληγορία: Γ=Λ=Ω=Σ=Σ=Α και Α=Π=Ο=Κ=Ο=Σ=Μ=Ο (Golston, 2015). Η αλληγορική δομή (χωρική ή χρονική ή αμφότερα) είναι διαδοχική, διπλασιαστική, αυξητική. Το αποτέλεσμα είναι στατικό, τελετουργικό, επαναληπτικό· παράγει αντι-αφήγηση, η οποία υποκαθιστά την αρχή του συνταγματικού διαχωρισμού με έναν διηγηματικό συνδυασμό (Owens, 1980). Στην παράσταση, η σκηνοθεσία δημιουργεί μία ξεκάθαρη ευρύτερη αφήγηση. Σε αυτήν παρεμβάλλονται αποσπασματικές δράσεις και επαναλήψεις που δίνουν ρυθμό, δημιουργούν αίσθηση διαδοχής και χρονικής διαφοράς. Στο κενό της χρονικής διαφοράς δομείται η αλληγορία του απόκοσμου.

### **1.5.2 Το απόκοσμο ως διάκενο που φιλοξενεί επισφάλεια**

Το απόκοσμο ως αλληγορικό παιχνίδι ξεδιπλώνει έναν κόσμο αισθητηριακών και νοηματικών αναμετρήσεων στους θεατές. Διανοίγει έναν κόσμο ρευστό, ανασφαλή και αβέβαιο, παρά την ελευθερία και την ανιδιοτέλεια του παιχνιδιού, ή και εξαιτίας αυτών. Αντανakλά *επισφάλεια* που για τον Bourriaud (2009α: 3) αναπαριστά “μία δομική ανασφάλεια”, συνδέεται άμεσα με την αισθητική του μεταμοντέρνου και διέπει τη σύγχρονη τέχνη. Για τον Golston (2015: 144), “η εσκεμμένη ασάφεια σε ένα έργο, αναγάγει τον αναγνώστη-θεατή σε πολιτικό ον που χτίζει τον

κόσμο *όπως/καθώς* τον συναντά” και αυτή η συμμετοχή τού δίνει πρόσβαση στο “μερισμό του αισθητού” (Ranciere, 2012).

Ο Bourriaud (2009β) συρράπτει την έννοια του επισφαλούς με την σύγχρονη παγκόσμια πραγματικότητα του μεταμοντέρνου, που αφενός θρηνεί το δυναμικό αφήγημα του μοντερνισμού, αφετέρου καλείται να αντιμετωπίσει την πολυπολιτισμικότητα, την παγκοσμιοποίηση, την ενεργειακή, περιβαλλοντική και οικονομική κρίση. Καθώς εκλείπει η αντοχή σε σχέσεις και υλικά, η καλλιτεχνική παραγωγή χαρακτηρίζεται από ταχύτητα, διακοπές και αποσπασματικότητα, θολούρα, ευθραυστότητα και προσωρινότητα, αναπτύσσοντας ένα επισφαλές καθεστώς στην αισθητική. Σε αυτά τα πλαίσια, η σύγχρονη τέχνη γίνεται σχεσιακή. Δεν διαμορφώνει πια φαντασιακές ή ουτοπικές πραγματικότητες, αλλά “εγκαθιδρύει τρόπους ύπαρξης ή μοντέλα δράσης στο εσωτερικό της υφιστάμενης πραγματικότητας” (Bourriaud, 2014: 20). Αποτελεί διάκενο στο σώμα του κοινωνικού και ως καθεστώς συνάντησης “διεισδύει στη σχεσιακή σφαίρα, προβληματοποιώντας την” (ό.π.: 25). Η απόκοσμη ατμόσφαιρα της παράστασης σχετίζεται άμεσα με την επισφάλεια στην τέχνη και ευρύτερα. Γίνεται διάκενο για υπαρξιακές αναμετρήσεις και θεολογικές αναζητήσεις.

Η ατμόσφαιρα της παράστασης δεν γίνεται αντιληπτή από όλους τους θεατές ως απόκοσμη. Ενδέχεται κάποιοι να μην εντοπίσουν καμία απροσδιοριστία, να κατανοήσουν πλήρως τα νοήματα και τους συμβολισμούς από τα οποία βρίθει ή να αδιαφορήσουν για τέτοιες προσεγγίσεις. Κάποιοι ίσως δεν καταφέρουν να συλλάβουν τις αισθητικές επιλογές τις σκηνοθέτιδος και βγαίνοντας από την αίθουσα να πουν ότι “δεν κατάλαβαν την παράσταση”. Σύμφωνα με τον Ranciere (2012), οι καλλιτέχνες κάνουν πολιτική όταν παίζουν με την αισθητική, επειδή απευθύνουν ένα παιχνίδι με νοήματα και συμβολισμούς της τέχνης, στο οποίο δεν συμμετέχουν πάντα όλοι επί ίσοις όροις. Η εξοικείωση με την τέχνη αποκαλύπτει το “μερισμό του αισθητού” ανάμεσα στους θεατές, “το σύστημα των προφανών γεγονότων της αισθητηριακής αντίληψης που αποκαλύπτει ταυτόχρονα τόσο την ύπαρξη κάτι κοινού (commun), όσο και τους διαχωρισμούς που ορίζουν μέρη και θέσεις” (Ranciere, 2012: 15). Μέσω αυτού φανερώνεται “ποιος μπορεί να έχει μερίδιο στα κοινά σε συνάρτηση με το τι κάνει, σε συνάρτηση με το χρόνο και χώρο στον οποίο ασκεί αυτή τη δραστηριότητα” (ό.π.: 16). Η ενασχόληση με την τέχνη δύναται να ανακαταναείμει το αισθητό – δεν προσφέρει απλά τέρψη σε όποιον την καταλαβαίνει, ευχαρίστηση με την αίσθηση του ανήκειν. Ο προβληματισμός του θεατή που θα αντιληφθεί κάτι για πρώτη φορά, ή αυτού που θα αμφισβητήσει αυτό που εισπράττει, καθώς το έργο θίγει αυτά που θεωρεί δεδομένα (ως λογικά, όμορφα, αποδεκτά, αναμενόμενα), ή ακόμα και αυτού που δεν θα καταλάβει κάτι και ενδεχομένως θα αναρωτηθεί ίσως το λόγο που δεν αντιλαμβάνεται τίποτα ή θα κατακρίνει το έργο ως ανούσιο (ανόητο), είναι καθεαυτό το “εισιτήριο” του θεατή στο διάλογο περί τέχνης, είναι ο πολιτικός του

λόγος. Ο προβληματισμός του δύναται πολιτικά να αντιπαρατεθεί τόσο με την τέρψη αυτού που καταλαβαίνει όσο και να προβληματίσει τον καλλιτέχνη, εκδημοκρατίζοντας την κατανομή, την παραγωγή και την εγκαθίδρυση νοημάτων.

Το απόκοσμο στην παράσταση *Δον Κιχώτης*, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup> με την αποσπασματικότητά του διανοίγει χώρο για αυθαίρετες αλληγορίες. Η ελευθερία στην αντίληψη των επισφαλών σκηνικών δράσεων και η νοερή συμμετοχή των θεατών στην αφήγηση δημιουργούν διάκενο για προσωπικούς και θεολογικούς στοχασμούς, το οποίο τους προσφέρει μερίδιο στη δημιουργία του αισθητού.

Βάσει της βιβλιογραφικής ανασκόπησης των εννοιολογικών εργαλείων ανάλυσης του *Δον Κιχώτη* που προηγήθηκε, ορίζονται οι έννοιες *μεθοριακότητα*, *απροσδιοριστία* και *αποσπασματικότητα* ως χωρικές διαδικασίες/εργαλεία σχεδιασμού του απόκοσμου. Οι συγκεκριμένες έννοιες αποτελούν σκηνοθετικούς μηχανισμούς που εντοπίζονται στην παράσταση και διαμορφώνουν την ατμόσφαιρα ως απόκοσμη, με άλλα λόγια δίνουν στο απόκοσμο χωρική υπόσταση. Ως χωρικές διαδικασίες, παράγουν χώρο ρευστό, πολυπαραγοντικό και σχεσιακό, που εξαρτάται τόσο από ελέγξιμα, μετρήσιμα, γεωμετρικά χαρακτηριστικά, όσο και από αστάθμητους, ψυχολογικούς και ανθρωπολογικούς παράγοντες.

α) Οι χωρικές διαδικασίες της *μεθοριακότητας* αφορούν τις μεταπηδήσεις της αντίληψης των θεατών από το φαινομενικό στο σημειωτικό σώμα του ηθοποιού. Στην παράσταση, οι ηθοποιοί κινούνται σχεδόν καθ' όλη την διάρκεια των εκατόν είκοσι λεπτών (120') και τα σώματά τους, σαν τον σκαιοβάτη του Ζενέ (1986), επιτελούν αλλόκοτες δράσεις που δείχνουν ριψοκίνδυνες και εξουθενωτικές. Κάθε φορά που κάποιος ηθοποιός αψηφά τον νόμο της βαρύτητας ή ριψοκινδυνεύει τη σωματική του ακεραιότητα, τα όρια των θεατών ανάμεσα σε πραγματικότητα και τέχνη θολώνουν και καταλύονται. Αυτό σύμφωνα με τη Φίσερ-Λίχτε (2013: 350) επιφέρει κατάρρευση και αποσταθεροποίηση “όχι μόνο της αντίληψης περί κόσμου, περί του εαυτού και του άλλου, αλλά και των κανόνων που διέπουν τη συμπεριφορά τους”. Εκείνη τη στιγμή διανοίγεται κενό στη συμβολική τάξη και οι θεατές αντιλαμβάνονται το αποτρόπαιο αλλά και ελκυστικό *objet petit a* εντός τους, που διαιρεί την επιθυμία τους να κοιτάζουν, από φόβο μήπως κάτι πάει στραβά και τραυματιστεί κάποιος ή από φόβο μήπως απολαύσουν την πτώση κάποιου, όπως ένα παιδί που γελάει όταν βλέπει κάποιον να σκοντάφτει.

β) Οι χωρικές διαδικασίες της *απροσδιοριστίας* προκύπτουν από τις μορφικές πολυσημίες της σκηνοθεσίας. Η αίσθηση ενοποίησης των χαρακτήρων με το χωμάτινο έδαφος, το ανέμελο παιχνίδι που μπλέκει με αγωνίσματα και σκληρές δοκιμασίες, η αφήγηση στα γερμανικά, οι ακαθόριστοι ήχοι που συνοδεύουν ενίοτε τη δράση, οι έντονες φωτοσκιάσεις, το επίμονο ημίφως και τα ιδιότυπα κοστούμια που δεν κατατάσσονται σε κάποιο συγκεκριμένο στυλ ή εποχή, αφήνουν ανοικτή τη νοηματοδότηση για τους θεατές. Η εσκεμμένη ασάφεια στην παράσταση υπό μελέτη, αναγάγει τον θεατή σε πολιτικό ον που διαμορφώνει τον κόσμο. Με αυτόν τον τρόπο, το “αισθητό” (Ranciere: 2012) δεν μοιράζεται απλά, αλλά συν-διαμορφώνεται. Η απροσδιοριστία εντείνει το ρίγος και τη διέγερση που προκαλεί η μεθοριακότητα. Ως “στρατιώτης της πίστης, αναχωρητής που πιστεύει στην αρετή” (Κουλουβάρης: 2018), ο Κιχώτης ζητά από τους θεατές να πιστέψουν στον άγνωστο και αόρατο λόγο που τον ωθεί σε αναμετρήσεις, και μαζί μ' αυτόν και τους θεατές. Αυτό το άρρητο στοιχείο πίστης σε συνδυασμό με το φόβο και την έξαψη των προκλήσεων κάνει την παράσταση απόκοσμη.



γ) Οι χωρικές διαδικασίες της *αποσπασματικότητας* παίζουν με την αλληγορική σύνταξη της αφήγησης μέσα από εσωτερικές αυθαίρετες συνδέσεις των συστατικών της παράστασης, με έμφαση στις συνδέσεις των διάφορων παράλληλων δράσεων. Συστατικά της σκηνής χρησιμοποιούνται ως πεδία αναμετρήσεων εντός του ευρύτερου πεδίου – μία ξύλινη σανίδα χρησιμεύει ως τραμπάλα και ως φορτίο μεταφοράς, θαμμένα τούβλα γίνονται παιχνίδι ισορροπίας και διένεξης για επικράτηση, πόδια του σκηνικού αλόγου Ροσινάντε βγαίνουν και γίνονται παπούτσια για την αφηγήτρια, πεσμένος σωρός από ξύλινα δοκάρια μετατρέπεται σε στύλους σκαρφαλώματος. Όσον αφορά στη δραματουργία, υπάρχει κλιμάκωση στις αναμετρήσεις του Κιχώτη με επακόλουθο την πλήρη εξάντληση και κατάρρευσή του στο τέλος, οπότε και ανασύρεται από την σκηνή με σκοινιά και φεύγει από την σπηλιά. Οι δράσεις όμως του παιχνιδιού συνεχίζουν με διαλείμματα μέχρι τέλους. Δίνεται έτσι η αίσθηση ενός αέναου παιχνιδιού εντός της σπηλιάς, που υπήρχε πριν την κατάβαση και συνεχίζεται και μετά την έξοδο του Κιχώτη, μιας ζωής που συνεχίζεται παρά την απόσυρση του πρωταγωνιστή.

Ακολουθεί ανάλυση των χωρικών διαδικασιών του *απόκοσμου* στον “*Δον Κιχώτη*” της Έφης Μπίρμπα, μέσα από τις προαναφερθείσες έννοιες – σχεδιαστικά εργαλεία (μεθοριακότητα, απροσδιοριστία, αποσπασματικότητα) σε συνδυασμό με την προηγηθείσα μελέτη των εννοιολογικών εργαλείων, από την οποία οι τρεις έννοιες προέκυψαν.

## 2. Ανάλυση χωρικών διαδικασιών του *Απόκοσμου* στον “*Δον Κιχώτη*” της Έφης Μπίρμπα

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναπτυχθούν οι χωρικές διαδικασίες που δημιουργούν την απόκοσμη ατμόσφαιρα της παράστασης. Μέσα από τις έννοιες της μεθοριακότητας, της απροσδιοριστίας και της αποσπασματικότητας, επιλέγονται και επεξεργάζονται στιγμιότυπα της παράστασης που τις καταδεικνύουν.

### 2.1 Χωρικές διαδικασίες της Μεθοριακότητας

Ο Κιχώτης και οι υπόλοιποι χαρακτήρες-συμπαίκτες στην παράσταση δείχνουν να αναμετριούνται διαρκώς με τον εαυτό τους και τις αντοχές τους, αδιαφορώντας για τη φυσική τους ακεραιότητα. Η επικινδυνότητα των δράσεων προκαλεί δισταθή αντίληψη στους θεατές, δημιουργώντας μεθοριακή κατάσταση, και σε συνδυασμό με την αίσθηση αναμονής κάποιας επικείμενης, αόρατης απειλής παράγει χώρο απόκοσμο. Τα παιχνίδια στην σπηλιά γίνονται πολλές φορές αγωνίσματα και δοκιμασίες, αφού παρ' όλο που το παιχνίδι είναι συνειδητά προσποιητό, τίποτα “δεν το εμποδίζει να εκτυλίσσεται με άκρα σοβαρότητα και απορρόφηση, με αφοσίωση που μετατρέπεται σε έκσταση” (Huizinga, 1989: 21). Στο “ιδιότυπο πάρκο” που φτιάχνει η Μπίρμπα (Κουλουβάρης, 2018), σε αυτόν τον μυστικό, απομονωμένο, καθαγιασμένο τόπο παιχνιδιού, ο Κιχώτης κουβαλά το βάρος του περιπετειώδους χαρακτήρα του και της πίστης του, μυείται σε σισύφειο μαρτύριο, σηκώνει σταυρό (Εικόνα 4). Ενώ όμως ο Σίσυφος υπομένει ένα ατέρμονο μαρτύριο, παράλογο, απεγνωσμένο και η χαρά του έγκειται σε πίστη “που αρνείται θεούς και σηκώνει βράχους” (Καμύ, 2007: 168), ο Κιχώτης προκαλεί αυτεξούσια την ταπείνωσή του μέσα από σκληρές δοκιμασίες, αφού γι' αυτόν, *το κάτεργο είναι κάθαρση*, όπως ακούγεται από την αφηγήτρια.



Εικόνα 4

Τα ριψοκίνδυνα αγωνίσματα των χαρακτήρων προκαλούν τα συναισθηματικά όρια των θεατών, δρώντας καταλυτικά στην εδραίωση δισταθούς αντίληψης ανάμεσα στο καθεαυτό σώμα των ηθοποιών και στη φιγούρα που ενσαρκώνουν, και μεθοριακής συνθήκης: ο σκηνικός χώρος μετεωρίζεται ανάμεσα σε χώρο παιχνιδιού και εθελούσιου θυσιαστηρίου. Μία ξύλινη σανίδα λειτουργεί τόσο ως τραμπάλα πάνω από απότομη επικλινή κατασκευή όσο και ως βατήρας θανάτου (Εικόνα 5), τόσο και ως φορτίο μεταφοράς όσο και ως σταυρός (Εικόνες 4 και 6).



Εικόνα 5: Η αιθέρια τραμπάλα πάνω από την απόκρημνη πλαγιά.



Εικόνα 6: Ακροβασίες επί της ξύλινης σανίδας, από τους Άρη Σερβετάλη και Αχιλλέα Χαρίσκο.

Γίνεται χρήση σπαθιών (Εικόνα 7) και τα σώματα παίρνουν αλλόκοτες, ακροβατικές, αποδομημένες στάσεις (Εικόνα 8) ή θυμίζουν “αποκείμενο” (Kristeva, 1982) (Εικόνες 8 και 9). Το αποκείμενο σώμα της κοπέλας στα ροζ, (Εικόνα 9), καθώς “παίζει τη νεκρή” για να ξεφύγει από τις λαβές του συμπαίκτη της, ανασύρει συνειρμούς για τις κούκλες του Bellmer (1933-1935). Η αποκειμενοποιημένη σεξουαλικότητά τους αντιστοιχεί στο σώμα της που μοιάζει με νεκρό και γίνεται έρμαιο στα χέρια του αρσενικού συμπαίκτη, δείχνοντας εκτεθειμένο και ευάλωτο. Στο άκουσμα της αφηγήτριας που λέει “Τι είναι το ελάφι; - Το θήραμα που κυνηγώ.”, γεννιούνται αποτρόπαιες σκέψεις για την ακεραιότητα της κοπέλας και τις διαθέσεις του συμπαίκτη.

Κάθε φορά που οι ηθοποιοί δοκιμάζονται σωματικά, θίγεται το ταμπού της παραβίασης της σωματικής ακεραιότητας. Η συμβολική τάξη των θεατών προσβάλλεται και πλήττεται. Η προσβολή δημιουργεί ένα κενό στο κέντρο της τάξης αυτής, το οποίο πληρώνεται από το *objet petit a*, το απομεινάρι από κάτι που δεν έγινε ποτέ αλλά προκάλεσε ταραχή και διέγερση. Το *objet petit a*, “ελκυστικό και αποτρόπαιο, ενσαρκώνει την τρομακτική *jouissance* (απόλαυση)” (Ζίζεκ, 2006: 290), διαιρεί την επιθυμία του θεατή να κοιτάξει, προκαλώντας ντροπή.



Εικόνα 7: Σπαθιά επί σκηνής.



Εικόνα 8: Ακροβατικές, αποδομημένες, αλλόκοτες, αποκείμενες στάσεις.



Εικόνα 9: Το αποκείμενο σώμα της κοπέλας στα ροζ (Ιωάννα Τουμπακάρη μαζί με Αλέξανδρο Βαρδάξογλου) και οι κούκλες του Bellmer (1933-1935).

Όσο περνά η ώρα, το παιχνίδι και οι δοκιμασίες βρομίζουν και αλλοιώνουν την όψη των χαρακτήρων και των ραφινάτων κοστούμιών τους (Εικόνα 10). Το αποκείμενο, όπως και η βρωμιά, “διαταράσσει την ταυτότητα, το σύστημα, την τάξη, τις θέσεις, τους κανόνες” (Kristeva, 1982: 4).



Εικόνα 10: Βρωμιά, ύλη εκτός τόπου που διαταράσσει την καθαρή και ευγενή εικόνα των χαρακτήρων.

Το σκηνοθετημένο ηχητικό τοπίο, σε σύνθεση και σχεδιασμό του Κωνσταντίνου Σκουρλή, εντείνει τον απόκοσμο χαρακτήρα της παράστασης. Αγωνιώδεις, απροσδιόριστες μουσικές αρχίζουν να παίζουν χαμηλόφωνα από τα ηχεία με το που χτυπά το δεύτερο κουδούνι. Η έντασή τους αυξάνεται σταδιακά και σταθεροποιείται λίγο πριν αρχίσει η αφηγήτρια να μιλά. Συνεχίζουν αποσπασματικά κατά τη διάρκεια της παράστασης, άλλοτε διακριτικά άλλοτε δυνατά, επιχρωματίζοντας τις ήδη τεταμένες δράσεις. Το ηχητικό τοπίο συμπεριλαμβάνει θόρυβο σαν βουητό από υψηλή ένταση ηχείων και παραποιημένους ήχους μουσικών οργάνων. Η αφήγηση είναι στα γερμανικά με ελληνικούς υπέρτιτλους, και ξεκινά με τον Κιχώτη να ζητά από τον Σάντσο, και κατά συνέπεια από τους θεατές, να πιστέψουν τα όσα είδε στην σπηλιά. Οι ηθοποιοί δεν μιλούν μεταξύ τους, μόνο η αφηγήτρια ακούγεται· όλοι τους γελούν, ξεφυσούν, κραυγάζουν από χαρά και έξαψη και χτυπούν επιτακτικά παλαμάκια καθώς παίζουν ή περνούν δοκιμασίες. Παράλληλα με τους μεταποιημένους ήχους-θορύβους, ακούγονται οπερατικές φωνές που αντηχούν άλλοτε σαν καλέσματα και άλλοτε σαν προειδοποιήσεις, θυμίζοντας “σαλπίσματα και ιαχές πολέμου<sup>1</sup>”. Η παράσταση κλείνει με παιδικό νανούρισμα, από την ηθοποιό-αφηγήτρια, που συνοδεύει τον Κιχώτη όπως ανασύρεται με σχοινιά από την σκηνική σπηλιά. Η παρουσία αυτών των πολυποίκιλων ήχων είναι καταλυτική για τη μεθοριακή συνθήκη, αφού παράγει χώρο που περιστοιχίζει και κυριολεκτικά αγγίζει τους θεατές, εισβάλλει στα αυτιά και εισχωρεί στα σώματά τους, αίροντας τα όριά τους και μετατρέποντάς τα σε ενισχυτές της αγωνίας και της έντασης.

Ανάλογα με την επικινδυνότητα στην χρήση των σκηνικών αντικειμένων και στις σωματικές καταστάσεις των ηθοποιών, η δισταθής αντίληψη των θεατών (Φίσερ-Λίχτε, 2013) μεταλλάσσει το χώρο από σκηνικό θεατρικής παράστασης σε τόπο κινδύνου για τους ανθρώπους επί σκηνής. Η βρωμιά προκαλεί απέχθεια και οι επικίνδυνες δράσεις σε συνδυασμό με τους σκηνικούς ήχους φόβο και ρίγος. Η βρωμιά, ως “ύλη εκτός τόπου” (Douglas, 2006: 85) φανερώνει την παραβίαση μίας τάξης σχέσεων, εν προκειμένω το ταμπού της υγιεινής, και προσβάλλει την αρχική ευγενή εικόνα των χαρακτήρων, προσάπτοντάς τους εικόνα εκπεσμού. Οι δοκιμασίες θίγουν το ταμπού της σωματικής ακεραιότητας, προσβάλλοντας τη συμβολική τάξη της αντίληψης των θεατών. Οι αγωνιώδεις ήχοι-μελωδίες, που κατακλύζουν το θέατρο, διαπερνούν τα σώματα των θεατών και εντείνουν την ήδη τεταμένη ατμόσφαιρα. Τρεις φορές η αφηγήτρια ρωτά εάν “Υπάρχουν όλα αυτά;”, προξενώντας περαιτέρω μετεωρισμό στους θεατές μέχρι να απαντήσει ότι “Ναι, υπάρχουν, αφού υπάρχει κάποιος που τα βλέπει”.

Η συνθήκη ανησυχίας και επισφάλειας στην παράσταση γίνεται αντιληπτή πρώτα από τον αντίκτυπο που έχει στο σώμα των θεατών. Το σφίξιμο στο στομάχι, το ρίγος, το ανατρίχιασμα δηλώνουν τη συνάντηση με κάτι που έχει επιφέρει κλυδωνισμό των αισθήσεων, χωρίς όμως να

---

1 Απόσπασμα από την αφήγηση.

είναι κάτι συγκεκριμένο και προσδιορίσιμο. Το απόκοσμο στήνεται ως έννοια προκειμένου να λυθεί το μυστήριο της σωματικής μεταμόρφωσης των θεατών. Εντός της μεθοριακής συνθήκης του απόκοσμου, οι θεατές χάνουν τον έλεγχο της βούλησης και της αντίληψής τους. Το διαφεύγον της αντίληψης δρα ως διάκενο εντός της, ωθώντας τους θεατές να αναστοχαστούν όχι μόνο για τον προσωπικό τους Δον Κιχώτη αλλά και για τις προσδοκίες τους από θεατρικές παραστάσεις. Η παράσταση της Μπίρμπα, ως κομμάτι της σύγχρονης τέχνης, αποτελεί διάκενο στο σώμα του κοινωνικού, “διδεισδύει στη σχεσιακή σφαίρα, προβληματοποιώντας την” (Bourriaud, 2014: 25) και εγκαθιδρύει μοντέλα προσωπικών και θεολογικών αναμετρήσεων στο εσωτερικό της υφιστάμενης πραγματικότητας. Εντασσόμενη στην αισθητική του μεταμοντέρνου, εκφράζει τη “δομική ανασφάλεια” που διέπει την τέχνη (Bourriaud, 2009α: 3) και αντανακλά τη σύγχρονη, ρευστή, πολυπολιτισμική πραγματικότητα. Οι επικίνδυνες αναμετρήσεις των ηθοποιών στα πλαίσια της δραματουργίας, η βρωμιά που θίγει την εικόνα τους και οι δυνατοί, αγωνιώδεις ήχοι θολώνουν τα όρια ανάμεσα σε τέχνη και πραγματικότητα. Εντός αυτής της μεθοριακής κατάστασης, η αντίληψη των θεατών συνεχώς μεταπηδά και οι βεβαιότητες για τον εαυτό, τον κόσμο και τους κανόνες συμπεριφοράς αποσταθεροποιούνται, δημιουργώντας χώρο ρευστό, μεταλλασσόμενο και αβέβαιο.

## 2.2 Χωρικές διαδικασίες της Απροσδιοριστίας



Εικόνα 11: Το ανέμελο τρέξιμο και κυνηγητό (αριστερά) συνυπάρχει με αργό σύρσιμο των ηθοποιών στο χώμα (δεξιά).

Η δραματουργία, η σκηνογραφία και το ηχητικό τοπίο διέπονται από πολυσημίες, παράγουν απροσδιοριστία και ωθούν τους θεατές να πιστέψουν και να ακολουθήσουν τον Κιχώτη. Το άρρητο και απροσδιόριστο στοιχείο πίστης διανοίγει τα όρια νοηματοδότησης στο άυλο και αόρατο, ωθεί τους θεατές να παράξουν τη δική τους νοηματοδότηση για τα τεκταινόμενα και να βιώσουν το χώρο ως απόκοσμο.

Όσον αφορά στην απροσδιοριστία της δραματουργίας, η σκηνική δράση εγκαινιάζεται από την έκκληση του Κιχώτη (στα γερμανικά, με τη φωνή της ηθοποιού-αφηγήτριας) προς τον Σάντσο και τους θεατές να πιστέψουν τα όσα είδε στη σπηλιά, να δώσουν χώρο στο άυλο και το ασύλληπτο. Οι αναμετρήσεις και οι μάχες του Κιχώτη– Homo Ludens (Huizinga: 1989) και των συμπαικτών του δεν είναι παρά παιχνίδια, όπου τα όρια μεταξύ σοβαρού και προσποιητού είναι θολά και ρευστά. Τα πρόσχαρα τρεξίματα και κυνηγητά που μεταλλάσσονται και συνυπάρχουν με δύσκολες και οδυνηρές δοκιμασίες (Εικόνα 11), είναι όλα τους παιχνίδια γεμάτα φαντασία. Σαν παιδιά που παίζουν, παριστάνουν κάποιον ή κάτι άλλο, κρύβονται πίσω από τον εαυτό τους, ξεστρατίζουν και απομακρύνονται τόσο πολύ από αυτό που πραγματικά είναι, ώστε να πιστεύουν ότι στα αλήθεια είναι αυτό το πράγμα, αυτό το δημιούργημα της φαντασίας τους, χωρίς όμως να χάνουν εντελώς την συνείδηση της τρέχουσας πραγματικότητας, και μαζί τους παρασύρονται και οι θεατές.

Το σκηνικό χώμα βρομίζει σταδιακά και αμετάκλητα τα προσεγμένα ρούχα των ηθοποιών που κυλιούνται πάνω του και το πετάνε ο ένας στον άλλο, δίνοντας την εντύπωση ενοποίησης εδάφους και φιγούρων. Όσο πιο απροσδιόριστες γίνονται οι σχέσεις υποβάθρου-μορφών σε ένα αντικείμενο, τόσο αυξάνονται οι συνειρμοί για τα επιμέρους άκλιτα μέρη του (Εικόνες 12-14). Όσο κυλά η παράσταση, οι αρχικά αριστοκρατικές μορφές των χαρακτήρων παύουν να διακρίνονται ξεκάθαρα



από το χωμάτινο υπόβαθρο και μοιάζουν σαν να αναδύονται από αυτό, φτιάχνοντας μία απροσδιόριστη, ενιαία, διττή μορφή βρόμικων “χωματανθρώπων” που παίζουν, γίνονται κυριολεκτικά Homo Ludens (Εικόνα 15 και Σχήμα 1).



Εικόνα 12: Jurgen Bey, Netherlands, 2000. Στην άκλιτη μορφή υπάρχει υψηλός βαθμός συνειρμικότητας στον επιμερισμό της.



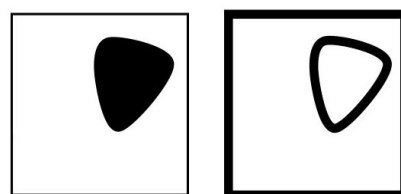
Εικόνα 13: Guimard, H.



Εικόνα 14: Behrens, P. (1898) The Kiss.



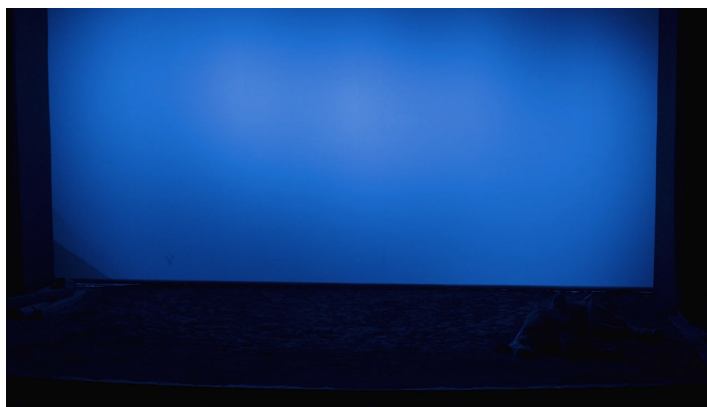
Εικόνα 15: Το σκηνικό χόμα πάνω στα ρούχα των ηθοποιών δίνει την εντύπωση ενοποίησης υποβάθρου-φигούρων.



Σχήμα 1: Όταν η μορφή δεν διακρίνεται από το υπόβαθρο, παράγεται μία απροσδιόριστη, ενιαία διττή μορφή.

Οι χειρισμοί του φωτός στην παράσταση με το αρχικό πολύχρωμο ημίφως, τις έντονες φωτοσκιάσεις, το σκοτεινό φόντο και τις ανεξάρτητες πηγές φωτός προσδίδουν δραματικότητα και υποβλητικότητα στην σύνθεση, θυμίζοντας χειρισμούς κιαροσκούρο των Caravaggio και Rembrandt. Πριν ξεκινήσει οποιαδήποτε σκηνική δράση και παράλληλα με τους ήχους που υποδέχονται του θεατές, η σκηνή στο ύψος περίπου της μπούκας καλύπτεται από παραπέτασμα που

φωτίζεται με διάφορους τόνους, από μπλε-γαλάζιο που παραπέμπει σε σούρουπο ή χάραμα, μέχρι κίτρινους, πράσινους και φούξια που θυμίζουν θαμπά λαμυρίσματα από φώτα νέον (Εικόνα 16). Το παρατεταμένο ημίφως κατά τη διάρκεια των σκηνικών δράσεων, που κορυφώνεται με την χρήση μηχανισμού καπνού (ομίχλης) προς το τέλος, εισβάλλει στα σώματα των θεατών τόσο μέσα από τα μάτια και από το δέρμα, συντελεί στην ενοποίηση των φιγούρων με το υπόβαθρο, εγκαθιδρύοντας συνθήκη απροσδιοριστίας και προσδίδει ασάφεια στο έργο, χωρίς όμως να του στερεί την οπτική του αναγνωσιμότητα. Η ένταση, η ατέρμονη κίνηση, η ασυμμετρία, η ρευστότητα και ο αστάθμητος χαρακτήρας των μορφών, η έμφαση στην παρουσία των μορφών και όχι σε ξεκάθαρα όρια, η ευθραυστότητα, η ακανονιστία, ο αυθορμητισμός και η συμπτωματικότητα είναι συνθετικά χαρακτηριστικά τόσο της παράστασης όσο και των έργων των δύο ζωγράφων (Εικόνες 17-20).



Εικόνα 16: Πολύχρωμοι θαμποί τόνοι υποδέχονται τους θεατές, πριν ξεκινήσει η σκηνική δράση.



Εικόνα 17: Η εξερεύνηση της σπηλιάς του Μοντεσίνου (αριστερά) και Η παραβολή του Πλουσίου (δεξιά), Rembrandt, 1627: Έκκεντρο φως και σκοτεινό φόντο.



Εικόνα 18: Ο Κιχώτης ανηφορίζει σηκώνοντας τη σανίδα (αριστερά) και *Η Ύψωση του Σταυρού* (δεξιά), Rembrandt, 1633: Ένταση, ασυμμετρία και έμφαση στην παρουσία των μορφών.



Εικόνα 19: Ο Κιχώτης σε αναμέτρηση (αριστερά πάνω και κάτω) και *Η Σταύρωση του Αγίου Πέτρου* (δεξιά), Caravaggio, 1601: Ατέρμονη κίνηση, ευθραυστότητα και ρευστότητα.



Εικόνα 20: Η ανάσυρση του Κιχώτη από την σπηλιά (αριστερά), *Η Ανάσταση* (κέντρο) και *Η Θεία Ανάληψη* (αριστερά), Rembrandt (1639 και 1636, αντίστοιχα): Έντονες φωτοσκιάσεις και αστάθμητος χαρακτήρας μορφών.

Τα κοστούμια των χαρακτήρων, σε σύλληψη Έφης Μπίρμπα και κατασκευή Δέσποινας Μακαρούνη, είναι ιδιότυπα, τους προσδίδουν προσωπικά, διακριτά χαρακτηριστικά, αλλά, ενώ δίνουν την αίσθηση ότι είναι παλαιικά, δεν μπορούν να ενταχθούν σε συγκεκριμένο στυλ ή εποχή (Εικόνα 21).



Εικόνα 21: Τα ιδιότυπα κοστούμια των χαρακτήρων της παράστασης.

Το ηχητικό τοπίο εξάγει το στοιχείο της απροσδιοριστίας. Η αφήγηση είναι ξενόγλωσση, γίνεται στα γερμανικά με ελληνικούς υπότιτλους. Μεγάλο μέρος της δράσης συνοδεύεται από αινιγματικές και συγκινησιακές οπερατικές φωνές που διχάζουν ανάμεσα σε αίσθηση αβεβαιότητας και εγρήγορσης ή εξαγνισμένης προπρωτικής κατάστασης, και μαζί με ακαθόριστους θορύβους σαν βουητό ηχείων και ακατάληπτους, μεταποιημένους μουσικούς ήχους συνθέτουν ένα μυστηριώδη ακουστικό χώρο.

Η απροσδιοριστία διέπει δομικά τη δραματουργία της παράστασης. Το αστάθμητο στοιχείο πίστης που ζητά ο Κιχώτης από τον Σάντσο και τους θεατές δημιουργεί χώρο που συμπεριλαμβάνει το φαντασικό και ανύπαρκτο. Τα παιχνίδια εναλλάσσονται με δοκιμασίες σε τέτοια συχνότητα που παύει η διαζευκτική σχέση *παιχνίδι ή δοκιμασία* και ενοποιούνται στο σχήμα *παιχνίδι και δοκιμασία και ιερή αναμέτρηση*, προσδίδοντας στη δράση τελετουργικές διαστάσεις. Το σκηνικό χρώμα μετατοπίζεται εκτός του προδιαγεγραμμένου χώρου του εδάφους, απλώνεται, αναδιπλώνεται και σκεπάζει τους ηθοποιούς, καταπίνοντας τμήματα των φιγούρων τους. Ο φωτισμός με τις έντονες φωτοσκιάσεις και το συνεχές ημίφως παίζει με τον ορατότητα της δράσης και εντείνει τη διαφεύγουσα, προσωρινή και εφήμερη υλικότητά της. Τα ιδιότυπα κοστούμια με την ενθύμηση κάποιου αδιόρατου στυλ, αναμοχλεύουν και μπερδεύουν τη φαντασία και τη μνήμη. Το ηχητικό

περιβάλλον με την ξενόγλωσση αφήγηση και τα αγωνιώδη ηχητικά αποσπάσματα δημιουργεί και εδραιώνει χώρο ανασφαλή, ασταθή και ασαφή. Η παράσταση καθεαυτή μοιάζει με παιχνίδι κρυφτού και κυνηγητού του φωτός και του νοήματος, με δική της ιδιόρρυθμη τάξη, όπου οι συμμετέχοντες βιώνουν ένταση και αβεβαιότητα με τις ανοιχτές δυνατότητες, και προσπαθούν να κρίνουν την έκβαση, ώστε να τερματισθεί η αβεβαιότητα. Διατηρώντας ανοικτά τα όρια της νοηματοδότησης και επιτρέποντας πληθώρα συνειρμών, η απροσδιοριστία ως χωρική διαδικασία, δεν επιβάλλει μονοσήμαντες εικόνες αλλά αποτελεί μία αισθητικής τάξης σκηνοθετική απόφαση που προσκαλεί τον θεατή να συν-διαμορφώσει αυτό που βλέπει και βιώνει, αναδιανέμοντας το “αισθητό” (Ranciere, 2012). Με αυτόν τον τρόπο, ο θεατής βλέπει εν μέρη αυτό που έχει δημιουργήσει η σκηνοθέτης και εν μέρη αυτό που θέλει ο ίδιος να δει, συμμετέχει ενεργά στη σύνθεση της δραματουργίας και έρχεται αντιμέτωπος με τους συνειρμούς του, προσπαθώντας να κατανοήσει ταυτόχρονα την παράσταση και τον εαυτό του. Σε αυτόν τον απροσδιόριστο χώρο μεταξύ πραγματικότητας, μνήμης και φαντασίας, τα παιχνίδια και οι αναμετρήσεις στην σπηλιά μεταμορφώνονται σε τελετουργικό πέρασμα προς το απόκοσμο.

### 2.3 Χωρικές διαδικασίες της Αποσπασματικότητας

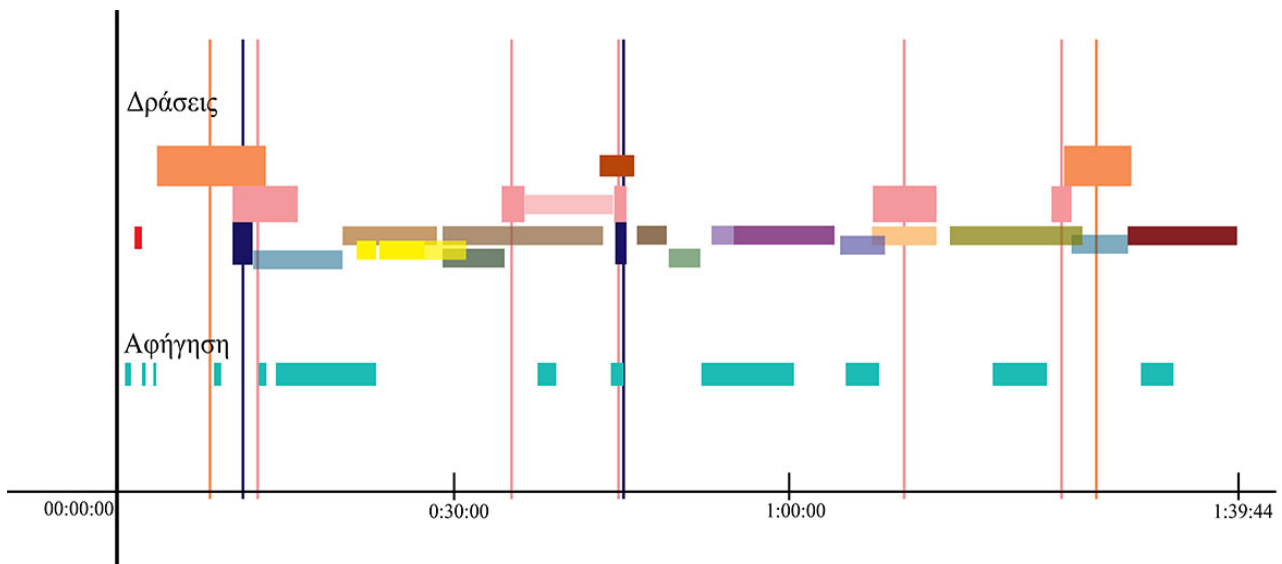
Η παράσταση *Δον Κιχώτης*, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup> δομείται δραματουργικά από παιχνίδια και αναμετρήσεις που καταλήγουν στην εξουθένωση του Κιχώτη και την ανάσυσή του από την σπηλιά του Μοντεσίνου, αφήνοντας πίσω του τους υπόλοιπους χαρακτήρες που συνάντησε εκεί κάτω. Καθώς η δραματουργία δεν παριστάνει κυριολεκτικά την αφήγηση του Θερβάντες, τα παιχνίδια και οι αναμετρήσεις δηλώνουν μεν το πνεύμα του βιβλίου με την ιδιόρρυθμη ασκητικότητα του Δον Κιχώτη<sup>1</sup>, η νοηματοδότηση όμως της δράσης καθεαυτής αφήνεται στη φαντασία των θεατών και στην ευφάνταστη συναρμογή των επιμέρους επεισοδίων της.

Στην παράσταση, η δράση δεν σταματά, ακόμα και σε μεταβάσεις, όταν σβήνουν τα φώτα, η μουσική συνεχίζει. Γύρω στα μισά της παράστασης, το χρώμα τακτοποιείται και εξομαλύνεται, σαν να αρχίζει ο δεύτερος γύρος ενός παιχνιδιού που δεν τελειώνει ποτέ. Συχνά, λαμβάνουν χώρα ταυτόχρονα παραπάνω από μία δράσεις ή σκηνικά αντικείμενα αλλάζουν χρήση και αποκτούν καινούργιο νόημα. Οι περισσότερες δράσεις έχουν χαρακτήρα αυτοτελών επεισοδίων, είναι καθαρά σωματικές επιτελέσεις και η αφήγηση που τις συνοδεύει, δεν τις περιγράφει αλλά προσδίδει επίπεδα ανάγνωσης αυξάνοντας το βαθμό συνειρμικότητας και το εύρος φαντασίας που μπορεί να αναπτύξει ο θεατής. Η αυτοτέλεια των δράσεων τούς προσδίδει αφενός της δική τους μεμονωμένη εικόνα και σημασία, αφετέρου, νοηματοδοτούν αυθαίρετα η μία την άλλη, προκαλώντας τον θεατή να παράξει δικούς του συνειρμούς και να φτιάξει αλυσίδες νοηματοδότησης βάσει χρονικής αλληλουχίας και γειτνίασης (Διάγραμμα 1). Όλες οι δράσεις συνδέονται από το στοιχείο του παιχνιδιού και της δοκιμασίας, και με ανάλογο τρόπο ο θεατής προσκαλείται να παίξει με το νόημα της παράστασης, συναρμολογώντας τα αποσπάσματά της.

Οι αυτοτελείς δράσεις, ως αποσπάσματα του κόσμου του παιχνιδιού, δείχνουν ισάξιες μεταξύ τους και διαβάζονται η μία μέσα από την άλλη, αφού οι χειρονομίες ξιφασκίας του Κιχώτη στον αέρα, λ.χ., αποκτούν σημασία μόνο δίπλα στο μοναχικό χορό της κοπέλας στα ροζ, σαν προσωπικό παιχνίδι, ή σε βάθος χρόνου, σαν προετοιμασία για την (επερχόμενη) ένοπλη αντιπαράθεση. Αυτή η ανάγνωση διπλασιάζει την εκάστοτε δράση και το νόημα που του αποδίδει δεν είναι το αυθεντικό, αλλά ένα καινούργιο. Η αποσπασματικότητα δημιουργεί την αίσθηση ότι η παράσταση είναι ένα σύμπαν παιχνιδιού και οι δράσεις τα άτομα που την απαρτίζουν. Χτίζεται έτσι μία αλληγορία στο ατομικό επίπεδο της παράστασης όπου οι δράσεις-άτομα νοηματοδοτούν η μία την άλλη και αυτή η σύνταξη στο σύνολό της αντανakλά αλληγορικά ως παιχνίδι την παράσταση καθεαυτή (Σχήμα 2).

<sup>1</sup> Ακούγεται προς το τέλος της παράστασης από την αφηγήτρια το εξής:

*“Ασκητής είναι συνεχής βία της ανθρώπινης φύσεως.  
Ασκητής είναι μια αδιάκοπη φυλακή των αισθήσεων.”*



### ΥΠΟΜΝΗΜΑ

#### Επαναλαμβανόμενες δράσεις

- Παιχνίδι
- Χορός κοπέλας στα ροζ
- Ξιφασκία Κιχώτη στον αέρα
- Σπαθιά εν δράσει

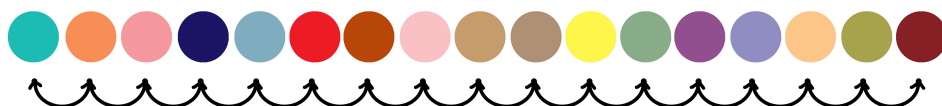
- Αφήγηση

#### Αυτοτελείς δράσεις

- Κατάβαση στην σπηλιά
- Ρίψη χόματος
- “Ελάφι”
- Σανίδα - Τραμπάλα
- Σανίδα - Κουβάλημα
- Τούβλα - “Σπόρια”
- Τακτοποίηση Χόματος
- Σέλωμα
- Σύρσιμο
- Σχοινί
- Στύλοι
- Ανάσυρση από την σπηλιά

Διάγραμμα 1: Χρονολογικό διάγραμμα δράσεων.

(\*Η διχρωμία σηματοδοτεί παραλλαγή δράσης ή συμμάζεμα του σκηνικού υλικού.)



Σχήμα 2: Αλληγορική σύνταξη της δραματολογίας σε ατομικό επίπεδο δράσεων.

Η αποσπασματικότητα της δράσης παρασύρει και τη νοηματοδότηση της σκηνογραφίας, προσανξάνοντας αλληγορικά τα νοήματα των ήχων, των φωτισμών, των κοστούμιών, της αφήγησης, των υλικών συστατικών της σκηνής<sup>1</sup>. Η επανάληψη κάποιων δράσεων<sup>2</sup> εντείνει την αυτοτέλεια των υπολοίπων και δίνει ρυθμό στην παράσταση, δημιουργώντας μικρότερες χρονικές επικράτειες εντός της συνολικής. Η χρήση μεμονωμένων συστατικών της σκηνής δημιουργεί την αίσθηση εσωτερικού κατακερματισμού του χώρου, ειδικά όταν αποσπώνται και επανατοποθετούνται ή όταν ανασκάπτονται από το έδαφος (Εικόνες 22-25). Το σκηνικό έδαφος από χόμα είναι κυριολεκτικά η ενσάρκωση της αποσπασματικότητας, αφού διαρκώς εκτοπίζεται και μετακινείται. Οι χαρακτήρες μοιάζουν όλοι κάποιας απροσδιόριστης εποχής (βλ. και 3.2), διαθέτουν προσωπικό κινητικό λεξιλόγιο και προσωποποιημένα κοστούμια, οι ταυτότητές τους όμως δημιουργούνται σχεσιακά και αλληγορικά ως προς τους άλλους· όλοι παίζουν και δοκιμάζονται αλλά υπάρχουν προτιμήσεις στις ομάδες (λ.χ. Ο Κιχώτης “παίζει” και αναμετρείται περισσότερο με τον άνδρα με το λευκό πουκάμισο) ή εμμονές σε δράσεις (η κοπέλα με τα ροζ τείνει να είναι μονήρης όταν χορεύει). Η χρονική διαφορά των αποσπασμάτων δημιουργεί αίσθηση διαδοχής και στο κενό χρονικής διαφοράς τους δομείται η αλληγορία του παιχνιδιού.



Εικόνα 22: Απόσπασμα Νο1\_ Σανίδα: αποσπάται, αλλάζει χρήση και επανατοποθετείται στην αρχική της θέση.



Εικόνα 23: Απόσπασμα Νο2\_ Η αφηγήτρια ξεθάβει "σπόρους" που γίνονται "πατήματα" για παιχνίδι.

1 Τα όρια της νοηματοδότησης και οι νοηματικές συσχετίσεις των συστατικών της παράστασης είναι μεν χαλαρές και ανοικτές, υπάρχουν όμως και στιγμές πιο κλειστών νοηματοδοτήσεων, όπως λ.χ. όταν η όρθια σανίδα πέφτει και αμέσως μετά ακούγονται ήχοι σαν καμπάνες καταδίκης, το νόημα είναι σχετικά κλειστό, ότι, εν προκειμένω, κάτι ζοφερό αρχίζει να συμβαίνει.

2 Οι δράσεις που επαναλαμβάνονται, όπως φαίνεται και στο Διάγραμμα 1, είναι οι εξής:

1) το παιχνίδι-κινηγητό μεταξύ όλων ή κάποιων χαρακτήρων, 2) ο χορός της κοπέλας στα ροζ, 3) οι χειρονομίες ξιφασκίας του Κιχώτη στον αέρα.





Εικόνα 24: Απόσπασμα Νο3\_Τα πόδια του αλόγου Ροσινάντε βγαίνουν και γίνονται παπούτσια για την αφηγήτρια.



Εικόνα 25: Απόσπασμα Νο4\_Πεσμένος σωρός από ξύλινα δοκάρια μετατρέπεται σε στύλους σκαρφαλώματος.

Η επεισοδιακότητα της παράστασης και τα αποσπώμενα σκηνικά παρακινούν αλληγορίες και παράγουν χώρο αποσπασματικό. Η αυθαίρετη αλληγορία του παιχνιδιού δημιουργεί χώρο στατικό, τελετουργικό, επαναληπτικό, σαν αέναη λούπα κατακερματισμένων αποσπασμάτων ενός κρυμμένου, μυστικού σύμπαντος παιχνιδιού, που υπήρχε μέσα στην σπηλιά πριν την κατάβαση και συνεχίζεται και μετά την έξοδο του Κιχώτη. Το παιχνίδι με τους διαμορφώσιμους, μαλακούς αρμούς σύνδεσης ανάμεσα στα συστατικά της παράστασης (αφήγηση-επιτελέσεις-ήχοι-φωτισμοί) δημιουργεί την αίσθηση αποσπασματικού χωροχρόνου, παράγοντας διάκενο στη στερεοτυπική αντίληψη συνέχειας και γραμμικότητάς του. Ταυτόχρονα με τα εφήμερα, ορατά αποσπάσματα, η εντύπωση ενός άυλου, αέναου, κρυφού κόσμου που τα περικλείει, μετουσιώνει τον αποσπασματικό χώρο σε απόκοσμο.

## Συμπεράσματα – Παρατηρήσεις

Ο κόσμος του παιχνιδιού που διανοίγεται στην μυστική σπηλιά του Μοντεσίνου με τις ριψοκίνδυνες, τελετουργικές αναμετρήσεις του Κιχώτη και των “συμπαικτών” του στην θεατρική παράσταση *Δον Κιχώτης*, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup> προκαλεί στους θεατές ένα βίωμα δυσερμήνευτο, τρομακτικό και ελκυστικό ταυτόχρονα. Στόχος του δοκιμίου ήταν η διερεύνηση αυτού του βιώματος και ο εντοπισμός σκηνοθετικών χειρισμών που το παρήγαν χωρικά.

Για την μελέτη αυτού του βιώματος και του τρόπου που αλλοιώνει την αντίληψη του χώρου και του χρόνου, χρησιμοποιήθηκε η έννοια του απόκοσμου, η οποία εξετάστηκε μέσα από το πρίσμα θεωρητικών μελετών των Φίσερ-Λίχτε (2013), Huizinga (1989), Ζίζεκ (2006), Douglas (2006), Kristeva (1982), Owens (1980), Paul de Man (1983), Jakobson (1971), Golston (2015), Bourriaud (2009α, 2009β, 2014) και Ranciere (2012). Το απόκοσμο διαμορφώθηκε, μέσα από την προηγηθείσα θεωρητική προσέγγιση, ως μία εμπειρία αγωνίας και διέγερσης για κάτι άγνωστο και αόρατο, που караδοκεί, πλησιάζει – χωρίς να υπάρχει κάτι που να επιβεβαιώνει ή να διαψεύδει την έλευσή του – και λαμβάνει χώρα προξενώντας πολυσημίες, παίζοντας με τις βεβαιότητες του υποκειμένου για τον κόσμο σε βαθμό που επιφέρει ρίγος, διχάζει την επιθυμία του να το αντικρίσει και να αναμετρηθεί μαζί του, ενώ ταυτόχρονα είναι αδύνατο να εκφραστεί με λέξεις.

Για τον εντοπισμό των σκηνοθετικών χειρισμών/ χωρικών διαδικασιών που παρήγαν το απόκοσμο στη συγκεκριμένη παράσταση, τέθηκαν τρεις έννοιες ως εργαλεία σχεδιασμού του, η *μεθοριακότητα*, η *απροσδιοριστία* και η *αποσπασματικότητα*. Παρ' όλο που εξετάστηκαν μεμονωμένα, η συνέργειά τους είναι αυτή που δημιουργεί χώρο απόκοσμο. Συχνά, τα ίδια συστατικά της σκηνοθεσίας αναλύθηκαν με διαφορετικό τρόπο, ανάλογα με το πώς τα πλάθει και τα αξιοποιεί κάθε έννοια-εργαλείο (Πίνακας 1).

Η *μεθοριακότητα* ως εργαλείο σχεδιασμού του απόκοσμου προκύπτει από το φαινόμενο της δισταθούς αντίληψης του θεατή, της αντίληψης που συνεχώς μεταπηδά ανάμεσα στην τάξη του καθεαυτού σώματος του ηθοποιού και την τάξη της θεατρικής φιγούρας που υποδύεται/ ενσαρκώνει. Στην συγκεκριμένη παράσταση, αυτό το φαινόμενο λαμβάνει χώρα εξαιτίας της επικινδυνότητας των σκηνικών δράσεων, της αλλοίωσης-καταστροφής της αρχικά καθαρής και προσεγμένης εικόνας των ηθοποιών από το σκηνικό χρώμα και της μουσικής υπόκρουσης που υποβάλλει τους θεατές σε αναμονή κάποιας αδιόρατης απειλής για τους ηθοποιούς αλλά και τους ίδιους. Η πίστη του Δον Κιχώτη τον οδηγεί σε καθεστώς διαρκούς εγρήγορσης και επισφάλειας και μαζί του παρασύρονται οι θεατές. Η αρχική εικόνα της καθαρής και διακριτής τάξης επί της σκηνής αποδιοργανώνεται και μία καινούργια, βρώμικη και απειλητική, εγκαθιδρύεται. Όσο ο Κιχώτης και

οι λοιποί χαρακτήρες δεν παραιτούνται από τον αγώνα και συνεχίζουν με αυτοθυσιαστικές διαθέσεις που τσακίζουν και αποκειμενοποιούν τα σώματά τους, τόσο εντείνεται στους θεατές η απόλαυση του κινδύνου που φέρνει η αναμέτρηση και η ανυπομονησία για την επόμενη δοκιμασία, διαπλεκόμενες με φόβο για την έκβαση και ντροπή για την απόλαυση. Στην κατάσταση μεθοριακότητας, η συμβολική τάξη των θεατών πλήττεται και η επιθυμία τους διχάζεται, με αποτέλεσμα την παραγωγή χώρου επισφαλούς, μετέωρου και διαιρεμένου.

Η *απροσδιοριστία* παράγει χώρο απόκοσμο μέσα από πολυσημίες που διανοίγουν τα όρια της νοηματοδότησης, επιτρέπουν στο θεατή να συν-διαμορφώσει με τους συνειρμούς και τη φαντασία του την παράσταση και δημιουργούν χώρο για το άυλο στοιχείο της πίστης. Σκηνοθετικά/σχεδιαστικά, οι πολυσημίες περικλείουν την εναλλαγή και συνύπαρξη ανεμελιάς, κινδύνου και τελετουργικότητας στις δράσεις, την αίσθηση ενοποίησης σκηνικού χωμάτινου εδάφους με τις φιγούρες των χαρακτήρων σε άμορφη διττή κινούμενη μάζα, τον φωτισμό με τις έντονες φωτοσκιάσεις και το ημίφως, την ασαφή ιστορικότητα των κοστούμιών, το ηχητικό περιβάλλον με την ξενόγλωσση (γερμανόφωνη) αφήγηση, το θόρυβο, τα βουητά και τις οπερατικές φωνές.

Η *αποσπασματικότητα* δημιουργείται από την αυτοτέλεια και την επεισοδιακότητα των περισσότερων δράσεων (ελάχιστες επαναλαμβάνονται) και την ελευθερία στην αλληγορική και σχεσιακή νοηματοδότηση τόσο των δράσεων όσο και των χαρακτήρων. Η απόσπαση και ανασκαφή σκηνικών υλικών (ξύλινη σανίδα, “σπόρια”, πόδια αλόγου) και η διαρκής μετατόπιση του σκηνικού χώματος προσδίδει στη σκηνή αίσθηση μεταβλητού και συναρμολογούμενου συνόλου. Η αλληγορική διήγηση που λαμβάνει χώρα στην εν λόγω παράσταση δημιουργεί νοηματικούς διπλασιασμούς και επαναλήψεις, τονίζοντας τα ανοικτά όρια νοηματοδότησης και καταδεικνύοντας την αποσπασματικότητα της.

<b>Χωρικές διαδικασίες του Απόκοσμου στην παράσταση <i>Δον Κιχώτης</i>, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup></b>		
<b>Μεθοριακότητα</b> (Συνεχής μεταπήδηση της αντίληψης, θίξιμο ταμπού, διαίρεση της επιθυμίας)	<b>Απροσδιοριστία</b> (αστάθμητο στοιχείο πίστης, αισθητικής τάξης σκηνοθετική απόφαση που προσκαλεί τον θεατή σε συν-διαμόρφωση)	<b>Αποσπασματικότητα</b> (αλληγορική σύνταξη αυτοτελών δράσεων, αίσθηση ελεύθερα συναρμολογούμενου συνόλου θραυσμάτων)
Η βρωμιά ως ύλη εκτός τόπου προσβάλλει το στάτους των χαρακτήρων.	Πολυμορφικός χαρακτήρας δράσεων (παιχνίδια, δοκιμασίες, τελετουργίες)	Αυτοτέλεια περισσότερων δράσεων σε αντίστιξη με επανάληψη ελάχιστων χαρακτηριστικών δράσεων
Ο συνεχής κίνδυνος της σωματικής ακεραιότητας θίγει ταμπού, δημιουργεί ανασφάλεια και ενοχική απόλαυση.	Μορφική ανάμειξη χαρακτήρων – υποβάθρου (χώμα σε κοστούμια, έντονες φωτοσκιάσεις, ημίφως)	Σκηνικά αντικείμενα αποσπώνται, ανασκάπτονται, εκτοπίζονται.
Το ηχητικό περιβάλλον ως κάλεσμα ή προειδοποίηση για επερχόμενη μάχη προκαλεί επισφάλεια.	Ιδιότυπα κοστούμια, χωρίς δυνατότητα κατάταξης σε εποχή/στυλ	
	Ποικιλία ήχων (μεταποιημένοι ήχοι μουσικών οργάνων, βουητό-θόρυβος, οπερατικές φωνές)	

Πίνακας 1: Χωρικές διαδικασίες του Απόκοσμου στην παράσταση *Δον Κιχώτης*, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup> και εργαλεία σχεδιασμού του.

Ο απόκοσμος χώρος της παράστασης *Δον Κιχώτης*, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup> αποδεικνύεται μεθοριακός, απροσδιόριστος και αποσπασματικός, μετεωριζόμενος ανάμεσα στο πραγματικό, το φανταστικό και το οραματικό, ανάμεσα στο πρέπον με την ασφάλειά του και στο επικίνδυνο και διεγερτικό, μετατρέποντας το πεδίο αναμετρήσεων του Κιχώτη σε πεδίο προσωπικών αναστοχασμών των θεατών. Η ασάφεια και η αποσπασματικότητα αφήνουν ανοικτά στους θεατές τα όρια νοηματοδότησης και το εύρος της συνειρμικότητας, προσφέροντάς τους μερίδιο στη συν-διαμόρφωση της εμπειρίας. Η ιδιόρρυθμη τάξη που εγκαθιδρύει αυτή η παράσταση αναδεικνύει ασυνήθιστους συσχετισμούς, συνδέοντας το παιχνίδι με την αδιάλειπτη άσκηση και το ιερό, και τη χαρά και την ξεγνοιασιά με τη βρωμιά του ραφινάτου κοστούμιού και την επιτήδεια σχεδόν φθορά της κοινωνικής εικόνας. Σύμφωνα με αυτό το δοκίμιο, η παράσταση δεν φέρεται να έχει σκοπό να διδάξει την ασκητική οδό ή να υποβάλλει σε υποχρεωτική ενδοσκόπηση τον θεατή, πόσο μάλλον να σοκάρει και να τρομάξει. Θέλει μάλλον να ακονίσει τη φαντασία των θεατών και τη δεκτικότητά τους στο άυλο, προσκαλώντας τους, ίσως, να παίξουν με τον Δον Κιχώτη που έχουμε όλοι μέσα μας. Η απόκοσμη αίσθηση που ενσταλάσσεται δεν οφείλεται σε καινοφανή βιώματα, αλλά σε διακριτική διατύπωση των αυτονόητων, με την προσεκτική ανάδειξη του παιχνιδιού ως ιερού συστατικού της ζωής και των δοκιμασιών και της χαράς ως γέφυρες προς το ιερό.

## Βιβλιογραφία

Adorno, Th. (1978) “Bürgerliche Oper”, στο: του ιδίου: *Gesammelte Schriften*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bourriaud, N. (2009α) “Precarious Constructions: Answer to Jacques Rancière on Art and Politics”, στο J. Seijdel (επιμ.), *Cahier on Art and the Public Domain Open 17, A Precarious Existence. Vulnerability in the Public Domain*. Rotterdam: Nai Publishers.

Bourriaud, N. (2009β) *The Radicant*, Ney York: Lukas Sternberg.

Bourriaud, N. [2014 (1998)] *Σχεσιακή Αισθητική*, μτφρ. Δ. Γκινοςάτης, Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών.

Douglas, M. [2006 (1966)] *Καθαρότητα και Κίνδυνος: Μία ανάλυση των εννοιών της μιαιρότητας και του ταμπού*, μτφρ. Αι. Χατζούλη, Αθήνα: ΠΟΛΥΤΡΟΠΟΝ.

Fischer-Lichte, E. [2013(2004)] *Θέατρο και μεταμόρφωση: Προς μια νέα αισθητική του επιτελεστικού*, μτφρ. Ν. Σιουζουλή. Αθήνα: Πατάκη.

Golston, M. (2015), *Poetic Machinations: Allegory, Surrealism, and Postmodern Poetic Form*, New York: Columbia University Press.

Huizinga, J. [1989 (1938)] *Ο άνθρωπος και το Παιχνίδι (Homo Ludens)*, μτφρ. Στ. Ροζάνης, Γ. Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα: Γνώση.

Kristeva, J. (1982) *Powers of Horror*, New York: Columbia University Press.

Jakobson, R. [1971 (1953)] ‘Aphasia as a linguistic topic’, στο *Roman Jakobson Selected Writings II: Word and Language*, Paris: Mouton.

Owens, C. (1980) “The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism”, στο *October, Vol. 12*, Cambridge: MIT Press, σσ. 68-69.

Paul de Man [(1971) 1983] *Blindness and Insight: Essays in the Rhetoric of Contemporary Critics*, στο W. Godzich και J. Schulte-Sasse *Theory and History of Literature vol. 7*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Ranciere, J. [2012 (2000)] *Ο μερισμός του αισθητού: Αισθητική και Πολιτική*, μτφρ. Θ. Παραδέλλης, Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.

Wölfflin, H. [2006 (1915)] *Βασικές έννοιες της ιστορίας της τέχνης: Το πρόβλημα της εξέλιξης του στυλ στη νεότερη τέχνη*, μτφρ. Κοκαβέσης Φ., Αθήνα: Επίκεντρο

Zizek, S. [2006 (1989)] *Το υψηλό αντικείμενο της ιδεολογίας*, μτφρ. Β. Ιακώβου, Αθήνα: Scripta.

Αλετράς, Α. (2017) *Χωρικότητες του ανοίκειου: Η κινηματογραφική ποιητική του Tarkovsky*, Διδακτορική Διατριβή, Αθήνα: ΕΜΠ, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών.

Ζενέ, Ζ. [1986 (1958)] *Ο σκοινοβάτης*, μτφρ. Λιοντάκης Χρ., Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Θερβάντες, Μ. [1605 (2004)] *Δον Κιχώτης, Α Τόμος*, μτφρ. Κ. Καρθαίος, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Θερβάντες, Μ. [1615 (2007)] *Δον Κιχώτης, Β' Τόμος*, μτφρ. Κ. Καρθαίος, Α. Δημητρούκα, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Καμύ, Αλμπέρ. [2007(1942)] *Ο Μύθος του Σισύφου: δοκίμιο για το παράλογο*, μτφρ. Καρακίτσου-Ντουζέ Κ., Κασαμπαλόγλου-Ρομπλέν Μ., Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Κουλουβάρης, Γ. (2018) “Άρης Σερβετάλης: «...Η συνάντηση με την πραγματικότητα είναι σφοδρή...»\_Ο ηθοποιός μιλά με αφορμή την παράσταση «Δον Κιχώτης, Βιβλίο 2°, Κεφ. 23°»” <<https://m.naftemporiki.gr/story/1364542> >, τελευταία επίσκεψη: 27/06/2018.

Μπίρμπα, Έ. (επιμ.) Rēs Ratio Network <<http://www.resrationetwork.gr/productions.php>>

Νάστος, Γ. (2018) Άρης Σερβετάλης: «Η ζωή μου χωρίζεται σε προ Χριστού και μετά Χριστόν» <<https://www.tovima.gr/2018/05/25/vimagazino/aris-serbetalis-i-zwi-moy-xwrizetai-se-pro-xristoy>

[kai-meta-xriston/](#)>, τελευταία επίσκεψη: 28/05/2018.

Καζάζης, Ι.Ν. και Κουτσογιάννης, Δ. (Επιστημονικοί Υπεύθυνοι) “Λεξικό Τριανταφυλλίδης, Λεξικό της κοινής νεοελληνικής” <[http://www.greek-language.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/)>, Τελευταία Ενημέρωση: 15 Φεβ 2008, 17:55.

Η βιβλιογραφία του Λακάν που χρησιμοποιεί ο Ζίζεκ (2006) είναι η εξής:

Lacan, J. (1966), *Écrits*, Παρίσι: Editions du Seuil.

----- (1975), *Le Séminaire XX - Encore*, Παρίσι: Editions du Seuil.

----- (1975a), “R.S.I.”, στο *Ornicar?* 4, Παρίσι.

----- (1977), “Subversion of the subject and dialectic of desire”, στο του ιδίου *Écrits: A Selection*, Νέα Υόρκη: Norton.

----- [1982 (1979)], *Το Σεμινάριο - Βιβλίο XL Οι τέσσερις Θεμελιακές έννοιες της ψυχανάλυσης*, μτφρ. Α. Σκαρπαλέζου, Αθήνα: Ράππας.

----- (1981), *Le Séminaire III – Les psychoses*, Παρίσι: Editions du Seuil.

----- (1986), *Le Séminaire VII – L'ethique de la psychanalyse*, Παρίσι: Editions du Seuil.

----- (1988), *The Seminar of Jacques Lacan, Book I: Freud's Papers on Technique*, New York/London: W. W. Norton & Company.

----- (1988a), “Joyce le symptôme”, στο J. Aubert (επιμ.), *Joyce avec Lacan*, Παρίσι: Navarin Éditeur.

## Πηγές εικόνων

Εικόνα 1: <<https://www.dithepi.gr/el/thetheater>>, mariakoukou photography ©.

Εικόνα 2: <<http://www.confer.upatras.gr/kyea.php>>.

Εικόνα 3: <<http://www.tch.gr/default.aspx?lang=el-GR&page=11>>.

Εικόνες 5-11 και 15-25: Ό,τι είναι απεικόνιση ή στιγμιότυπο της παράστασης *Δον Κιχώτης*, Βιβλίο 2<sup>ο</sup>, Κεφ. 23<sup>ο</sup>, πρόκειται για ίδια επεξεργασία βιντεοσκοπημένου υλικού της Έφης Μπίρμπα ©.

Εικόνα 9: (δεξιά) Κούκλες του Bellmer (1933-1935),

<<https://www.christies.com/lotfinder/Lot/bellmer-hans-les-jeux-de-la-poupee-5611498-details.aspx>> και <<https://www.theartstory.org/artist/bellmer-hans/artworks/>>.

Εικόνα 12: Bey, J. (2000) *Tree Trunk Bench*, από σημειώσεις του μαθήματος “*Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας II: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας διά του Σχεδιασμού*” (2018-2019) στο πλαίσιο του ΔΠΜΣ Έρευνα στην Αρχιτεκτονική: Σχεδιασμός – Χώρος – Πολιτισμός, με διδακτική ομάδα τους Παρμενίδη Γ. (συντονιστής), Λάββα Ρ., Μάρη Ι., Διαφάνεια “3.2.2 *Η διαχείριση του φυσικού χώρου της ατελούς μορφής.*”

<[http://www.arch.ntua.gr/sites/default/files/resource/14452\\_3.2.2-i-diaheirisi-toy-fysikoy-horoy-tis-ateloy-s-morfis./3.22.pdf](http://www.arch.ntua.gr/sites/default/files/resource/14452_3.2.2-i-diaheirisi-toy-fysikoy-horoy-tis-ateloy-s-morfis./3.22.pdf)>.

Εικόνα 13: Guimard, H. <<https://www.graphicine.com/hector-guimard/>>.

Εικόνα 14: Behrens, P. (1898) *The Kiss*,

<<https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/211.1982/>>.

Εικόνα 17, 18, 20: (δεξιά) <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_paintings\\_by\\_Rembrandt](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_paintings_by_Rembrandt)>.

Εικόνα 19: (δεξιά) <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_paintings\\_by\\_Caravaggio](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_paintings_by_Caravaggio)>.

Διάγραμμα 1: Ίδια επεξεργασία.

Πίνακας 1: Ίδια επεξεργασία.

Σχήμα 1: Από σημειώσεις του μαθήματος “*Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας II: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας διά του Σχεδιασμού*” (2018-2019) στο πλαίσιο του ΔΠΜΣ Έρευνα στην Αρχιτεκτονική: Σχεδιασμός – Χώρος – Πολιτισμός, με διδακτική ομάδα τους Παρμενίδη Γ. (συντονιστής), Λάββα Ρ., Μάρη Ι., Διαφάνεια “3.3.3 *Η ‘μεταφορά’ και η επίδοση τοπολογικών χαρακτηριστικών: Η πλαισίωση και αναπλαισίωση του αντικειμένου σχεδιασμού.*” <[http://www.arch.ntua.gr/sites/default/files/resource/14525\\_/b6o.pdf](http://www.arch.ntua.gr/sites/default/files/resource/14525_/b6o.pdf)>.

Σχήμα 2: Ίδια επεξεργασία.