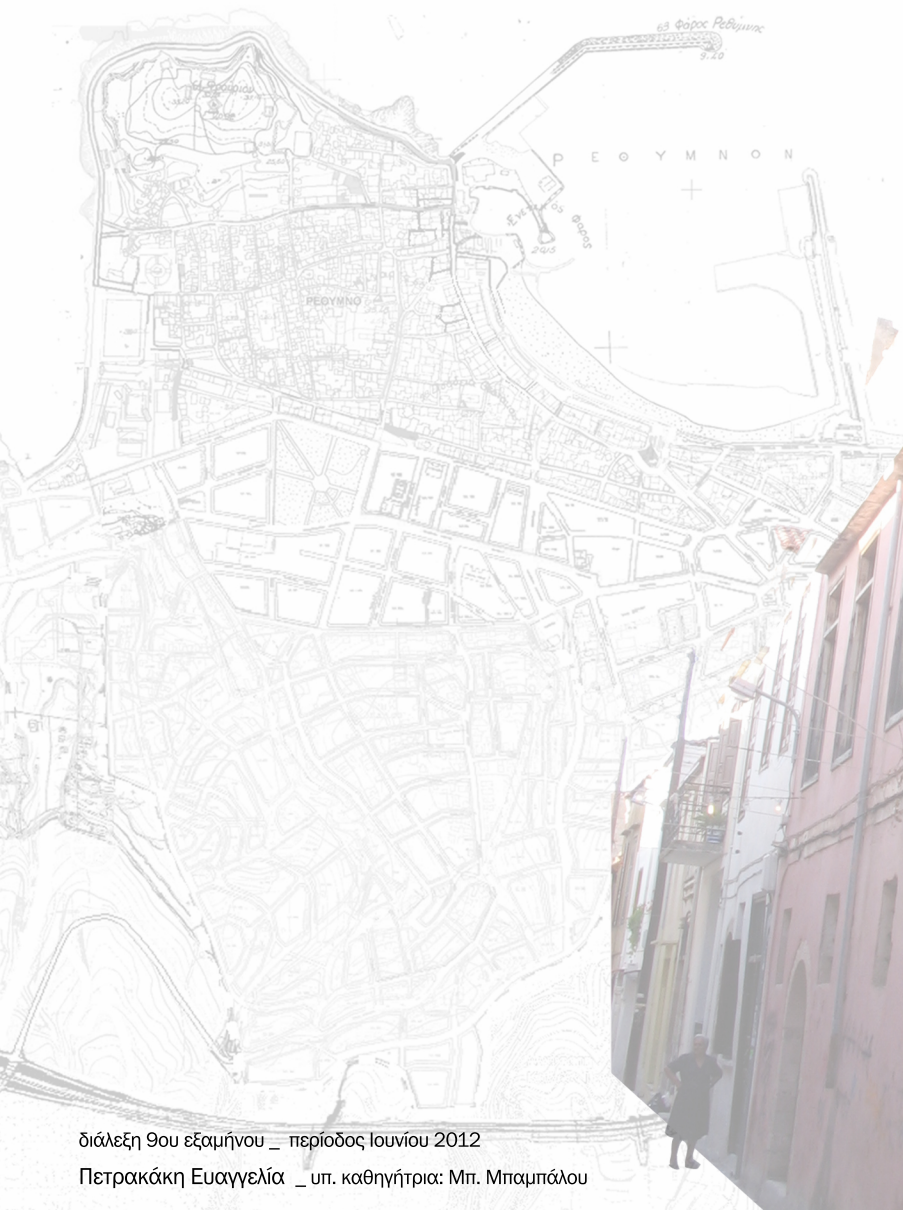


“ από το *Κυνήγι των Θεσaurοί*,  
στο κυνήγι της πόλης ”



διάλεξη 9ου εξαμήνου \_ περίοδος Ιουνίου 2012

Πετρακάκη Ευαγγελία \_ υπ. καθηγήτρια: Μπ. Μπαμπάλου



# “ από το *Κυνήγι του Θησαυρού*, στο κυνήγι της πόλης ”

<b>01</b>	<b>02</b>	<b>03</b>
<i>Περίγραμμα</i> ...2	<i>Επίγραμμα λόγου</i> ...15	<i>Μετάβαση</i> ...31
<i>το Κυνήγι του Θησαυρού στο Ρέδιμμα</i> ...3	<i>το κυνήγι και ιδανικά</i> ...17	<i>το κυνήγι στην πόλη</i> ...33
<i>Σημειώσεις</i> ...52		<i>Εισαγωγικά ερωτήματα</i> ...48
<i>Παράρτημα</i> ...54		

## > *Περιγραφή*

**Στόχος αυτού του κειμένου είναι να αναδείξει το Κυνήγι Θησαυρού στο Ρέθυμνο, ως ένα παιχνίδι πόλης με ιδιαίτερο ενδιαφέρον.**

Από το ξεκίνημα η έρευνα σκιαγραφήθηκε ως ένα τρίπτυχο. Διαφορετικό όμως από αυτό που παρουσιάζεται εδώ. Μιλούσαμε για το Ρέθυμνο (με στοιχεία για την πόλη) – το Κυνήγι του Θησαυρού (περιγραφή και ανάλυση ως παιχνίδι) – την πόλη (σχολιασμός θεωρητικών ζητημάτων με αφορμή τα δύο προηγούμενα).

Εν τέλει, η έννοια παιχνίδι αποτέλεσε μια ενότητα ανάλυσης από μόνη της, μια βάση υποστήριξης του κυρίως θέματος, που δε παύει να είναι το 'κυνήγι'. Το Ρέθυμνο υπό αυτή τη σκοπιά μένει στο παρασκήνιο. Εμφανίζεται σποραδικά, μέσα από παραδείγματα, χωρίς να συγκροτεί σε καμία περίπτωση μια ολοκληρωμένη εικόνα της πόλης.

Οι ενότητες που δομούν τώρα το κείμενο είναι:

- Η περιγραφή του Κυνηγιού του Θησαυρού στο Ρέθυμνο, μέσα από κάποια παραδείγματα.

τι; ποιος; πού; πότε; και ιδιαιτερότητες.

- Ανάλυση της βάσης του ως παιχνίδι. Χαρακτηριστικά και σχολιασμός ως προς τις σχέσεις ατόμου – ομάδας που αναπτύσσονται.

- Ο χώρος του παιχνιδιού, η πόλη. Τι παράγει στην πόλη το παιχνίδι; Πόσο στενά συνδέεται με αυτή; Με απαραίτητα 'κατώφλια' περνάμε από την περιγραφή του θέματος που μας αφορά, στην ανάλυση της βάσης του, για να οδηγηθούμε στην επεξεργασία θεμάτων του ιδιαίτερου ενδιαφέροντος, της πόλης.

*Από το Κυνήγι του Θησαυρού, στο κυνήγι της πόλης.*

ΟΙ ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

η χρονική διάρθρωση

η δράση

οι γρίφοι

Η ίδια η ονομασία, μας μεταφέρει άμεσα στο παιδικό παιχνίδι ‘κυνήγι του χαμένου θησαυρού’.

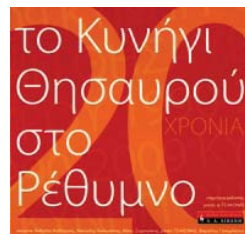
Με αυτό ως βάση έμπνευσης και δομής έχει χωρικές αναφορές, γρίφους, δοκιμασίες, θησαυρό, αντίπαλες ομάδες και διοργανωτές. Όπως θα δούμε, κάθε ένα από αυτά τα στοιχεία παίρνει μια ξεχωριστή διάσταση, αναγόμενη σε κλίμακα πόλης. Αυτοί που παίζουν δεν είναι παιδιά, ή κυρίως δεν είναι παιδιά. Είναι ομάδες κατοίκων ή μη, της πόλης.

Ψάχνουν το θησαυρό στην πόλη και οι γρίφοι, προσδιορισμένοι γεωγραφικά σε σημεία της, στην πλειοψηφία τους απαιτούν για τη λύση τους, γνώσεις για τον τόπο, με συχνότερες αναφορές στην τοπική κοινωνία, ιστορία, λαογραφία, παράδοση, τέχνες, αθλητισμό.

Στα χρονικά πλαίσιά του καταφέρνει έτσι, να σημάνει κάτι το διαφορετικό, το εξέχον, κι όχι ένα τυχαίο γεγονός, για μια επαρχιακή πόλη όπως το Ρέθυμνο. Η επανάληψή του ‘κυνηγιού’ τα τελευταία 23 χρόνια, με συστατικά στοιχεία αρκετά αποκρυσταλλωμένα, του δίνει ισχύ άγραφου θεσμού.

Με την παρουσίαση των βασικών στοιχείων του σε αυτή την ενότητα, καθορίζουμε και ταυτοποιούμε το συγκεκριμένο παιχνίδι, χωρίς να το συγχέουμε με άλλα που θα μπορούσαν να θεωρηθούν αντίστοιχα ή όμοια, αλλά τα οποία εδώ δεν εξετάζονται<sup>1</sup>.

[Σκοπός του παιχνιδιού πέρα από τη διασκέδαση είναι το ακόνισμα του μυαλού, η γνωριμία με την παράδοση και την ιστορία της πόλης μας, και η καυτηρίαση των κακών κειμένων στο Ρέθυμνο. απόκομμα εφημερίδας για το 2ο Κυνήγι, 1991 (Λεύκωμα, σ. 27)]



1 πχ. ‘κυνήγια’ άλλων πόλεων, στην Πάτρα ή το Ηράκλειο, ή ‘κυνήγια θησαυρού’ που διοργανώνουν σύλλογοι ποδηλατικοί, ή άλλοι.

ALTER EGO  
BOUDALIA  
DELICANS  
G2A  
NO NAME  
P.S.3  
SNEAKERS  
ΑΓΓΟΥΡΟΞΥΠΝΗΜΕΝΟΙ  
ΑΓΡΙΟΓΑΤΕΣ  
ΑΘΟΥΒΟΙ  
ΑΜΕ ΝΑ ΔΕΙΣ ΑΝ ΕΡΧΟΜΑΙ  
ΑΜΕΛΗΤΗΤΟΙ  
ΑΝΕΠΡΟΚΟΠΟΙ  
ΑΝΙΧΝΕΥΤΕΣ  
ΑΝΤΙ ΚΑΠΝΙΣΤΕΣ CLUB  
ΑΝΩΝΥΜΟΙ  
ΑΡΓΟΣΧΟΛΟΙ  
ΑΡΚΑΛΟΙ  
ΑΣΤΡΟΠΕΛΕΚΙΑ  
ΑΣΥΝΕΝΝΟΗΤΟΙ  
ΑΦΟΡΤΙΣΤΟΙ CLUB  
ΑΧΡΗΣΤΟΙ  
ΓΑΛΑΤΕΣ  
ΓΙΑΡΕΜΗΔΕΣ CLUB  
ΓΚΑΖΟΦΟΝΙΑΔΕΣ  
ΓΚΟΥΣΓΚΟΥΝΗΔΕΣ  
ΔΕΙΞΕ ΣΤΡΑΒΕ Τ' ΑΛΛΗΘΩΡΟΥ  
ΔΙΟΠΤΗΡΕΣ  
ΕΚΑΤΣ' Η ΚΟΥΤΣΗ ΚΑΤΣΙΚΑ  
ΕΜΕΙΣ & ΕΜΕΙΣ  
ΙΣΟΒΙΤΕΣ  
ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΟΨΑΡΑ  
ΚΑΤΙ ΚΟΥΡΑΣΜΕΝΑ ΠΑΛΙΚΑΡΙΑ  
ΚΡΑΣΟΚΟΥΡΟΥΠΕΣ  
ΛΑΜΝΟΚΟΠΟΙ  
ΛΕΜΒΟΥΧΟΙ  
ΛΕΣΧΗ ΜΑΜΟΥΝΩΝ  
ΜΑΓΑΡΙΣΜΕΝΟΙ CLUB  
ΜΑΛΑΓΑΝΕΣ  
ΜΑΛΙΧΟΥΛΕΔΕΣ  
ΜΑΜΟΥΝΕΣ  
ΜΑΣΑ-ΣΟΥΡΑ  
ΜΑΧΜΟΥΡΛΗΔΕΣ  
ΜΠΑΓΑΣΕΣ  
ΜΠΑΓΛΑΜΑΔΕΣ  
ΜΠΙΧΛΕΣ  
ΜΠΟΥΜΠΟΥΝΕΣ  
ΜΠΟΥΡΜΠΟΛΗΘΡΕΣ  
ΜΥΓΕΣ  
ΞΕΝΥΧΤΙΔΕΣ



*Τι είναι «νίκη» και τι «κερδίζεται» μ' αυ-  
τήν;[..]*  
*Οι καρποί της νίκης ενδέχεται να είναι η  
τιμή, η υπόληψη, το γόητρο.  
Κατά κανόνα όμως είναι κάτι περισσότερο  
από την τιμή.[..]*  
*Κάθε παιχνίδι έχει το στοίχημά του.  
Μπορεί να είναι μια υλική ή συμβολική  
αξία, αλλά και μια ιδεατή.  
Αυτό που παίζεται μπορεί να είναι  
ένα χρυσό κύπελο ή ένα πολύτιμο πετράδι  
ή μια βασιλοπούλα ή μια δεκάρα,  
ή η ζωή του παίκτη  
ή η ευτυχία ολόκληρης της φυλής.  
(Huizinga, 1938, σ.80-81,  
παιχνίδι και αγώνας ως εκπαιδευτικές λειτουργίες)*

**[... το rotlach είναι μια μεγάλη επιβλητική εορτή (ινδικές φυλές Κολομβίας), κατά τη διάρκεια της οποίας, η μία από τις δύο ομάδες, με λαμπρότητα και τελετουργικότητα, προσφέρει δώρα κάθε είδους στην άλλη ομάδα με σαφή σκοπό να δείξει την ανωτερότητά της. Η μόνη ανταπόδοση που αναμένεται από τους δωρητές, αλλά επιβάλλεται από τους παραλήπτες, έγκειται στην υποχρέωση των δεύτερων να ανταποδώσουν και ει δυνατόν να υπερβούν τις εορταστικές προσφορές μέσα σε ορισμένη περίοδο. (Huizinga, 1938, σ.92)]**

**[ Οι ΑΛΛΟΙ δούλεψαν πυρετωδώς το λίγο διάστημα αφού όλα ήταν ομιχλώδη στην αρχή για το ποιος και αν θα αναλάμβανε το κυνήγι, έγιναν κυριολεκτικά τρία κομμάτια. Μερικά άτομα ανέλαβαν το οικονομικό κομμάτι, την προβολή, τα έντυπα, και MME, και τις δημόσιες σχέσεις, άλλοι τη συμμετοχή της ομάδας στο καρναβάλι, και 6 άτομα ασχολήθηκαν αποκλειστικά με το στήσιμο του κυνηγιού.  
απόκομμα εφημερίδας για το 7° Κυνήγι, 1996  
(Λεύκωμα, σ. 102) ]**

## > οι συντελεστές

Στο 'κυνήγι' λαμβάνουν μέρος ομάδες λιγότερο ή περισσότερο πολυμελείς. Η συμμετοχή είναι ελεύθερη, χωρίς περιορισμούς. Σημαντικό θεωρείται η ομάδα να έχει κάποιο αρχηγείο για τις συναντήσεις της πριν και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Όσο ευρύτερες είναι οι γνώσεις των μελών της ομάδας, αλλά και οι δυνατότητες δράσης τους στο χώρο τόσο περισσότερες είναι οι πιθανότητες επίλυσης γρίφων. Έτσι, συναντάμε άτομα κάθε ηλικίας και ιδιότητας. Μια ομάδα δημιουργείται από μια παρέα φίλων, από σύλλογο σχολείου ή αποφοίτων, και στην συνέχεια διευρύνεται, ή αλλάζει κάθε χρονιά, κρατώντας ένα σταθερό πυρήνα. Οι περισσότερες ομάδες συμμετέχουν κάθε χρόνο, με φανατικά μέλη, δραστηριοποιούμενες παράλληλα και σε άλλες τοπικές εκδηλώσεις. Προκειμένου να γίνουν πιο αποτελεσματικές στο παιχνίδι οι ομάδες αποκτούν οργάνωση. Ορίζουν αρχηγό, με περισσότερο ή λιγότερο συμβολικό ρόλο και διαιρούνται σε υποομάδες, αυτούς που 'τρέχουν', τους κυνηγούς που μεταβαίνουν με διάφορα μέσα σε πιθανά σημεία-λύσεις των γρίφων, και την 'ομάδα σκέψης' με έδρα το αρχηγείο, και ρόλο την επεξεργασία και επίλυση των γρίφων. Αν θέλουμε να αναφερθούμε σε πλήθος ομάδων και ατόμων, στο 'κυνήγι' συμμετέχουν 40-50 ομάδες κάθε χρονιά, και δύο με τρεις χιλιάδες άτομα συνολικά<sup>2</sup>.

'Κυνήγι' χωρίς ομάδες δε γίνεται, πόσο μάλλον χωρίς διοργανωτές. Έχει καθιερωθεί, το φόρτο της όλης διοργάνωσης να αναλαμβάνει η νικήτρια ομάδα του προηγούμενου παιχνιδιού. Έτσι, η νίκη αποτελεί όχι μόνο τιμή αλλά και πρόκληση. Το ρίσκο του 'στυσίματος' ενός πετυχημένου, αντάξιου ή καλύτερου παιχνιδιού, που θα κερδίσει καλές κριτικές από όλες τις ομάδες. Νικητές και διοργανωτές έχουν υπάρξει πολλές ομάδες, με κάποιες να είναι φαβορί. Οι διοργανωτές εκτός από την προετοιμασία, έχουν ενεργό ρόλο και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στο όλο εγχείρημα, συμβάλλουν κι άλλοι τοπικοί παράγοντες. Βοηθητικό ρόλο παίζει ο Δήμος, ενώ οι σημαντικότεροι από τους χορηγούς είναι ένας τοπικός ραδιοφωνικός σταθμός που μεταδίδει το παιχνίδι αλλά και στοιχεία γι αυτό σε συνεργασία με τους διοργανωτές, και ένα τοπικό τυπογραφείο για το έντυπο υλικό του παιχνιδιού και τη δημοσίευση στοιχείων στον ημερήσιο τύπο.



<sup>2</sup> Ενώ ο αριθμός των ομάδων που συμμετέχουν κάθε φορά δημοσιεύεται, δεν ισχύει το ίδιο και για τα μέλη κάθε ομάδας. Έτσι, το τελευταίο νούμερο που αποτελεί εκτίμηση του τοπικού τύπου, δεν μπορεί να τεκμηριωθεί.

προετοιμασία ομάδων-διοργανωτών

→

προκηγητική περίοδος  
(αφίσα, σποτακία, τύπος)

→

τριήμερο Κυνηγιού  
Χορός ομάδων (Παρασκευή)  
παιχνίδι Σαββάτου  
Κυνήγι Θησαυρού (Κυριακή)

14:50 **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ** «Πίσω απ' το παραθύρι σας ούλοι μαζί στηθείτε, σκάστε ένα χαμόγελο να φωτογραφηθείτε».



χαρακτηριστικές φωτογραφίες  
από τα 'παιχνίδια του Σαββάτου'  
< φωτογράφιση ομάδων στο 'κυνήγι' Windows 2005,  
και παράδοση στους διοργανωτές  
v διαμαρτυρία και συλλογή υπογραφών για την  
μετατροπή του 'σαπουναριού του Σκορδίλη' του  
τελευταίου σωζόμενου με πλήρη εξοπλισμό, σε μουσείο  
σαπωνοποιίας από το Δήμο. 17<sup>ο</sup> κυνήγι, διοργανωτές  
ANIXNEYTES, 2006 (Λεύκωμα, σ 296)





## > η χρονική διάρθρωση

Το 'κυνήγι' τοποθετείται πάντα δύο Κυριακές πριν την Κυριακή της Αποκριάς που σημαίνει ότι κινείται ημερολογιακά συνήθως μέσα στον Φεβρουάριο και εντάσσεται κατά κάποιον τρόπο στις καρναβαλικές εκδηλώσεις της πόλης. Αν και πραγματοποιείται και ολοκληρώνεται σε μία ημέρα, η χρονική του εξέλιξη είναι άλλη, όχι μόνο ως προς την προετοιμασία που κάνουν οι διοργανωτές και οι ομάδες, δημιουργώντας το παιχνίδι οι μεν, μελετώντας για αυτό οι δε.

Είναι η 'προ-κυνηγετική περίοδος' και το 'τριήμερο του κυνηγιού' με μια κορύφωση γεγονότων, από τα οποία εξαρτάται ως ένα βαθμό το παιχνίδι, η επιτυχία των ομάδων σε αυτό. Πιο συγκεκριμένα, ένα μήνα περίπου πριν δίνονται τα πρώτα στοιχεία για το παιχνίδι και το σενάριο του, μέσω ραδιοφωνικών σποτ, αφισών και αναφορών στον τοπικό τύπο. Η διαδικασία αυτή κορυφώνεται όσο πλησιάζει ο καιρός. Το 'τριήμερο' περιλαμβάνει το Χορό των ομάδων την Παρασκευή το βράδυ, όπου κάθε ομάδα πρέπει να δώσει το παρόν με αντιπροσώπους, για να παραλάβει το 'φάκελο' της με χρήσιμα αντικείμενα για το παιχνίδι και φυσικά να διασκεδάσει. Το Σάββατο, από το μεσημέρι, στήνεται ένα παιχνίδι με κυρίαρχα τα αποκριάτικα και θεατρικά στοιχεία ως 'προθέρμανση', που μικρή σχέση έχει με το παιχνίδι της Κυριακής, αν και εντάσσεται στο σενάριό του.

Νωρίς το πρωί της Κυριακής, το παιχνίδι ξεκινά μέσω ραδιοφώνου συνήθως, μεταδίδοντας το πρώτο γρίφο, κι ενώ όλες οι ομάδες βρίσκονται στα αρχηγεία τους. Ως το τέλος της ημέρας, και μετά από μια αλληλουχία γρίφων, μια ομάδα θα καταφέρει να βρει το θησαυρό, και θα σημάνει το τέλος του παιχνιδιού.

Εμείς εστιάζουμε στο κυρίως 'κυνήγι'.

20ο 'κυνήγι', 'Χορός των ομάδων', Παρασκευή 13/2/2009





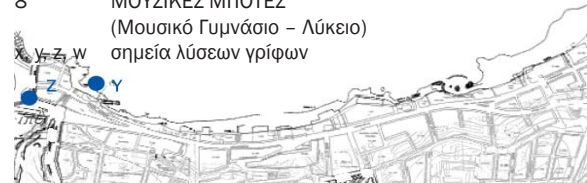
... στο αρχηγείο



...στην πόλη

Τα ονόματα που δίνονται στις διαφορετικές τοποθεσίες αντανακλούν την ύπαρξη διακεκριμένων ανθρωπογενών τόπων, των οποίων η ταυτότητα καθορίζεται από τη δομή τους. Τα ονόματα έτσι, αντανακλούν την «εικόνα» της πόλης, που συγκροτείται από πλατείες, δρόμους και συνοικίες. (NORBERG-SCHULZ, 1980, σσ. 75,224) ]

- 1 DELICANS
- 2 ΠΑΡΕ ΦΟΡΑ ΚΑΙ ΚΟΥΤΟΥΛΑ  
(Λαογραφικό Μουσείο Ρεθύμνου)
- 3 ΠΕΡΙΗΓΗΤΕΣ  
(περιηγητική λέσχη Ρεθύμνου)
- 4 ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΙ  
(1<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Ρεθύμνου -  
χώρος ενορίας Αγίας Βαρβάρας)
- 5 **αρχηγείο διοργανωτών  
(Δημαρχείο)**
- 6 ΠΛΑΝΗΤΕΣ ΚΑΙ ΑΝΕΣΤΙΟΙ  
(Α' ΚΑΠΗ)
- 7 ΕΜΕΙΣ ΚΙ ΕΜΕΙΣ
- 8 ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΜΠΟΤΕΣ  
(Μουσικό Γυμνάσιο - Λύκειο)  
σημεία λύσεων γρίφων



## > η δράση

**Κάθε κυνήγι του χαμένου θησαυρού, έχει μια χωροχρονική εξέλιξη ξεχωριστή από τη φύση του ως τέτοιο.**

Το Κυνήγι Θησαυρού στο Ρέθυμνο, έχει πεδίο δράσης όλη την πόλη, με τα μυστικά που αυτή κρύβει. Ελλοχεύει αδιακρίτως στα ιστορικά κτίρια και σοκάκια της παλιάς πόλης, σε ξεχασμένα εκκλησάκια κρυμμένα στο πλήθος των νέων συγκροτημάτων κατοικίας, ή σε μια πινακίδα με νέα ονομασία δρόμου. Περιλαμβάνει ακόμα και τους γειτονικούς οικισμούς, στα όρια του δήμου, σημειώνοντας την είσοδο ενός σπηλαίου ή τ' απομεινάρι μιας παλιάς βρύσης του χωριού.

**Η δράση του παιχνιδιού συντελείται ταυτόχρονα σε ένα σύνολο σημείων και διαδρομών.** Την ίδια χρονική στιγμή, όλες οι ομάδες αναζητούν με 'κυνηγούς' που κινούνται στην πόλη και άτομα που συσκέπτονται στο αρχηγείο, τη λύση του γρίφου που κάθε μια έχει στα χέρια της. Δύσκολα μια ομάδα θα βρει το σωστό σημείο επίλυσης του γρίφου με την πρώτη προσπάθεια. Οπότε στέλνει ταυτόχρονα, πολλούς «κυνηγούς» σε κάθε πιθανό σημείο λύσης, σχεδόν από την πρώτη στιγμή που θα πάρει στα χέρια της νέο γρίφο. Προκειμένου μια ομάδα να 'πάρει σημείο', πρέπει ο αρχηγός της ομάδας να μεταβεί στο σημείο ή στο αρχηγείο των διοργανωτών, ώστε να του δώσουν τον επόμενο. Ένα διάγραμμα κινήσεων που να περιγράφει τη δράση, διαφορετικό κάθε χρονιά, φαντάζει αρκετά περίπλοκο, ακόμα κι αν δεν περιλαμβάνει τις 'λάθος' διαδρομές που ακολούθησε κάθε ομάδα χωρίς αποτέλεσμα. Μετά το τέλος του παιχνιδιού δημοσιεύονται όλες οι λύσεις των γρίφων, οι χρόνοι που 'πήραν σημεία' οι ομάδες, ενώ θα έμενε η τοποθέτηση τους στο χωροχρονικό χάρτη αυτών αλλά και των αρχηγείων, χωρίς φυσικά να μπορεί να οριστεί μια συγκεκριμένη διαδρομή μέσα στην πόλη, αλλά μόνο η αφετηρία και ο προορισμός.

**Στη διάρκεια του παιχνιδιού τελικά, δημιουργείται ένα σύνθετο δίκτυο κινήσεων στην πόλη, που αποτελείται από τα κομβικά σημεία των αρχηγείων των ομάδων, του αρχηγείου των διοργανωτών, των σημείων-λύσεων των γρίφων, και τις διαδρομές από και προς αυτά.**

Έτσι, η παρακολούθηση μπορεί να γίνει μόνο εσωτερικά με τη συμμετοχή σε κάποια ομάδα, ενώ πάλι δεν υπάρχει ακριβής αντίληψη για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Τέτοια αντίληψη έχουν μόνο οι διοργανωτές.





το πρώην Δημαρχείο στην προκυμαία εκδηλώσεις 8ης Νοεμβρίου για την επέτειο του Ολοκαυτώματος του Αρκαδίου, αρχές '50 (Σπανδάγος, 1999, σ 59)

*Και μπορεί ο θησαυρός των κυνηγιών κάθε φορά να αλλάζει, όμως ο θησαυρός όλων μας είναι γύρω μας, μάς περιβάλλει κι εμείς τον προσπερνάμε χωρίς καμιά σημασία. Ας θυμηθούμε το παρελθόν κι ας το ζωντανέψουμε μέσα από τα μάτια της φαντασίας μας! Ας δούμε την άλλη διάσταση της πόλης μας!<sup>3</sup>*

**【**Οι Ρεθεμνιώτες ‘μπολιάζονται’ με το μικρόβιο της αναζήτησης και της εξερεύνησης, με τελικό έπαθλο τους την ικανοποίηση της συμμετοχής στο θεσμό, τη γνωριμία με την πόλη μας και –οι πιο τυχεροί και ικανοί – τη χαρά της επιτυχίας.» Εμ. Σ. Κυδωνάκης (Πετρακάκη, 2008, σ.7)**】**

**【**Το μικρό Ρέθυμνο του Παντελή Πρεβελάκη, του Γεωργίου Χορτάτζη, του Φραγκίσκου Μπαρότση και τόσων άλλων κρατάει ζωντανή την ιστορία του, όσο κι αν μοιάζει κιτρινισμένη από το πέρασμα του χρόνου, αφού οι Ρεθεμνιώτες- έστω μια φορά το χρόνο, κάπου κοντά στο Φλεβάρη- ξεσκονίζουν τις βιβλιοθήκες τους, μιας και η επιτυχία του παιχνιδιού απαιτεί γνώση και αγάπη για το Ρέθυμνο» (Πετρακάκη,2008,σ.5-6)**】**

**【** Σ’ ένα μικρό κουρείο της παλιάς πόλης, εν μέσω δύο ξηρισμάτων, ο κουρέας αναπολεί το Ρέθυμνο της δεκαετίας του ’60 και ’70, το Ρέθυμνο του ρομαντισμού που χάνεται, αφηγείται την εισβολή των τουριστών, τα σπίτια που γίνονται ενοικιαζόμενα, τα οικόπεδα που γίνονται ξενοδοχεία, για να ακολουθήσει το χρήμα, οι τράπεζες, οι συναλλαγές..

Ακόμη αφηγείται και μια ιστορία: εκείνες τις δεκαετίες ένας παλιός Ρεθεμνιώτης χωρίς κληρονόμους, αγοράζει ένα μεγάλο οικόπεδο και αναθέτει σε συμβολαιογράφο, 30 ακριβώς χρόνια μετά την αγοραπωλησία να κρύψει το συμβόλαιο, με τον όρο όποιος το βρει, έχοντας πλέον αποδείξει ότι γνωρίζει καλά την πόλη και την ιστορία της, να γίνει ιδιοκτήτης του οικοπέδου που τότε (το 2001) θα είναι πραγματικός θησαυρός.. (Λεύκωμα, σ.188) **】**

σενάριο 12<sup>ου</sup> ‘κυνγιού’ 2001, διοργανωτές ΕΚΑΤΣ’ Η ΚΟΥΤΣΗ ΚΑΤΣΙΚΑ



## > η σύσταση των γρίφων

**Το Κυνήγι του Θησαυρού στο Ρέθυμνο, συνδέεται με την πόλη, όχι μόνο ‘φυσικά’ με τα σημεία επίλυσης των γρίφων να βρίσκονται διάσπαρτα σε αυτήν, αλλά και με το ίδιο το περιεχόμενό τους που οδηγεί σε συγκεκριμένα σημεία του αστικού χώρου.**

Πολλά είδη γρίφων έχουν εφευρεθεί από τους διοργανωτές, αλλά οι περισσότεροι δίνουν κάποιο στοιχείο που παραπέμπει σε κάποιο κτίριο, πρόσωπο ή εποχή και σε συνδυασμό με άλλα δεδομένα, οδηγούν στο σωστό σημείο της πόλης, όπου απαιτείται ταυτοποίηση.

Τα **σημεία** – λύσεις των γρίφων μπορεί να είναι οτιδήποτε. Ένα δέντρο, το άγαλμα μιας πλατείας, η σήμανση ενός δρόμου, μια κατοικία, ένας ναός, το θύρωμα ενός βενετσιάνικου αρχοντικού.

Οι **τρόποι ταυτοποίησης** επίσης ποικίλουν, καθώς κάθε διοργανώτρια ομάδα έχει τις δικές της πρωτότυπες ιδέες. Μπορεί να είναι απλή οπτική ταυτοποίηση, φωτογράφιση του σωστού σημείου, αναγνώριση κάποιου σήματος που έχουν εναποθέσει για αυτό το λόγο οι διοργανωτές, ακόμα και ‘ζωντανό σημείο’ δηλαδή ένα μέλος της διοργανώτριας ομάδας που βρίσκεται εκεί και πιστοποιεί τη σωστή λύση. Σε κάθε γρίφο, ή μετά από μια ομάδα γρίφων οι ομάδες καλούνται για ‘τασκάρισμα’, να παραδώσουν δηλαδή τα τεκμήρια των λύσεων στους διοργανωτές, συνήθως στο αρχηγείο τους.

Συνδεδειγμένο στοιχείο όλου του παιχνιδιού, αποτελεί η *«ιστορία» στην οποία θα στηριχτεί η*

*διοργανώτρια ομάδα για να προσαρμόσει αφίσα, σποτάκια, κείμενα, γρίφους* (Λεύκωμα, σ. 82). Η ιστορία αυτή, το **σενάριο**, συχνά εξελίσσεται σε κάποιο συγκεκριμένο ιστορικό πλαίσιο της πόλης, βοηθώντας έτσι ως ένα βαθμό, στον πιο άμεσο προσδιορισμό των σημείων επίλυσης των γρίφων.

*Τίποτε δεν είναι νεκρό, όλα ζουν γύρω μας.*

*Ακούστε τον ήχο των στιβανιών που βαδίζουν στα στενά της παλιάς πόλης, τη φωνή του μουεζίνη που αχίζει τον αέρα, καθώς προσπερνάτε τους μιναρέδες, τη δυνατή φωνή που απαγγέλλει στίχους θεατρικούς, καθώς φθάνετε έξω από τη Loggia, τις ρώσικες φωνές που κατευθύνονται να λειτουργηθούν στην Αγία Βαρβάρα, τα ενετικά καράβια που καταφθάνουν μέσα από την αχλή των χρόνων. Νιώστε την αγωνία και τον θρήνο δίπλα σε κάθε τόπο θυσίας, τον ενθουσιασμό του πλήθους για κάθε εθνική επιτυχία, το όραμα των παλιών για τους επόμενους.<sup>3</sup>*

**Το ‘κυνήγι’ με τους εμπνευσμένους από την ιστορία της πόλης γρίφους του, ξεκλειδώνει από τη λήθη του χρόνου τέτοια σημεία αναδεικνύοντας σημάδια της ιστορίας τους.**

Το ‘κυνήγι’ είναι μια αναζήτηση. Του θησαυρού, του επόμενου σημείου, της γνώσης που απαιτείται για την επίλυση του γρίφου.

**Σαν ένα ιδιότυπο διαγώνισμα: «πόσο καλά ξέρεις την πόλη σου;»**

Η γνώση για την πόλη, βρίσκεται σε γραπτές αλλά και προφορικές πηγές. Κι η πρόκληση έγκειται στο πόσα κάθε ομάδα με τα μέλη της γνωρίζει, σε τι πηγές έχει πρόσβαση, αλλά και πόσο ευφυής είναι στη συσχέτιση αυτών, ώστε να φτάσει πιο κοντά στο θησαυρό.

3 Αρχική σελίδα της ομάδας ΑΡΓΟΣΧΟΛΟΙ ([www.argsoxoloi.gr](http://www.argsoxoloi.gr)) διοργανώτριας του 21ου παιχνιδιού



Παρά την αδυναμία προσπέλασης ας πούμε πως πρόκειται για τυπικό τούρκικο λουτρόνα που αποτελείται από δύο χώρους. Είναι στεγασμένοι με μεγάλους ημισφαιρικούς τρούλους στους οποίους ανοίγονται πολυγωνικά φωτιστικά ανοίγματα. Διατηρούνται όλα τα απαραίτητα για την ιεροτελεστία ενός χαμάμ και το δάπεδο είναι επενδυμένο με μεγάλα ορθογωνικά μάρμαρα. (Μαλαγάρη-Στρατιδάκης, 1985, σ.35)

Από τους παραπομεινάρηδες είναι  
κι η λουτράρισα στο τούρκικο χαμάμι,  
που αυτηνής – μα την αληθωσύνη! –  
η ιστορία δε μοιάζει με κανενός άλλου.[...]  
«Ποιέ λέγαν το δικό μας, Χάρρις γρικιόταν  
ο Εγγλέζος, Κανεβάρο ο Ιταλός.  
Τους άλλους δε τους θυμάμαι.  
Στρωνόμασταν κι εδώ στην ξεφάντωση,  
το ξημέρωμα μας έβρισκε στο πόδι.  
Στο τέλος, επειδή είχε περάσει κι εμένα  
ο καιρός μου, πιάστηκε λουτράρισα στο  
Ρέθεμνος, από παλλακή έγινα κι εγώ τίμα  
και μοναχοκοιμούσα –έτσι το χε γραμμένο το  
καταραμένο ριζικό μου.  
Εκεί με είπαν Φατιμέ, κ' εγώ το δέχτηκα,  
και κύλησαν τα χρόνια χωρίς να το καταλάβω.  
Μα τ' όνομά μου εμένα είναι Ορτάνς  
και κρατιέμαι από την Προβέντσα της  
Φραγκιάς...»

Παντελή Πρεβελάκη, *Το χρονικό μιας πολιτείας*, σ.88-95



(Τρούλης, 2011, σ79)

Μέσα από ένα παράδειγμα, αναγνωρίζουμε πως ζητούμενο του παιχνιδιού είναι η γνώση στοιχείων για την πόλη.

Με βάση τα στοιχεία του γρίφου, το φάκελο τη φωτογραφία και το γράμμα, οι ομάδες οδηγούνται στο εγκαταλελειμμένο τούρκικο χαμάμ, στην οδό Ραδαμάνθους 25. Εκεί γίνεται «τσεκάρισμα» από εκπροσώπους των διοργανωτών. Οι ομάδες πρέπει να απαντήσουν σε μια συνδυαστική ερώτηση με βάση το σενάριο του κυνηγιού για να πάρουν τον επόμενο φάκελο γρίφων. Πως όμως οδηγήθηκαν στο χαμάμ;

*Στα 1670, 24 χρόνια μόλις μετά την τουρκική κατάληψη, στο Ρέθυμνο λειτουργούσαν ήδη δύο λουτρώνας (χαμάμ). Σήμερα, στην οδό Ραδαμάνθους 25 διασώζεται σε αρκετά καλή κατάσταση ένας τέτοιος λουτρώνας, που, όμως, δεν λειτουργεί κι ούτε είναι επισκέψιμος.*

*Στο Χρονικό μιας Πολιτείας αναφέρεται η πολυτάραχη ιστορία της λουτράρισσας από το τούρκικο χαμάμ, της Φατιμές που λεγόταν Ορτάνς και κρατιόταν από την Προβέντσα της Φραγκιάς. Πρόκειται για το ίδιο θρυλικό πρόσωπο του Αλέξη Ζορμπά, του Νίκου Καζαντζάκη, που η φήμη του έδωσε εμπνεύσεις σε λογοτέχνες αλλά και σε θεατρικούς συγγραφείς. (Μαλαγάρη-Στρατιδάκης,1985,σ.35)*

Αρκεί κανείς να έχει διαβάσει τον *Οδηγό για την πόλη και τα περίχωρά της* (Μαλαγάρη-Στρατιδάκης,1985), *Το χρονικό μιας πολιτείας* (Πρεβελάκης,1938), το Ζορμπά ή άλλες πηγές λαογραφικές, και ο γρίφος γίνεται απόλυτα ξεκάθαρος. Στο υποτιθέμενο γράμμα η Ορτάνς (Mme O.) απευθύνεται στο Ζορμπά, αποστέλλοντας τη φωτογραφία της.







## > *Θεήματα λόγου*

Αν και το ενδιαφέρον, που μας οδήγησε στην επιλογή του συγκεκριμένου παιχνιδιού, έγκειται στη σχέση του με την πόλη, δεν μπορεί να γίνει αντιληπτό αν δεν εξετασθεί η βάση του, το γεγονός ότι αποτελεί παιχνίδι. Αυτή είναι η κυρίαρχη και πρωταρχική ιδιότητά του, που το διατηρεί στη ζωή.

**Το Κυνήγι του Θησαυρού στο Ρέθυμνο γίνεται αντιληπτό ως μια δραστηριότητα με διπλή φύση, που απ' τη μια στηρίζεται στο παιχνίδι και από την άλλη συνδέεται με την πόλη, με το εύρος και το περιεχόμενό του.**

Όπως κάθε παιχνίδι, έχει αρχή και τέλος, αγωνία και ανταγωνισμό, νικητές και ηττημένους, 'έχει πλάκα'. Όμως δεν είναι ένα 'μικρό' παιχνίδι. Γίνεται σε όλη την πόλη, και αποτελεί θεσμό τα τελευταία 23 χρόνια. Αποκτά αντίστοιχη σημασία με άλλες δημόσιες εκδηλώσεις της πόλης, όπως το 'αναγεννησιακό φεστιβάλ' την καλοκαιρινή περίοδο, ή το αποκριάτικο καρναβάλι. Ωστόσο δεν είναι θέαμα. Οι εκδηλώσεις αυτές μπορεί να συμβαίνουν στους δημόσιους χώρους της πόλης, αλλά δε συνδέονται στενά με αυτούς, αν και ενδεχομένως αποτελούν στοιχείο της παράδοσης του τόπου. Το 'κυνήγι' συνδέεται με τον τόπο δράσης του όχι μόνο με την παρουσία αλλά και με το περιεχόμενό του. Αυτό είναι το κλειδί της επιλογής του συγκεκριμένου παιχνιδιού πόλης, προς διερεύνηση.

Συνειδητά, αποφεύγεται ο όρος 'δρώμενο', μιας και παραπέμπει σε παράσταση, στάση θεατή σε μια δράση. Παρότι παιχνίδι και αυτό στην πόλη, αποτελεί άλλη κατηγορία από την περίπτωση που εξετάζουμε. Στο κυνήγι υπάρχουν στοιχεία 'δρώμενου' με αποκριάτικο χαρακτήρα<sup>4</sup> αλλά εντοπίζονται την ημέρα του 'Χορού των ομάδων' και στο 'παιχνίδι του Σαββάτου'. Όμως αυτές οι μέρες δεν αποτελούν το κύριο κορμό του παιχνιδιού, είναι συμπληρωματικές, προπαρασκευαστικές θα λέγαμε. Αποκριάτικα στοιχεία εισέρχονται κάποιες φορές και στο κυρίως 'κυνήγι' της Κυριακής, αλλά η έμφαση και ανάλυση γίνεται συνειδητά εδώ, στην πλειοψηφία των γρίφων που δεν έχει στοιχεία 'δρώμενου'.

**Το Κυνήγι του Θησαυρού στο Ρέθυμνο ανήκει στο ευρύ πεδίο του παιχνιδιού και 'τέμνει' την πόλη μέσα από αυτό.**

4 οι απόκριες παραδοσιακά είναι συνυφασμένες με τη σάτιρα και την αμφίεση



διαδρομή Καρναβαλιού στο Ρέθυμνο  
(διαδίκτυο) 15



【 παρέλαση Καρνάβαλου, Τύρινη Κυριακή, 1915, αρχείο Μ. Αστρινού (Τσιριμονάκη, 1997, σσ 216-217) 】

τυπικά χαρακτηριστικά παιχνιδιού

άτομο και ομάδα

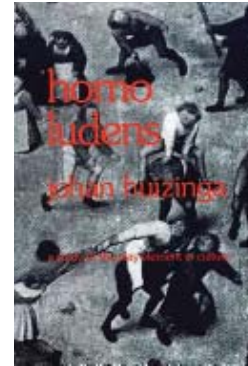
το 'κυνήγι' υπό αυτή τη σκοπιά

Το Κυνήγι του Θησαυρού στο Ρέθυμνο έχει αρκετές ιδιαιτερότητες, αλλά όπως θα διαπιστώσουμε εδώ διαθέτει όλα τα τυπικά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού. Δύο από τους βασικότερους θεωρητικούς του παιχνιδιού, ο Huizinga και Caillois, μας δίνουν τα στοιχεία αυτά.

Από ανθρωπολογική σκοπιά νόημα έχει να εξετασθούν τα κοινωνικά παράγωγα του παιχνιδιού. Με τη συμβολή και άλλων ερευνητών από το πεδίο της κοινωνιολογίας κυρίως, διερευνούμε την προσωπική εμπλοκή στο παιχνίδι, όσο και την ομαδική του διάσταση.

Σε αυτά τα βήματα διερεύνησης της έννοιας παιχνίδι, συμπορεύεται το συγκεκριμένο παιχνίδι που εξετάζουμε.

Οι παρατηρήσεις αυτές, εκτός του ότι αποτελούν ένα σημαντικό μέρος της θεωρίας για κάθε παιχνίδι, μας συνδέουν με την προέκταση που μας αφορά περισσότερο, και σχετίζεται με την εμπειρία του χώρου μέσω του παιχνιδιού, και συγκεκριμένα της πόλης μέσα από το 'κυνήγι'.



*Όλοι γνωρίζουμε πώς είναι να παίζεις,  
αλλά όταν πρόκειται για τη θεωρητικοποίηση του παιχνιδιού, ακουγόμαστε αστείοι.*  
Brian Sutton-Smith<sup>5</sup>

*Εξχωρίζει η απόλυτη ανεξαρτησία της έννοιας παιχνίδι.  
Μολονότι αποτελεί μια μη υλική δραστηριότητα δεν έχει καμιά ηθική λειτουργία.  
Το παιχνίδι είναι μια λειτουργία της ζωής,  
αλλά δεν επιδέχεται ακριβή ορισμό, από λογική, βιολογική είτε αισθητική άποψη.*  
(Huizinga, 1938, σ. 19)

<sup>5</sup> Σε ελεύθερη μετάφραση η αρχή του πρώτου κεφαλαίου του βιβλίου *The ambiguity of play* (1997) "We all play occasionally, and we all know what playing feels like. But when it comes to making theoretical statements about what play is, we fall into silliness."

**Ανατρέχοντας στους ορισμούς για το παιχνίδι, μέσα από τα *Homo Ludens* (Huizinga 1938)<sup>6</sup> και *Les jeux et les hommes* (Caillois 1958)<sup>7</sup>, μπορούμε να εμβαθύνουμε στη φύση του.**

**Johan Huizinga (σ.28)**

- > ελεύθερη δραστηριότητα
- > απολύτως συνειδητά έξω από το «συνήθη» βίο ως «μη σοβαρή», αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη
- > δε συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και από την οποία κανένα κέρδος δεν είναι δυνατό να αποκτηθεί
- > μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου
- > σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες (κατά εύτακτο τρόπο)
- > προωθεί το σχηματισμό κοινωνικών ομάδων, που τείνουν να περιβάλλονται με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από το κοινό κόσμο με την αμφίεση ή άλλα μέσα.

**Roger Caillois (σ.128)**

1. free (ελεύθερο)
2. separate (διακριτό)
3. uncertain (απρόβλεπτο)
4. unproductive (μη παραγωγικό)
5. governed by rules (διεπόμενο από κανόνες)
6. make-believe (προσοποιητό)

Στους ορισμούς αυτούς διακρίνονται τα κοινά σημεία, αλλά και κάποιες διαφορές, που θα δούμε πιο αναλυτικά. Εκτός αυτών, ο R. Caillois κάνοντας ευθεία κριτική στον J. Huizinga, σχολιάζει τον ορισμό που δίνει για το παιχνίδι πολύ πλατύ και στενό ταυτόχρονα (σ. 123), χωρίς κάποια προσπάθεια ταξινόμησης. Κάτι που πραγματοποιεί ο ίδιος.

---

<sup>6</sup> Με το έργο του ο J. Huizinga διερευνά τις πρωταρχικές ρίζες του πολιτισμού στο παιχνίδι. *Το κύριο ζήτημα είναι να δείξουμε ότι το γνήσιο το καθαρό παιχνίδι μια από τις κύριες βάσεις του πολιτισμού.* (Huizinga, σ.17)

<sup>7</sup> Ο R. Caillois (1913-1978), γάλλος φιλόσοφος και συγγραφέας σε πεδία κοινωνιολογίας, ψυχανάλυσης, ανθρωπολογίας, τέχνης, αποτελεί έναν από τους πιο σημαίνοντες στοχαστές για το παιχνίδι (Salen-Zimmerman, 2006,σ.122).

## > ταξινομήσεις

Ο Caillouis προτείνει τέσσερεις κύριους διαχωρισμούς του παιχνιδιού ως προς το αν ο ρόλος του ανταγωνισμού (*agon*), της τύχης (*alea*), της μίμησης (*mimicry*) ή του ιλίγγου (*ilinx*) είναι κυρίαρχος. Σε κάθε τομέα τα παιχνίδια μπορούν να διαβαθμιστούν ως προς την ένταση του εν λόγω χαρακτηριστικού. Δε κάνει διαχωρισμούς μεταξύ παιχνιδιών παιδικών ή μη, ενώ βρίσκει ακόμα και αναλογίες στις συμπεριφορών των ζώων.

Παράλληλα, προτείνει την κατανομή των παιχνιδιών σε ένα συνεχές πεδίο μεταξύ δύο αντίθετων πόλων, αλλά και συμπληρωματικών συνιστωσών ταυτόχρονα, της ασυγκράτητης έκφρασης (*paidia*) και της πειθαρχίας σε συμβάσεις (*ludus*). (Caillouis, 1958, σ. 130)

Τα στοιχεία αυτά αντιστοιχούν με την ελευθερία και τους κανόνες, τυπικά χαρακτηριστικά κάθε παιχνιδιού, που αναλύονται στη συνέχεια.

Κατά Caillouis λοιπόν, όλα τα παιχνίδια μπορούν να καταταχθούν σε κλίμακα (*paidia*→*ludus*) και είδος.



Table 1. Classification of Games

	AGÔN (Competition)	ALÉA (Chance)	MIMICRY (Simulation)	ILINX (Vertigo)
<i>PAIDIA</i>	Racing Wrestling Etc. Athletics	Counting-out rhymes Heads or tails	Children's Initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises	Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing
	} not regulated			
	Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess	Betting Roulette		Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking
	Contests, Sports in general	Simple, complex, and continuing lotteries*	Theater Spectacles in general	
<i>LUDUS</i>				

N.B. In each vertical column games are classified in such an order that the *paidia* element is constantly decreasing while the *ludus* element is ever increasing.

\* A simple lottery consists of the one basic drawing. In a complex lottery there are many possible combinations. A continuing lottery (e.g. Irish Sweepstakes) is one consisting of two or more stages, the winner of the first stage being granted the opportunity to participate in a second lottery. [From correspondence with Caillouis. M.B.]

πίνακας ταξινομήσεων κατά Caillouis



*ο στίβος, το γήπεδο του τένις,  
η σκακιέρα, το πεζοδρόμιο  
όπου παίζεται το «κουτσό»  
δεν μπορούν τυπικά να  
διακριθούν από τον ναό ή τον  
μαγικό κύκλο.  
(Huizinga, σ. 38)*

**[** Ο μεγαλύτερος θησαυρός είναι  
το γέλιο, η διασκέδαση, και η χαρά  
της συμμετοχής. (Λεύκωμα, σ. 45) **]**

**[** Ενώ υπάρχουν βασικοί κανόνες  
– συστατικά κάθε παιχνίδι είναι  
διαφορετικό, αφού τα 'δομικά του  
στοιχεία' παίρνουν κάθε χρόνο  
άλλη έκφραση.  
Μέσα από το 'λεξιλόγιο' του  
παιχνιδιού αντιλαμβανόμαστε  
αυτούς τους κανόνες: «ομάδες»,  
«διοργανωτές», «γρίφοι»,  
«θησαυρός», «σενάριο»,  
«αφίσα», «ραδιοφωνικά σποτ»,  
«αρχηγείο», «σημείο», «παίρνω  
σημείο», «χορός των ομάδων»,  
κα. **]**

> Εξετάζουμε τα σημεία ορισμού που δίνουν οι δύο θεωρητικοί, κάνοντας επεκτάσεις όπου κρίνεται σκόπιμο.

### **\_ελεύθερο**

Και για τους δύο ερευνητές πρωταρχικό είναι μια δραστηριότητα για να χαρακτηριστεί παιχνίδι να μην είναι υποχρεωτική, μιας και *θα έχανε την αξία της ως διασκέδαση*(Caillois). *Το παιχνίδι ποτέ δεν αποτελεί καθήκον.* (Huizinga)

### **\_διακριτό χρονικά και χωρικά**

Δεύτερο κοινό σημείο ορισμού, είναι πως *κάθε παιχνίδι αρχίζει και τελειώνει*, έχει δηλαδή χρονικά αλλά και χωρικά όρια, καθώς *λειτουργεί και υπάρχει μέσα σε ένα πεδίο καθορισμένο από πριν υλικά είτε ιδεατά, προμελετημένα είτε αυτονόητα* (Huizinga, σ. 23).

### **\_μη παραγωγικό**

Σημαντικό σημείο ένστασης για τον R. Caillois, είναι το τρίτο σημείο που αναφέρει ο J. Huizinga, για την *ανιδιοτέλεια του παιχνιδιού* (σ.22). Ο Caillois παρατηρεί, πως αποκλείει τα τυχερά παιχνίδια και τα στοιχήματα, ενώ είναι πιο αληθές ότι μπορεί να ανταλλάσσονται αλλά δεν παράγονται αγαθά. Αυτό είναι και το στοιχείο που, όπως σημειώνει, διαφοροποιεί ξεκάθαρα το παιχνίδι από το έργο τέχνης. Αντ' αυτού λοιπόν χαρακτηρίζει το παιχνίδι μη παραγωγικό.

*Το παιχνίδι είναι μια περίπτωση απόλυτης σπατάλης: σπατάλης χρόνου, ενέργειας, δεξιότητας (skill), ευφυΐας (ingenuity), και συχνά χρημάτων. Το παιχνίδι έχει μια δική του κλίμακα αξιών και δεν συνδέεται με εξωτερικούς, ξένους προς αυτό, στόχους. Δεν έχει καμία σχέση με έννοιες παραγωγής, απόδοσης, κέρδους.* (Caillois, 1958, σ. 125)

### **\_απρόβλεπτο**

Επίσης, ο R. Caillois εισάγει στον ορισμό ως απαραίτητο χαρακτηριστικό την αβέβαιη έκβαση του παιχνιδιού, στοιχείο που παραθέτει ο J.H. αλλά δεν αναφέρεται στα τυπικά χαρακτηριστικά. *Ένα γνωστό εξαρχής αποτέλεσμα είναι ασυμβίβαστο με το παιχνίδι, ενώ στον παίκτη αφήνεται ένα εύρος πρωτοβουλιών.* (Caillois, 1958, σ. 126)

### **\_διεπόμενο από κανόνες**

Σύμφωνα με τον J.Huizinga, οι κανόνες *καθορίζουν τι «σχύει» στον προσωρινό κόσμο που περικλείεται στα όρια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι δημιουργεί τάξη, αποτελεί τάξη. Η ελάχιστη απόκλιση από αυτήν «χαλάει το παιχνίδι».* Από τη στιγμή που οι κανόνες καταστρατηγούνται, *ολόκληρος ο κόσμος του παιχνιδιού καταρρέει* (σσ. 24-25). Ο R. Caillois παρατηρεί ότι δεν καθορίζονται όλα τα παιχνίδια από κανόνες. Στα παιδικά παιχνίδια, υποστηρίζει, η φαντασία και η υπόδηση ρόλων είναι το ανάλογο των κανόνων.

# Αριθμός φύλλου 3

Και τι δεν θά 'δινά για μια λέξη...  
Έναν αριθμό ίσως...

Να, κάτι τέλος πάντων, να, δεν θέλω σημείο, αυτό άλλωστε μια ζωή ελπίζω ότι θα το αποσπάσω μέσα από τα μισόλογα και τις παραπλανητικές ερωτήσεις που σας έχω ετοιμάσει, και που θα σας κάνω μεταξύ αστείου - σοβαρού.

Έχω παίξει στα προηγούμενα παιχνίδια, έχω τρέξει, έχω κοπιάσει, έχω δώσει το αίμα μου, έχω γίνει εχθρός με φίλους, έχω κυνηγήσει τους πάντες και τα πάντα.

Έχω περάσει νύχτες ατέλειωτες στη Fortezza, στις παραλίες, σε αγάλματα, μετρώντας βήματα, μετακινώντας πέτρες.

Έχω ξυπνήσει τόσο κόσμο σε άσχετες στιγμές, για επείγουσες παρακολουθήσεις, μήπως και λόγω της κοινωνικότητας της ομάδας καταφέρουμε να παραβρεθούμε στην ώρα της ταφής.

Τα βιβλία τα καινούργια τα αγόρασα όλα, τα ταξινομήσα, τα μελέτησα, κάνοντας την απαραίτητη επανάληψη στα ήδη υπάρχοντα, ανάλυσά τους χάρτες.

Έχω επικοινωνήσει από τηλεφώνου, μα και από κοντά, με όλους τους μακρινούς θείους και τους φίλους τους οικογενειακούς, έχω βρει όλες τις φωτογραφίες των προγόνων, έχω αναλύσει όλα τα δένδρα τα γενεαλογικά της πόλης.

Κάθε κλαδάκι και μια ελπίδα.

Κάθε φυλλαράκι κι' ένας Βενετσιάνος αστός.

Εξω φυσάει.

Ακούγεται το θρόισμα των Βενετσιάνων.

Είναι νύχτα χωρίς φεγγάρι και εσείς τον θάβετε όλο και πιο βαθιά.

Εγώ τρέμω στην ιδέα και κρύβομαι κάτω από τις κουβέρτες.

Πετάγομαι στον ήχο του τηλεφώνου.

Ωρα θί' Ακόμη δεν έχει ξημερώσει.

Μεγάλη Κυριακή...

Τοπική εορτή...

Λές;

ένας ΠΑΙΧΤΗΣ



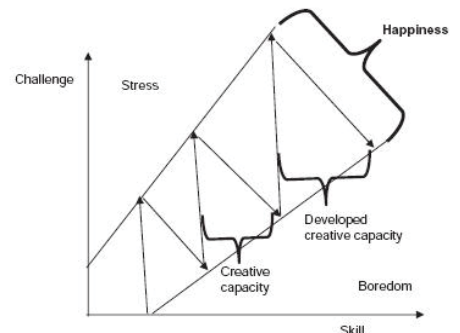
*Ας αλλάξουμε έστω για τις λίγες μέρες του κινηγιού!  
Ας αντισταθούμε στο χρόνο, νοσταλγικά και τρυφερά.*

*Ας ξεχάσουμε όλα όσα μας αγχώνουν  
κι ας ξαναγυρίσουμε στα χρόνια της αθωότητας.  
Ας θυμηθούμε το παιδί που κρύψαμε βαθιά μέσα μας και  
ας αναρωτηθούμε για τις προτεραιότητές μας.*

*Είναι μία ευκαιρία να γυρίσουμε το χρόνο πίσω,  
να τρέξουμε, να θυμηθούμε, να γνωρίσουμε, να αφήσουμε  
σε μία γωνιά του μυαλού μας τον ανστηρό προγραμματισμό  
μας και να ψάξουμε το θησαυρό, όποιος κι αν είναι αυτός.*

Αρχική σελίδα της ομάδας ΑΡΓΟΣΧΟΛΟΙ ([www.argosxoloi.gr](http://www.argosxoloi.gr))

διοργανώτριας του 21ου παιχνιδιού



διάγραμμα για τη θεωρία flow (διάδκτιυα)



## μμητικό

Άμεση αντιστοιχία υπάρχει στην επίγνωση μιας άλλης πραγματικότητας, που δημιουργούν οι κανόνες ή η προσποίηση για τον R. Caillois, με το ιντερλούδιο<sup>8</sup> στην καθημερινή μας ζωή που σημειώνει ο J. Huizinga.

*Το παιχνίδι αποτελεί ένα πέρασμα από την «πραγματική» ζωή σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριότητας με εντελώς δική της διάταξη. Η συνείδηση ότι είναι «μόνο προσποίηση», δεν εμποδίζει καθόλου να εκτυλίσσεται με άκρα σοβαρότητα (το παιχνίδι αυτό καθ' αυτό δεν είναι κωμικό ούτε για τον παίκτη ούτε για τους θεατές), με απορρόφηση, με αφοσίωση που μετατρέπεται σε έκσταση. (Huizinga, 1938, σσ. 18-22) Η ένταση αυξάνει τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού και, καθώς μεγαλώνει, κάνει τον παίκτη να ξεχνάει ότι απλώς και μόνο παίζει. (σ.82) Η ελαφρότητα και η έκσταση αποτελούν τους δίδυμους πόλους ανάμεσα στους οποίους κινείται το παιχνίδι. (σ. 39)*

Κρίνεται σκόπιμο να εμβραθύνουμε σε αυτή τη 'ένταση'. Η κοινωνιολόγος P.A. Masters<sup>9</sup> κρίνει τη δουλειά των R. Caillois και J. Huizinga καθαρά συμπληρωματική. Όμως οι θεωρήσεις τους είναι αφηρημένες και δεν εισέρχονται στο παιχνίδι ως εμπειρία, παρότι αναγνωρίζουν ότι μέρος της γοητείας του πηγάζει από την ευχαρίστηση που αυτό προσφέρει (Masters, 2008, σ. 860). Για απαντήσεις σε τέτοιου είδους ερωτήματα, η συγγραφέας μας παραπέμπει στη δουλειά του Mihaly Csikszentmihalyi<sup>10</sup> και τη θεωρία που ονομάζει 'flow'.

*Είναι η διανοητική κατάσταση στην οποία βρίσκονται τα άτομα όταν η ενασχόλησή τους πραγματοποιείται τόσο πηγαία που τους απορροφά εξολοκλήρου<sup>11</sup>. Οι απαραίτητες προϋποθέσεις για να επιτευχθεί ευκολότερα αυτή η εμπειρία, σύμφωνα με τον M. Csikszentmihalyi, είναι: οι ξεκάθαροι στόχοι, η αυτοσυγκέντρωση, η έλλειψη συνείδησης του εγώ, η έλλειψη αντίληψης του χρόνου, το άμεσο αποτέλεσμα, η ισορροπία μεταξύ ικανοτήτων και πρόκλησης, η αίσθηση αυτοελέγχου<sup>12</sup>. Η θεωρία αφορά την ψυχολογία της καθημερινότητας, τη δημιουργικότητα – παραγωγικότητα, βρίσκει εφαρμογή στην εκπαίδευση όσο και την εργασία.*

*«Η δημιουργική δύναμη σε ένα λαό, όπως και στο παιδί ή σε κάθε δημιουργικό πρόσωπο, πηγάζει από αυτή τη κατάσταση του να είναι συνεπαρμένος»<sup>13</sup>*

8 η ίδια η λέξη φανερώνει τη ρίζα της -ludus, παιχνίδι στα λατινικά, που διακόπτει τη ροή της πραγματικότητας

9 συγγραφέας του *The Philadelphia Mummers: Building Community Through Play* (2007) Οι αναφορές προέρχονται από το άρθρο της "Play theory, playing and culture"(2008)

10 συγγραφέας καταγωγής καθηγητής ψυχολογίας. Κύριο έργο του: *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (1990) (η ψυχολογία της βέλτιστης εμπειρίας)

11 απόσπασμα από το προαναφερόμενο βιβλίο του M. Csikszentmihalyi, που παραθέτει η P.A. Masters (2008, σ.860)

12 από συνοπτική παρουσίαση της θεωρίας 'flow' στο <http://www.youtube.com/watch?v=IkxZOVq6EKs>

13 αναφορά στο έργο του L. Frobenius, (Huizinga, 1938, σ. 33)

## \_κοινωνικό

Ο J. Huizinga με το τελευταίο σημείο που παραθέτει στα γενικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, δίνει ιδιαίτερη έμφαση στο κοινωνικό παιχνίδι (σ. 20). Ονομάζει τις κοινωνικές εκδηλώσεις του παιχνιδιού, (όπως διαγωνισμούς, αγώνες δρόμου, πομπές, παραστάσεις, χορό, μουσική, γιορτές μεταμφιεσμένων) υπό τις δύο βασικές όψεις του αγώνα και της παράστασης ή του συνδυασμού τους, *ανώτερες μορφές παιχνιδιού*, που μπορούν με τα χαρακτηριστικά τους να αναλυθούν περαιτέρω από το παιδικό ή το πρωτόγονο παιχνίδι.<sup>14</sup>

*Το αίσθημα ότι ανήκει κανείς σε μια «ξεχωριστή ομάδα», μια κοινότητα παιχνιδιού, (εμείς όχι οι «άλλοι»), τείνει γενικά να παρατείνεται και μετά το τέλος του παιχνιδιού. (Huizinga, 1938, σσ. 26-28)*

Οι κοινότητες παιχνιδιού, κατά τον J. Huizinga, περιβάλλονται από μια ατμόσφαιρα μυστικότητας, που εκφράζεται ζωηρότατα με την «αμφίεση». *Η φύση του παιχνιδιού εδώ φτάνει στην πληρότητά της, το μεταμφιεσμένο πρόσωπο «παίζει» έναν άλλο ρόλο, είναι μια άλλη ύπαρξη* (σσ. 27-28).

Ο κοινωνιολόγος Alessandro Fallasi, ορίζει τα φεστιβάλ, τα οποία αναγνωρίζουμε ως κοινωνική εκδήλωση του παιχνιδιού, μέσα από το έργο μελετητών από τα επιστημονικά πεδία της συγκριτικής θρησκειολογίας, ανθρωπολογίας, κοινωνικής ψυχολογίας, λαογραφίας, και κοινωνιολογίας, ως: *μια περιοδικά επαναλαμβανόμενη κοινωνική κατάσταση, στην οποία, μέσα από πολλαπλότητα κοινωνικών μορφών και αλληλένδετων γεγονότων, συμμετέχουν μέλη μιας ολόκληρης κοινότητας, που τα συνδέουν εθνικοί, γλωσσολογικοί, θρησκευτικοί, ή και ιστορικοί δεσμοί, η ίδια κοσμοθεωρία.*<sup>15</sup> Σε αυτά τα πλαίσια θεωρεί πως η *κοινωνική λειτουργία και συμβολική σημασία των φεστιβάλ συνδέεται στενά με κατάφορες αξίες που η κοινότητα αναγνωρίζει ως σημαντικές για την ιδεολογία και την κοσμοθεωρία της, την κοινωνική της ταυτότητα, την ιστορική της συνέχεια, τη φυσική της επιβίωση, αξίες που τελικά εξυμνούν τα φεστιβάλ.*

Όπως σημειώνει ο J. Huizinga το παιχνίδι *μεταδίδεται, γίνεται παράδοση. Σε όλες σχεδόν τις ανώτερες μορφές παιχνιδιού, τα στοιχεία επανάληψης και μεταβολής είναι σαν το σημύνη και το υφάδι ενός υφάσματος* (σ.23)

**Γ** Θα υπάρξουν πολλές αλλαγές στις διοργανώσεις των παιχνιδιών, η φιλοσοφία θα διαφοροποιηθεί, νέες σελίδες θα γραφτούν που θα εναλλάσσονται κάθε χρόνο αφού η κάθε ομάδα έχει διαφορετική σύσταση, διαφορετική οντότητα, άρα και διαφορετική απόδοση ανάλογη των δυνατοτήτων της. Αυτό στην πορεία του χρόνου-παρά τα όποια αρνητικά χαρακτηριστικά της κάθε ομάδας-θα αποδειχθεί ό,τι πιο υγιές, ό,τι πιο ανανεωτικό για θεσμό γιατί νέες ιδέες, φρέσκες, πρωτοποριακές, καινοτόμες θα βρίσκουν βάση εφαρμογής και θα εξελίσσουν το θεσμό από χρονιά σε χρονιά. (Λεύκωμα, σ. 82) **Γ**

<sup>14</sup> Εδώ μπορεί να διαφανεί μια υπόνοια ταξινομήσεων του Huizinga.

<sup>15</sup> A. Fallasi, *Festival Definition and Morphology* (university of new Mexico press,1987), μετάφραση από απόσπασμα που αναφέρει η P.A. Masters, σ.862

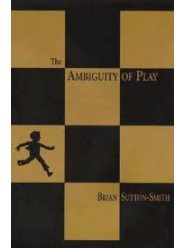
## > άτομο και ομάδα

Ο Brian Sutton-Smith στο βιβλίο του *The ambiguity of play* (1997) (η αμφισημία του παιχνιδιού), συγκεντρώνει όλους τους θεωρητικούς του παιχνιδιού από διάφορα επιστημονικά πεδία, διαπιστώνοντας τη ρίζα κάθε θεωρητικού σχήματος σε μία από τις επτά ρητορικές που παραθέτει<sup>16</sup>:

- τις 4 παραδοσιακές αρχές, της μοίρας *-Fate*, κυριαρχίας *-Power*, ταυτότητας ομάδας *-Communal Identity* και ελαφρότητας *-Frivolity*,
- και τις 3 σύγχρονες της προόδου *-Progress*, του φανταστικού *-the Imaginary*, και του εγώ *-the Self*.

Όπως σημειώνει η P.A. Masters, κοινωνιολογικό, ανθρωπολογικό ενδιαφέρον έχουν μόνο οι τέσσερις. Σε επίπεδο ομάδας η επιβολή κυριαρχίας-στάτους και η διατήρηση ταυτότητας. Σε επίπεδο ψυχοσύνθεσης η προσωπική ευχαρίστηση και το φαντασικό.

**Υπάρχει η άποψη ότι ο συνδυασμός των θεωριών των J. Huizinga, R. Caillois και M. Csikszentmihalyi, δίνουν μια ολοκληρωμένη εικόνα του παιχνιδιού. Οι τρεις στοχαστές της κοινωνικής έρευνας ανέπτυξαν εξέχουσες θεωρίες για το παιχνίδι, που στο σύνολό τους το ορίζουν και ερμηνεύουν τη σαγηνευτική εμπειρία του παιχνιδιού που κάνει τα άτομα να σχηματίσουν ομάδες που συνεργάζονται, ανταγωνίζονται, διασκεδάζουν.** (Masters, 2008, σ. 856)



<sup>16</sup> Αναφορά από το άρθρο της Masters και ιστοσελίδες αναζήτησης βιβλίων <http://books.google.com/books?id=AgA8q0TCKeIC&dq=isbn:0674005813&hl=el>, <http://library.nu/docs/6JW2UKE15Q/The%20Ambiguity%20of%20Play>

**Εστιάζουμε σε δύο μεγάλες ενότητες χαρακτηριστικών του παιχνιδιού.**

**Η μία αφορά το άτομο ως μονάδα**, τη ψυχοσύνθεσή του, την εμπειρία του παιχνιδιού. Είναι η έντονη απορρόφηση, η έκσταση, η πηγαία ευχαρίστηση από το παιχνίδι, η ελαφρότητα στη διάθεση. Η ταύτιση, η έλλειψη συναίσθησης του εγώ, και είσοδος σε μια άλλη πραγματικότητα, με δικό της πλαίσιο αναφοράς, τους 'κανόνες του παιχνιδιού', με την κατάλληλη υπόδηση ρόλων.

Η P.A.Masters παρατηρεί πώς το υποφαινόμενο δίπολο δομή - ελευθερία που ενυπάρχει στο έργο των Huizinga - Caillois, παίρνει μια τάση εξισορρόπησης από τον M. Csikszentmihalyi, μέσα από την αξίωση ότι κάθε πραγματικότητα που επιλέγουμε (ως ενήλικες) να εντασσομάστε έχει τους δικούς της κανόνες, κατά συνέπεια *ο διαχωρισμός παιχνίδι ή μη, παύει να ισχύει*<sup>17</sup>.

【 Αναμφισβήτητα, μερικές φορές έκανα πως παίρνω τη ζωή στα σοβαρά. Πολύ γρήγορα όμως, μου εμφανιζόταν η ελαφρότητα του ίδιου του σοβαρού και εξακολουθούσα μόνο να παίζω το ρόλο μου, όσο πιο καλά μπορούσα.

Έπαιζα τον αποτελεσματικό, τον έξυπνο, τον ενάρετο, τον καλό πολίτη, τον αγανακτισμένο, τον επιεική, τον αλληλέγγυο, το υπόδειγμα ήθους...[] Πραγματικά ειλικρινής και ενθουσιώδης δεν υπήρξα παρά μόνο τον καιρό που έκανα αθλητισμό, και στον στρατό, όταν έπαιζα στα έργα που ανεβάζαμε για το κέφι μας. Και στις δύο περιπτώσεις υπήρχε ένας κανόνας παιχνιδιού που δεν ήταν σοβαρός, και σπάγαμε πλάκα να τον παίρνουμε για σοβαρό. Ακόμη και σήμερα, τα παιχνίδια της Κυριακής στο ασφυκτικά γεμάτο γήπεδο και το θέατρο, [], είναι τα μόνα μέρη του κόσμου όπου αισθάνομαι αθώως.

(Καμύ, 1948, *Η πτώση*, σ.73) 】

**Η δεύτερη αφορά την ομάδα, την 'κοινότητα' του παιχνιδιού.** Τον προσδιορισμό του ατόμου ως μέλος της 'κοινότητας' με συγκεκριμένο ρόλο, την ενίσχυση αυτής της ιδιότητας με διάφορα μέσα, κατά τη διάρκεια και πριν ή μετά το πέρας του παιχνιδιού. Τις σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των μελών, τη διατήρηση της ταυτότητας της ομάδας.

*« ένα από τα παράγωγα του παιχνιδιού είναι η ενίσχυση του κοινωνικού ιστού, όμως αυτό δεν αποτελεί κίνητρο για τους παίκτες, σε αντίθεση με την ευχαρίστηση που αντλούν από αυτό »* Robert Putman<sup>18</sup>

【 Σ' αυτήν την ένταση, σ' αυτή την απορρόφηση, σ' αυτή τη δύναμη που έχει να τρελαίνει τους ανθρώπους βρίσκει ακριβώς η ουσία, η πρωταρχική ποιότητα του παιχνιδιού. Το να τολμά κανείς να αναλαμβάνει κινδύνους, να δέχεται την αβεβαιότητα, να αντέχει την ένταση – αυτά είναι η ουσία του πνεύματος του παιχνιδιού.

(Huizinga, 1938, σ. 13, 19, 82) 】

---

<sup>17</sup> σχόλιο και παράθεση από 'Some Paradoxes in the Definition of Play' (Csikszentmihalyi, 1981) , (Masters 2008, σ.861)  
<sup>18</sup> Αμερικανός πολιτικός επιστήμονας, συγγραφέας του *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community* (2000), αναφορά από το άρθρο της P.A.Masters

> το 'κυνήγι' υπό αυτή τη σκοπιά

### **Σε προσωπικό επίπεδο,**

η συνειδητή ή μη απορρόφηση του παίκτη στο κόσμο του παιχνιδιού, με όλα τα επακόλουθα που αναφέραμε, οδηγεί το άτομο σε μια ταύτιση με τον ρόλο που καλείται να παίξει.

**Η ιδιότητα 'κυνηγός' για αυτόν που 'παίζει σοβαρά', γίνεται ένα επιπλέον στοιχείο της ταυτότητας του.**

Συνεπάγεται ενεργή συμμετοχή στις συναντήσεις της ομάδας την 'προ-κυνηγετική' περίοδο και προετοιμασία – ό,τι αυτό συνεπάγεται. Παρακολούθηση των στοιχείων που δημοσιεύονται πριν το παιχνίδι και δίνουν στοιχεία για τη θεματολογία του. 'Ξεσκόνισμα' των βιβλίων για την πόλη, και ενασχόληση με τα κοινά και την επικαιρότητα, καθώς όλα αποτελούν πιθανούς γρίφους, σε περίπτωση έκδοσης κάποιου νέου βιβλίου για παράδειγμα, ή εγκαινίων ενός πρόσφατα αποκατεστημένου καθολικού στα όρια του Δήμου. Και για τους απόδημους Ρεθεμνιώτες, έγκαιρος προγραμματισμός άδειας για συμμετοχή στο τριήμερο του 'κυνηγιού' (!).

**Ο ρόλος κάθε παίκτη, έχει νόημα στην εσωτερική δομή του παιχνιδιού, είτε μιλάμε για μοναχικό ή ομαδικό παιχνίδι, αλλά και στον κόσμο 'έξω από τον κύκλο' του παιχνιδιού.**

Εδώ θα δούμε τη σχέση του ατόμου με τον 'άλλο' μέσω υιοθέτησης ρόλων, ενώ στην επόμενη ενότητα διερευνούμε πτυχές των προσωπικών αναπαραστάσεων στα πλαίσια του παιχνιδιού.

### **Σε επίπεδο ομάδας,**

η θεώρηση επιβολής κυριαρχίας και διατήρησης ταυτότητας του κοινωνικού συνόλου μέσω του παιχνιδιού, φαντάζει μη ρεαλιστική για ένα παιχνίδι με τόσο μικρή διάρκεια πίσω στο χρόνο, ακόμα κι αν έχει καθιερωθεί ως άγραφος θεσμός. Αν και χαιρεί μεγάλης συμμετοχής, δεν μπορούμε να πούμε ότι εκφράζει την τοπική κοινωνία στο σύνολό της. Σε πρώτο επίπεδο λοιπόν δεν έχει ρίζες σε παραδοσιακές κοινωνικές ή πολιτιστικές δομές, αντίστοιχες με αυτές που αναζητά ο Huizinga, ή διατυπώνει ο Fallasi για τα φεστιβάλ.

Παρ' όλα αυτά, σχετίζεται πολύ στενά με την ταυτότητα του τόπου λόγω του περιεχομένου του, και όχι της παιγνιώδους δραστηριότητας αυτής καθ' εαυτής. Το ζήτημα αυτό θα εξετασθεί εκτενέστερα στην επόμενη ενότητα.

Αφήνοντας όμως πίσω το αρκετά ασαφές και δύσκολα προσδιοριζόμενο κοινωνικό σύνολο, και κάνοντας ένα ζουμ εσωτερικά του παιχνιδιού σε επίπεδο ομάδας παικτών, ανιχνεύουμε στοιχεία διατήρησης ταυτότητας. Κάθε ομάδα προσδιορίζεται με αρκετά συγκεκριμένο τρόπο και εκτός της χρονικής διάρκειας του παιχνιδιού, και ενισχύει την ταυτότητά της *με την αμφίεση ή άλλα μέσα.*

## εκτός παιχνιδιού

Συνήθως πυρήνας της ομάδας είναι άτομα που μοιράζονται μια ιδιότητα, πχ ο σύλλογος της Φιλαρμονικής Ρεθύμνου, ο σύλλογος ενός σχολείου (μαθητές-γονείς-εκπαιδευτικοί). Η κοινή τους αυτή ιδιότητα μεταφέρεται και ενισχύεται στην ομάδα του παιχνιδιού. **Παίρνουν ονομασία και μαζί με αυτή στοιχεία που προσδιορίζουν τη ταυτότητά τους. Στη συνέχεια την ενισχύουν, εξωτερικεύοντας την κοινή τους υπόσταση σε διάφορες κοινωνικές εκδηλώσεις. Συμμετέχουν στο Καρναβάλι, αλλά και πρωταγωνιστούν σε πρωτοβουλίες διεκδίκησης διαφόρων ζητημάτων σε επίπεδο πόλης (κυρίως πολιτιστικών).**

Έτσι, παρακινείται η προσωπική εμπλοκή των παικτών, η ενίσχυση των δεσμών που τους συνδέουν. Αυτά εξηγούν γιατί είναι δύσκολες οι 'μεταγραφές' μεταξύ των ομάδων.

Τι άλλο να σας πω. Ελάτε να παίξετε. Όχι στην ομάδα μας είναι λίγο δύσκολες οι εγγραφές και οι μεταγραφές. Ξέρετε υπάρχει και η κατασκοπία στις μέρες μας... Καλό είναι να προσέχουμε...  
Δε μου λες; Θες να σε στείλουμε σε μια άλλη ομάδα σαν κατάσκοπο; Λοιπόν κοιτά...»

μάνος φ. ΤΣΑΚΩΝΑΣ

μέλος της ομάδας «Έκαστο η Κοιταή Κατακό»

## κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

### > στοιχεία 'αμφίσεης' και 'μυστικότητας'

Οι συνεδριάσεις στο αρχηγείο πριν και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού γίνονται 'κεκλεισμένων των θυρών', με μυστικότητα, καχυποψία απέναντι σε οποιονδήποτε 'άλλο'.

Το αρχηγείο σηματοδοτείται από το πανό της ομάδας. Εκτός του χώρου του αρχηγείου, οι 'κυνηγοί' φέρουν τα διακριτικά στοιχεία της ομάδας, ό,τι αντικείμενο έχει οριστεί ως τέτοιο. Καπέλο, φούτερ ή αδιάβροχο μπουφάν, ή απλά ένα αυτοκόλλητο στο ρούχο με το όνομα της ομάδας, που δηλώνει ταυτότητα. Ο αρχηγός, εκτός αρχηγείου για να 'παίξει το ρόλο του' και να 'πάρει γρίφο' από τους διοργανωτές, πρέπει να φέρει το διακριτικό που έχουν ορίσει οι τελευταίοι.



## > ρόλοι

### \_σε επίπεδο ομάδας

**Σε αυτό το παιχνίδι καθένας αναλαμβάνει το δικό του ρόλο, σε επίπεδο εσωτερικής οργάνωσης της ομάδας.**

Είναι ο αρχηγός. Είναι οι κυνηγοί που πρέπει να μπορούν να κινούνται γρήγορα μέσα στην πόλη, να έχουν προσανατολισμό και παρατηρητικότητα. Είναι η ομάδα 'σκέψης' που επεξεργάζεται τα στοιχεία, ανατρέχει στα βιβλία, συσχετίζει πληροφορίες. Πρέπει να έχουν φαντασία, σωστή διαίσθηση. Εδώ οι ρόλοι επιμερίζονται περισσότερο. Ανάλογα με την ιδιότητά του ο καθένας, τα προφανή ή μη ενδιαφέροντα του, εξειδικεύεται σε άλλο πεδίο γνώσεων. Ο φιλόλογος θα επεξεργαστεί γρίφους με στοιχεία λατινικών ή βυζαντινών γραφών, ο αρχιτέκτονας, ιστορικός, μαθηματικός, θα 'αναλάβουν' το δικό τους πεδίο. Ο ηθοποιός θα διαβάσει φωναχτά το γρίφο στο χώρο του αρχηγείου ώστε να τον ακούσουν και να μπορούν να τον επεξεργαστούν όλοι. Συνήθως η ομάδα 'σκέψης' στο αρχηγείο χωρίζεται σε υπο-ομάδες ανάλογα με την ηλικία. Βοηθητικό αλλά σημαντικό ρόλο θα παίξουν άτομα που αναλαμβάνουν το φαγητό, το συντονισμό, την 'επικοινωνία' με άλλες ομάδες. Η οργάνωση, των πιο πετυχημένων ομάδων φαντάζει αυστηρή: στο ενδιαμέσο 'κυνηγών' και 'ομάδας σκέψης' υπάρχει ομάδα μεσολάβησης, που ελέγχει κάθε ενέργεια, ώστε να μη χάνεται πολύτιμος χρόνος.



### \_μεταξύ των ομάδων

**Πόσο βιώνεται το παιχνίδι σε επίπεδο του συνόλου των ομάδων;**

Μεταξύ των ομάδων οι σχέσεις που αναπτύσσονται είναι πιο χαλαρές, καθώς δε συνυπάρχουν στον ίδιο χώρο όλες μαζί. Είναι χαρακτηριστική η έκφραση νοσταλγίας που διατυπώνεται στο *Λεύκωμα, τα πρώτα χρόνια χωρούσαμε όλοι στο Δημαρχείο*.

Όταν η μόνη τυπική συνάντηση των ομάδων είναι υποχρεωτική στους αρχηγούς αλλά εθελοντική στα μέλη, στο 'Χορό των ομάδων', ή σε κάποιο γρίφο – δρώμενο του Σαββάτου, και τέλος στους πανηγυρισμούς της νίκης, οι σχέσεις μεταξύ των μελών των ομάδων αφήνονται περισσότερο στην τύχη. Στην πρωτοβουλία των παικτών να αναγνωρίζονται μεταξύ τους, να επικοινωνούν, να μοιράζονται την εμπειρία.<sup>19</sup>

Η ιδιότητα του 'ανήκειν' στην ίδια ή αντίπαλη ομάδα είναι καθοριστική. Έτσι αναπτύσσονται σχέσεις ανταγωνιστικές με στόχο να αποσπαστούν πληροφορίες για την πρόοδο των αντιπάλων, ή να προσφερθεί ξεκάθαρα βοήθεια για ένα γρίφο με αντάλλαγμα την υπόσχεση βοήθειας σε κάποιον επόμενο.

<sup>19</sup> Στην προ-κυνηγετική περίοδο, οι ομάδες διοργανώνουν πάρτυ, ώστε να γνωριστούν μεταξύ τους, στο χώρο των αρχηγείων τους, ή αλλού.

## **\_ο εξωτερικός παρατηρητής**

**Αν αυτές είναι οι σχέσεις μεταξύ των παικτών, ίδιας ομάδας ή μη, τι γίνεται με τον μη-παίκτη; Τον εξωτερικό παρατηρητή;**

Οι ομάδες που συμμετέχουν δεν ακολουθούν κοινές πορείες, ούτε χωρικά πόσο μάλλον χρονικά, με αποτέλεσμα να καθίσταται σχεδόν αδύνατο να παρακολουθηθεί κάποιος εξωτερικά το παιχνίδι. Στο σημείο αυτό, θα ήταν σκόπιμο να φανταστεί κανείς την ήσυχη εικόνα μιας επαρχιακής πόλης, μια συνηθισμένη Κυριακή του χρόνου. Την ημέρα του κυνηγιού όμως για το Ρέθυμνο, επικρατεί μια παράξενη ηρεμία, που ανά διαστήματα διακόπτεται, από τη ξέφρενη κίνηση κάποιου ‘κυνηγού’ πάνω στο όχημά του, που σύντομα θα ακολουθηθεί από άλλους, για να επέλθει πάλι ηρεμία. Αν τύχει δε να βρεθεί κανείς κοντά σε σημείο λύσης γρίφου, εκεί, μέχρι να ‘περάσουν’ όλες οι ομάδες από το σημείο αυτό, επικρατεί ένα τουλάχιστον ολιγόλεπτο αλαλούμ. Ωστόσο, αν κάποιος δε βρεθεί στο κατάλληλο σημείο την κατάλληλη στιγμή, ή δεν περάσει έξω από κάποιο αρχηγείο, είναι αμφίβολο αν θα αντιληφθεί ότι κάτι διαφορετικό συμβαίνει. Για κάποιον όμως που κινείται στην πόλη, λαμβάνοντας υπόψη πως τα σημεία ενδιαφέροντος για τον κάτοικο ή επισκέπτη, όπως και για τον ‘κυνηγό’ εστιάζονται στον πυρήνα της παλιάς πόλης, είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα βρεθεί σε ένα στιγμιότυπο του ‘κυνηγιού’

### **η σημασία της επισήμανσης ταυτότητας**

**Αυτά μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι το ‘κυνήγι’ κατά τη διάρκειά του βιώνεται κυρίως σε επίπεδο ομάδας. Σε αυτό το στενό κύκλο είναι που σχηματίζονται οι συσχετισμοί, οι σχέσεις συνεργασίας, αλλά και οι ξεκάθαροι ρόλοι που αναλαμβάνει κάθε παίκτης ανάλογα με την υπόστασή του.**

Φαίνεται ξεκάθαρα η σημασία των στοιχείων αμφίσεσης για το προσδιορισμό των ατόμων ως μελών συγκεκριμένης ομάδας, ως παικτών του παιχνιδιού. Αφ’ ενός γιατί οι παίκτες είναι τόσο που αποκλείεται να γνωρίζονται μεταξύ τους, και αφ’ ετέρου γιατί ο χώρος του παιχνιδιού δεν είναι διαχωρισμένος από την ‘κανονική ζωή’, είναι όλη η πόλη.

Έτσι, απ’ τη πλευρά του ‘κυνηγού’, αν συναντήσεις κάποιον ‘άλλο’ να ξεετάζει το ίδιο σημείο με σένα, πρέπει να ξέρεις αν είναι παίκτης άλλης ομάδας ή απλός περαστικός, για να ‘μπεις’ στον κατάλληλο ρόλο.

Ο προσδιορισμός του ρόλου του παίκτη μέσα στην πόλη, του δίνει την ελευθερία να δράσει με τους όρους του παιχνιδιού, να έχει διαφορετική από την καθημερινή συμπεριφορά, τον αιτιολογεί στον μη-παίκτη.

Αλλά και αντίστροφα, έτσι και μόνο έτσι, μπορεί κάποιος μη-παίκτης να αντιληφθεί την ύπαρξη του παιχνιδιού, διακρίνοντας ανθρώπους με χαρακτηριστικά ομάδων να περιεργάζονται σημεία της πόλης, κτίρια να έχουν επισημανθεί με πανό. Αν δε το γνωρίζει ήδη, ο περαστικός μπορεί να ρωτήσει, να μάθει τι γίνεται στην πόλη εκείνη τη μέρα, να μάθει για το Κυνήγι του Θησαυρού. Με αυτόν τον τρόπο διακρίνεται θα λέγαμε η ‘κοινότητα’ του παιχνιδιού.

**Το Κυνήγι του Θησαυρού αποτελεί μια δραστηριότητα, ένα παιχνίδι, που δεν μπορείς να παρακολουθήσεις αν δε συμμετέχεις. Η προσωπική εμπλοκή και ενασχόληση, η υιοθέτηση του ρόλου του παίκτη και εξωτερική του, είναι ζωτικής σημασίας για το παιχνίδι.**



## > Μετάβαση

Στα πλαίσια κάθε παιχνιδιού, δημιουργούνται συσχετίσεις των παικτών όχι μόνο μεταξύ τους αλλά και με το χώρο του παιχνιδιού.

*Η σύνδεση της πολιτισμικής διάστασης μιας κοινωνίας με τις μορφές και τα περιεχόμενα του παιχνιδιού, που αποτελεί φαινόμενο με γενική ισχύ και επισημαίνεται από εθνολογικές προσεγγίσεις, επικεντρώνεται σε δύο επίπεδα:*

*1 στις ανθρώπινες σχέσεις, οι οποίες αναπαριστώνται ή και τροποποιούνται στα πλαίσια του παιχνιδιού*

*2 στη σχέση ανάμεσα στον άνθρωπο και στο υλικό περιβάλλον*

(Γερμανός, 1993, σ. 64)

Ως προς το δεύτερο, εντοπίζονται δύο κατευθύνσεις, αυτή της προσλαμβάνουσας πληροφορίας από το περιβάλλον, που έχει να κάνει με *εν δυνάμει* αγωγή μέσω αυτού και η δυνατότητα που έχουν τα άτομα, μέσω του παιχνιδιού, να μεταλλάσσουν το χώρο.

Υπάρχει λοιπόν ένα πλέγμα αλληλεπιδράσεων. Όσο το άτομο προσλαμβάνει στοιχεία με μια δραστηριότητα, άλλο τόσο επηρεάζει το χώρο με αυτή.

Μεταφερόμαστε τώρα, στο χώρο του παιχνιδιού.



**【 Η αρχιτεκτονική μπορεί να ορίζει μια δεδομένη λειτουργία για τους χώρους που παράγει, όμως η τελική οικειοποίησή τους από τους χρήστες, προσθέτει στοιχεία αδύνατο να σχεδιαστούν ή να προγραμματιστούν. 】**

**【 Η αρχιτεκτονική είναι η σταθερή σκηνή όπου εξελίσσεται η ζωή του ανθρώπου. Είναι φορτισμένη από συναισθήματα γενεών, από πολιτικές ταραχές, από ιδιωτικές τραγωδίες, από διάφορα γεγονότα παλιά και καινούρια. (ROSSI, 1966, σ. 21) 】**

οι χώροι του παιχνιδιού  
οικειοποίηση  
μνήμη

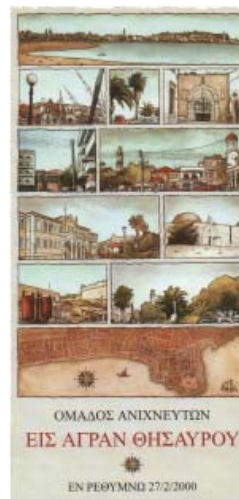
το περιεχόμενο του παιχνιδιού  
γνώση για την πόλη

Η πόλη είναι το πεδίο δράσης, ο χώρος του παιχνιδιού. Αυτό που 'δίνει' το παιχνίδι στο χώρο, είναι η αλλαγή του 'προγράμματος' μέσω της διαφορετικής οικειοποίησής του. Η εγγραφή αποτυπωμάτων, η προσθήκη μιας ακόμα πτυχής του, ως χώρο παιχνιδιού.

Σε αυτό, η ανθρώπινη παρουσία είναι καταλυτικής σημασίας, μιας και ο χώρος μόνο ως βιωμένος χρόνος αποκτά νόημα. Χωρίς την ανθρώπινη δραστηριότητα ο χώρος δε θα ήταν τίποτα αφού θα ήταν χωρίς μνήμη, χωρίς παρελθόν. Οι άνθρωποι και τα πράγματα, οι ιστορίες και τα γεγονότα, μικρά και μεγάλα αποτελούν τη ζωή μιας πόλης, κι ίσως την ίδια την πόλη. Χωρίς αυτά, χωρίς μνήμη, ιστορία, η πόλη είναι κενή.

Έχει λοιπόν να κάνει με το συναίσθημα και την εμπλοκή των παικτών. Αυτά που εξετάσαμε στην προηγούμενη ενότητα, τώρα αντικατοπτρίζονται ως βίωμα στο χώρο. Και μάλιστα το χώρο της πόλης.

Η αλλαγή στη ψυχοσύνθεση που επιφέρει το παιχνίδι, 'ξεκλειδώνει' τον παίκτη και κάτοικο στην περίπτωση μας, να βιώσει ένα ξεχωριστό συναίσθημα στο δημόσιο χώρο της πόλης, στα πλαίσια αυτού του ιδιαίτερου παιχνιδιού.



*Πλήτουμε μέσα στην πόλη,  
πρέπει κανείς να κουραστεί πολύ  
για να ανακαλύψει ακόμα μυστήρια  
στις επιγραφές του δρόμου,  
έοχατο στάδιο του χιούμορ και της ποίησης.*

«Συνταγή για μια νέα πολεοδομία»  
*Internationale Situationniste No 1*, Ιούνης 1958, σ.15  
(ΤΟΥΡΝΙΚΙΩΤΗΣ-ΛΩΡΑΝ, 1979, σ. 9)

**Η πόλη είναι το περιεχόμενο του παιχνιδιού σε ένα σημαντικό βαθμό.**

**Αυτό που λαμβάνει ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι δυναμική γνώση.** Το παιχνίδι έχει σημαντική παιδαγωγική διάσταση, αν και δε ταυτίζεται από μόνο του με μια διαδικασία μάθησης. Σύμφωνα με τους Jean και Simone Sauvy, *οι διεργασίες αφομοίωσης και ταξινόμησης που χαρακτηρίζουν μια πραγματικά κατακτημένη γνώση, δε γίνονται πάντα σωστά στα πλαίσια των αυθόρμητων δραστηριοτήτων παιχνιδιού.* (Γερμανός, 1993, σ. 67)

Δε θα εντρυφήσουμε όμως σε αυτή τη διάσταση, που φαντάζει αμφιλεγόμενη για το συγκεκριμένο παιχνίδι.

**Μας ενδιαφέρει το περιεχόμενο του παιχνιδιού, που σχετίζεται με γνώσεις για την πόλη. Μπορεί μέσω του παιχνιδιού ο κάτοικος να γνωρίσει καλύτερα την πόλη του;**

Εδώ επισημαίνεται η προσωπική χροιά στην επιλογή αυτού του ερωτήματος, μιας και η στενότερη σχέση με την πόλη, μία μόνο από τις απόψεις αυτού του παιχνιδιού, μπαίνει εδώ στο στόχαστρο ως μια υπόθεση εργασίας. Διερευνούμε με αυτόν τον τρόπο τις δυνατότητες του παιχνιδιού. Άρα τα συμπεράσματα, αποκτούν ένα δυναμικό χαρακτήρα, εγείροντας περισσότερο συλλογισμούς πάνω στον τόπο και τη γνώση για την πόλη.

## > Η πόλη είναι το πεδίο δράσης, ο χώρος του παιχνιδιού.

### Ποιοι είναι αυτοί οι χώροι;

Η αντίθεση με τους αποστειρωμένους και σχεδιασμένους στην τελευταία λεπτομέρεια χώρους παιχνιδιού είναι κατάφωρη. Το περιβάλλον δεν είναι 'προστατευμένο' ή 'ειδικό'. Η πραγματική πόλη με τα υπάρχοντα ερεθίσματα, εμπλέκεται σε ένα σενάριο με πηγή έμπνευσης τον ίδιο της τον εαυτό.

Η δράση του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα κατά ένα μέρος στον ανοικτό δημόσιο χώρο της πόλης και κατά ένα άλλο μέρος στα αρχηγεία των ομάδων. Χώροι δημόσιοι και μη. Χώροι εσωτερικοί και εξωτερικοί.

**Κίνηση και κομβικά σημεία δράσης.** Αναζήτηση στο χώρο, παρατήρηση, εντοπισμός. Επεξεργασία γρίφων, συνειρμοί, συσχετισμοί, αναζήτηση σε βιβλία. Ενθουσιασμός, πανηγυρισμός, απογοήτευση, νίκη και θησαυρός.

### κινήσεις

**Αν εξετάσουμε τη διαδοχή των σημείων λύσεων των γρίφων, αναγνωρίζουμε πως αυτά μεταξύ τους δεν συνδέονται με κανένα κοινό τρόπο, λειτουργικό, χωρικό, ακόμα και συνειρμικό.** Η μόνη νοηματοδότηση που τα συνδέει είναι αυτή του εμβόλιμου γρίφου, περισσότερο ή λιγότερο αυθαίρετου ως ακολουθία του προηγούμενου, και επιλεγμένου με κριτήρια καθαρά υποκειμενικά της σύνθεσης του παιχνιδιού.

**Και όμως αυτή η διαδοχή όσο παράλογη φαντάζει στα πραγματικά δεδομένα, για μία μέρα υφίσταται και μάλιστα απασχολεί ένα πλήθος ατόμων.** Είναι ο κορμός της εξέλιξης του 'κυνηγιού', υλοποιείται από κάθε ομάδα και έτσι επαναλαμβάνεται στη διάρκεια του.

**Για μία μέρα, τα σημεία αυτά της πόλης είναι άρρηκτα συνδεδεμένα μεταξύ τους.**

**Στο 'κυνήγι' δεν υπάρχει μια επικρατούσα διαδρομή. Ακόμα και η καθοριστική αλληλουχία των γρίφων, δεν αντικατοπτρίζει την ίδια ακολουθία κινήσεων στην πόλη, μιας και παρεμβάλλονται διαφορετικές διαδρομές και κόμβοι για κάθε ομάδα.**

**Η αντίληψη των σημείων της πόλης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι αποσπασματική, δεν έχει τη συνεχή ροή μιας πορείας που εξελίσσεται, έστω και στη διάρκειά της.**

**Η έμφαση επομένως δε δίνεται στη συνολική αντίληψη του χώρου, αλλά στην εμβάθυνση στα σημεία – κόμβους της πόλης που χρησιμοποιούνται από το παιχνίδι.**

### κομβικά σημεία

- **αρχηγεία:** υφιστάμενα κτήρια, σε χρήση

Η χρήση τους στο παιχνίδι ως αρχηγεία προσθέτει ένα ακόμα χαρακτηριστικό στην ταυτότητά τους (πχ Δημαρχείο ως αρχηγείο διοργανωτών)

- **σημεία λύσεων γρίφων:**

- **ενεργά σημεία της πόλης**

Η χρήση τους στο παιχνίδι για διαφορετικό λόγο από αυτό της κυρίαρχης ιδιότητάς τους αναδεικνύει άλλο στοιχείο της υπόστασής τους (πχ σημείο που είναι θαμμένος ο θησαυρός)

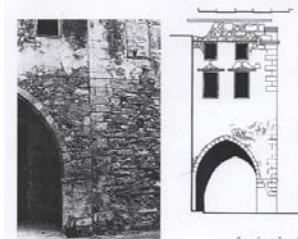
- **'ανενεργά' σημεία της πόλης**

Η χρήση τους στο παιχνίδι τα επαναφέρει στο προσκήνιο, αναδεικνύει ξεχασμένα χαρακτηριστικά της ταυτότητάς τους, προσθέτοντας στην όψη του παρελθόντος τη σημερινή χροιά του παιχνιδιού.

**Έχουμε συνολικά 15-20 σημεία λύσεων γρίφων στην πόλη, 1 σημείο θησαυρού, 40-50 αρχηγεία ομάδων, και το αρχηγείο των διοργανωτών. Σε αυτά προστίθενται και όλα τα πιθανά σημεία της πόλης που σχετίζονται με κάποιο τρόπο με τους γρίφους, αποτελούν πεδίο επιτόπιας αναζήτησης αλλά τελικά δεν είναι έγκυρα.**

## Οδός Βερνάρδου 30.

ΚΑΤΟΙΚΙΑ \_διωτική χρήση  
Βενετσιάνικη κατοικία με τοξωτό ημιυπαίθριο πέρασμα που εξυπηρετούσε την πρόσβαση στο μαγαζί του ισογείου, όσο και στο ισόγειο της διπλανής κατοικίας.  
(Μαλαγάρη-Στρατιδάκης, 1985, σ. 56)



ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΗ \_μη χρήση  
πριν την αποκατάσταση  
αποτύπωση από Ιορδ. Δημακόπουλο (1977)



ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΛΑΟΓΡΑΦΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΡΕΘΥΜΝΟΥ \_δημόσιο κτίριο  
Εκθετήριο παραδοσιακών αντικειμένων. Λειτουργεί περισσότερο ως τουριστικό αξιοθέατο.  
Ωστόσο αποτελεί σκηνικό για τη νυχτερινή ζωή της πόλης, όντας ένα από τα κομβικά σημεία της παλιάς πόλης.



τα τελευταία χρόνια μεταλλάσσεται σε ΑΡΧΗΓΕΙΟ ΟΜΑΔΑΣ κατά τη διάρκεια του 'κυνηγιού'.

Η δραστηριότητα του παιχνιδιού **‘επιδρά’** τους χώρους όπου εξελίσσεται.

> Κατά τη διάρκειά του το παιχνίδι επιφέρει αλλαγή στη φύση του χώρου.

### \_αρχηγείο

**Τα αρχηγεία των ομάδων αποτελούν κόμβους δράσης.**

Είναι οι χώροι συγκέντρωσης κάθε ομάδας. Ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες εύρεσης κατάλληλου χώρου, επαρκούς αλλά και εύκολα προσβάσιμου, οι ομάδες ‘εγκαθίστανται’ σε κάποιον ιδιόκτητο χώρο, όπως σπίτι κατάστημα ή γραφείο, είτε σε κάποιο δημόσιο κτήριο ή πολιτιστικό χώρο που τους παρέχεται γι αυτό το σκοπό.

Έτσι, χώροι ‘κλειστοί’ της πόλης παίρνουν μιας τελείως απροσδόκητη χρήση. Οργανώνονται κατάλληλα ώστε να υποδεχθούν μεγάλο αριθμό ατόμων, τους ‘κνηγούς’, με τα βιβλία τους, τους υπολογιστές τους, τις απαιτούμενες ‘συσκέψεις’ τους, αλλά και το απαραίτητο φαγοπότι στη διάρκεια της ημέρας.

**Η διάσταση του χώρου για τις ώρες του παιχνιδιού αλλάζει ριζικά.**

Κόσμος, φωνές, αγωνία, απανωτά τηλεφωνήματα και συνηνοήσεις θα κατακλύσουν ένα σχολείο – αρχηγείο. Ελεύθερη είσοδος μόνο για τα μέλη -με προσοχή στην ‘πόρτα’- θα δώσει ζωή σε ένα ήσυχο μουσείο, το δημοτικό ΚΑΠΗ ή το χώρο της ενορίας.

Αξιοσημείωτη είναι η περίπτωση προσωρινής μετατροπής του Ιστορικού – Λαογραφικού μουσείου Ρεθύμνου, σε αρχηγείο ομάδας, όπως και του Δημαρχείου σε αρχηγείο διοργανωτών.





οδός Γερακάρη

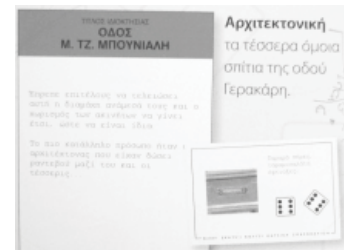
*Συχνά, μεγάλης κλίμακας περιβάλλοντα χαρακτηρίζονται από τους συγκεκριμένους τύπους παραθύρων, και θυρών, τα οποία ως εκ τούτου, γίνονται μοτίβα που συμπυκνώνουν και οπτικοποιούν τον τοπικό χαρακτήρα.*

(NORBERG-SCHULZ, 1980, σ. 75)

*Μπορούμε να βρούμε σε μια κατοικία ή σε κάποιο μικρότερο έργο μια έκφραση τόσο αξιόλογη, όσο και σε ένα μνημείο.*

(ROSSI, 1966, σ. 67)

**[** Το ίδιο το παιχνίδι προσφέρει τις ευκαιρίες και τα εργαλεία για καταστρατήγηση ή και ανατροπή των περιορισμών στους οποίους στηρίζεται. Έτσι το παιχνίδι αναδεικνύεται σε πραγματικό «θεσμό παραβίασης» των κοινωνικών και χωρο-πολιτισμικών προτύπων.  
(Γερμανός, 1993, σσ. 64-65) **]**





## \_σημείο

Άλλη διάσταση παίρνει ο χώρος και στα σημεία της πόλης που είναι οι λύσεις των γρίφων. Τις στιγμές της ανακάλυψής τους, καταλαμβάνονται από μία μεγαλύτερη ή μικρότερη συρροή ατόμων και τις αντιδράσεις τους. Αναστάτωση, ενθουσιασμός, άμεση επικοινωνία με το αρχηγείο.

### Φωτογραφίες

Χαρακτηριστική περίπτωση είναι ένα είδος γρίφων, αρκετά δημοφιλές από πολλούς διοργανωτές τους παιχνιδιού, οι κοντινές φωτογραφίες από σημεία της πόλης, τα οποία οι ομάδες πρέπει να εντοπίσουν. Συνήθως λειτουργεί ως ταυτοποίηση σημείου. Δηλαδή, οι ομάδες δε γνωρίζουν από κανένα άλλο στοιχείο των διοργανωτών αν η επίλυση του γρίφου είναι σωστή παρά μόνο, αν υπάρχει αντίστοιχη φωτογραφία στα δοθέντα στοιχεία.

Έτσι, υπάρχει αυτούσιος προσδιορισμός ή αναγνώριση ενός υφιστάμενου στοιχείου του χώρου στα πλαίσια του παιχνιδιού.

**Οι διοργανωτές επιλέγουν να αναδείξουν ένα συστατικό της εικόνας ως εξέχον και αναγνωρίσιμο, ενώ η πραγματικότητα ενδέχεται να διαφέρει.** Ένα από τα πολλά χαρακτηριστικά του χώρου αναδεικνύεται, σηματοδοτείται, επαναφέρεται στην μνήμη, επανεγγράφεται στο χάρτη, ακόμα κι αν αυτός είναι του κυνηγιού.

### Επιγραφές

Στοιχεία προστίθενται στο χώρο. Είναι τα αντικείμενα, συνήθως επιγραφές, που παράγει η διοργανώτρια ομάδα για να καθοδηγήσει τους παίκτες στα πλαίσια του 'κυνηγιού'. Προκειμένου το σημείο να γίνει αναγνωρίσιμο, ανεξαρτήτου πραγματικής φύσης του, συνηθίζεται να γίνεται μια προσθήκη προσωρινή από τους διοργανωτές, ένα σημάδι που θα υποδηλώσει την εγκυρότητα του σημείου.

Οι διοργανωτές δηλαδή επεμβαίνουν στα σημεία της πόλης, και τα ορίζουν με τα σημάδια τους.

**Είναι ενός είδους αθέμιτη οικειοποίηση που προσδίδει στο χώρο τον καθορισμό του ως σημείο του παιχνιδιού.**

**Οι επεμβάσεις στον υλικό χώρο είναι εφήμερες,** δε φαίνεται να διαρκούν περισσότερο από τα χρονικά πλαίσια του παιχνιδιού.

Πριν το γεγονός, αυτό εμφανίζεται και προαναγγέλλεται με την αφισκοκόλληση στους δρόμους αλλά και στον 'ραδιοφωνικό' αέρα της πόλης, με τις συνεντεύξεις και τα σποτάκια των διοργανωτών, όσο και τον ημερήσιο τύπο, με τα σχετικά άρθρα και διαφημιστικά.

Τι γίνεται όμως μετά το τέλος του παιχνιδιού;



【 Αρχές Ιούλη 2008: πραγματοποίηση «έναρξης» του επετειακού 20<sup>ου</sup> παιχνιδιού με την τοποθέτηση στην πλατεία 4<sup>ων</sup> Μαρτύρων ενός μεταλλικού γλυπτού του Ρεθεμνιώτη καλλιτέχνη Μανόλη Σκευάκη, εμπνευσμένο από το κατεδαφισμένο ηλιακό ρολόι της οδού Αρκαδίου. Τα αποκαλυπτήρια έγιναν από το δήμαρχο Γιώργο Μαρινάκη. Το γλυπτό είχε ενσωματωμένο ψηφιακό ρολόι που έδωσε τη αντίστροφη μέτρηση για την έναρξη του παιχνιδιού. 】



> Το ίδιο το παιχνίδι μας ωθεί να υποστηρίξουμε πως εκτός του να χρησιμοποιεί στη διάρκειά του στοιχεία του χώρου, επεμβαίνει σε αυτόν, και αφήνει τα δικά του σημάδια, είτε είναι πραγματικά είτε είναι σε επίπεδο μνήμης.

Το βίωμα εγγράφεται και ανακαλείται στη συλλογική μνήμη. Η έννοια του κυνηγιού εγγράφεται στον αστικό ιστό.

*Οι παίκτες βρίσκονται ήδη πολύ μακριά από τον αντικειμενικό υλικό χώρο, παρόλο που δεν απομακρύνθηκαν ούτε στιγμή απ' αυτόν. Βρίσκονται σε έναν «τόπο» που διαμορφώθηκε από τους ίδιους, αφού αποτελεί χώρο της προσωπικής τους εμπειρίας. Ο τόπος δίνει στον υλικό χώρο νέα μορφή, μια νέα ταυτότητα, δημιουργημένες από τα δεδομένα του υποκειμένου.*

*Τα χαρακτηριστικά αυτά του τόπου, είναι επικεντρωμένα στο άτομο – έντονα φορτισμένα συμβολικά – προσωρινά, επειδή μεταλλάσσονται συνεχώς ακολουθώντας την εξέλιξη της δραστηριότητας.*

*Οι μεταβολές της μορφής και της ταυτότητας του τόπου βασίζονται κυρίως σε διαδικασίες σημειολογικών μεταλλάξεων, και εισάγουν την έννοια της εξέλιξης σε ένα πλαίσιο χώρου η οποία συνδέεται με την έννοια του χρόνου. Κάθε αλλαγή δεδομένων συνδέεται και με μια χρονική στιγμή του «σεναρίου» της δραστηριότητας (του παιδιού) έτσι, ο χρόνος ενσωματώνεται στα γεγονότα και στην αποτύπωσή τους στο χώρο. (Γερμανός, 1993, σσ. 156-157)*

Ένα σημείο της πόλης για κάθε κάτοικο μπορεί να σημαίνει κάτι διαφορετικό. Από αδιάφορο, άγνωστο, ως υποχρεωτικό πέρασμα λόγω καθημερινών διαδρομών, ή ακόμα η ανάμνηση ενός γεγονότος, μιας εμπειρίας προσωπικής. Στην περίπτωση μας, με το παιχνίδι μετατρέπεται σε ένα κοινό σημείο μνήμης για το σύνολο των παικτών, μια συλλογική μνήμη. Ο προσδιορισμός του ως σημείο αναφοράς της πόλης παύει να είναι προσωπικός και ανάγεται στη συλλογική σφαίρα.

Μπορεί να είναι το σημείο επίλυσης ενός γρίφου, το σημείο εύρεσης του θησαυρού, ή ακόμα και μια εγκατάσταση-γλυπτό που στήθηκε στα πλαίσια του παιχνιδιού.

### Εγκατάσταση

Ενδέχεται το 'κυνήγι' να επιφέρει μια περισσότερο μόνιμη αλλαγή στο χώρο.

Όπως τότε που ένα ομοίωμα του κατεδαφισμένου ενετικού ρολογιού, σήμανε την ώρα έναρξης του 20<sup>ου</sup> παιχνιδιού, σε άλλη θέση, στην κεντρική πλατεία. Για τους μήνες της εγκατάστασής του εκεί, αποτέλεσε ένα σημείο αναφοράς, έναν τόπο συνάντησης, μια υπενθύμιση πώς αναμένεται το γεγονός «κυνήγι του θησαυρού», μια αιχμή για την άδικη κατεδάφισή του, και την έναρξη ενός κύκλου συζητήσεων με αυτό το ζήτημα στο επίκεντρο.





■ Μια περιγραφή της Ζαΐρας όπως είναι σήμερα θα μπορούσε να περιλαμβάνει όλο το παρελθόν της Ζαΐρας. Η πόλη όμως δε φανερώνει το παρελθόν της, το περιλαμβάνει όπως τις γραμμές ενός χεριού, γραμμένο στις γωνίες των δρόμων, στις γρίλιες των παραθυριών, στις κουπαστές των κλιμακοστασίων, στις αντένες των αλεξικέραυνων, στο κοντάρια των λαβάρων, το κάθε κομμάτι χαραγμένο με τη σειρά του από γρατζουνίσματα, πριονίσματα, εγκοπές, βίαια κτυπήματα. (CALVINO, 1972, σ. 28) –οι πόλεις και η μνήμη. 3■

*Το βλέμμα ακροβατεί, ποιος μπορεί να το ελέγξει; Κοιτά χαμηλά το διάβα του, ψηλά τον ουρανό ανάμεσα στα γείσα, τον ορίζοντα του κρητικού πελάγου πίσω από τους μιναρέδες και το φάρο; Παρατηρεί; Κρίνει; Ποιος ξέρει;*

*Αναγνωρίζω αυτό που βλέπω; Θυμάμαι;*

*Εδώ ήταν κάποτε το δημαρχείο. Η πόρτα του τούρκικου ήταν κάποτε κλειστή. Το καμπαναριό της Μεγάλης Παναγίας κτυπάει κάθε και μισή. Κάποτε, στον ορίζοντα από το μπαλκόνι δέσποζε το καράβι της Ρεθυμνιακής.*

*Σήμερα, τότε, κι ακόμα πιο παλιά... Τα λόγια των παλιών γεννούν δανεικές αναμνήσεις.*

*Κάποτε οι κοπέλες σεργιάνιζαν στην προκουμαία, σχολιάζοντας τους νεαρούς και χαμογελώντας κρυφά στα κομπλιμέντα.*

*Κάποτε, υπήρχαν τα χασαπιά. Τα υπεραστικά λεωφορεία ήταν στην πλατεία Τεσσάρων Μαρτύρων, κι ο πατέρας ψάρευε μικρός τα καλοκαίρια στην τρούμπα στον Κουμπέ...*

*Οι ιστορίες ποτέ δε τελειώνουν και γράφονται κάθε στιγμή.*

## > Η πόλη είναι το περιεχόμενο του παιχνιδιού

Το Κυνήγι του Θησαυρού στο Ρέθυμνο δεν προσδιορίζει τα σημεία του καθαρά γεωμετρικά. Ερευνά, παρατηρεί, εντοπίζει. Και εδώ θεωρούμε πως βρίσκεται η σημασία του.

Η πόλη θα μπορούσε να ειπωθεί πως αποτελεί πηγή συμπυκνωμένης πληροφορίας, και δυνητικά ένα πεδίο αγωγής, μέσω του παιχνιδιού. Στον αστικό ιστό υπάρχουν εγγεγραμμένες οι ιστορικές φάσεις της. *Η μορφή της πόλης είναι πάντα η μορφή μιας εποχής και στη μορφή μιας πόλης συνυπάρχουν πολλές εποχές.* (ROSSI, 1966, p. 67) Η μακραίωνη ιστορία, αφήνει στο χρόνο και το χώρο της πόλης τα σημάδια της, στους ανθρώπους συνειδήσεις.

Το γεγονός ότι το 'κυνήγι' εξελίσσεται στο χώρο της πόλης, αποκτά λοιπόν ιδιαίτερη σημασία.

## > παρατήρηση - αναζήτηση

Η ιδιαιτερότητα του 'κυνηγιού' να απαιτεί αυξημένη παρατήρηση του χώρου της πόλης για την εύρεση ενός στόχου που δεν είναι από πριν γνωστός, συνεπάγεται την αύξηση της αντίληψης των ήδη υφιστάμενων αστικών στοιχείων, γνώριμων ενδεχομένως αλλά μέχρι πρότινος αγνοούμενων. Παύουν να αποτελούν σκηνικό, και γίνονται οικεία.

Η όρεξη για συμμετοχή και το ενδιαφέρον για τον τόπο, τροφοδοτούν μια συστηματική μελέτη της πόλης από τους 'κυνηγούς'. Η συμμετοχή απαιτεί μια οργανωμένη γνώση με δυνατότητες συγκρίσεων, παράλληλων αναφορών και παραπομπών, αλληλοσυσχετίσεων. Η προετοιμασία τους παρέχει τα εφόδια κάνουν τα άλματα στις εποχές και το χώρο και να ανασυνθέτουν τη γνώση δημιουργικά ώστε να φτάσουν στο σωστό αποτέλεσμα.

Η αναζήτηση και παρατήρηση των 'ψιλών γραμμάτων' της πόλης, και πόσο μάλλον η γνώση για αυτά, μας παραπέμπει άμεσα σε μια διαφορετική σχέση και στάση του κατοίκου ως προς την πόλη του. Η γνώση που προκύπτει από τη διαδικασία χρησιμεύει στον ήδη χρήστη της πόλης να δει μία έξω από το συνηθισμένο λανθάνουσα πτυχή της.

**Ωστόσο, δεν ισχύει το ίδιο για τον παίκτη που δεν προετοιμάζεται για το παιχνίδι. Η απλή συγκέντρωση πληροφοριών για τα τελικά σημεία των γρίφων χάνει την ομπρέλα της γενικής γνώσης.**

Οι 'κυνηγοί', καλούνται να ερευνήσουν, να μάθουν την πόλη τους, και πολλοί από αυτούς δέχονται στην πρόκληση να επανασυντάξουν τις μνήμες τους, τις πηγές τους, συγγράφοντας έργα που αφορούν στην πόλη. Η αναζήτηση των οικογενειακών ριζών είναι μια γοητευτική διαδικασία που αναδεικνύει πτυχές παλιότερων εποχών και προσώπων, προβληματίζει για το χτες το σήμερα το αύριο, συνεπαίρνει. Η γοητεία των εξιστορήσεων για ανθρώπους και για πράγματα περασμένα, μπορεί να παρασύρει μικρούς και μεγάλους σε αναζητήσεις. Οι Ρεθεμνιώτες σκαλίζουν τα κιτάπια του παρελθόντος.

**Αυτό ενώ είναι ένα ευρύτερο φαινόμενο, φαίνεται πώς ενισχύεται από το παιχνίδι.** Έτσι μας ομολογεί 'αντί προλόγου' η συγγραφέας της *Πυξίδας: Ως 'κυνηγός' του παιχνιδιού πάντα είχα στο μυαλό μου ένα είδος οδηγού, ο οποίος περιληπτικά και με αλφαβητική σειρά θα περιείχε όσο γίνεται περισσότερες 'πολύτιμες' πληροφορίες. (...) Το μικρό αρχείο που είχα ήταν η αρχή για να ξεκινήσω το ταξίδι στο παρελθόν, διαβάζοντας και καταγράφοντας στοιχεία που αναφέρον στα βιβλία τους Ρεθεμνιώτες συγγραφείς αλλά και στοιχεία από προφορικές πηγές, που είχα την τύχη να συγκεντρώσω.* (Πετρακάκη, 2008, σ. 5)



Η ανάγκη της οργανωμένης αρχειοθέτησης όλων αυτών των στοιχείων και γνώσεων που έχουμε αποκτήσει τα τελευταία χρόνια, έχει συμβάλει καθοριστικά στην κυκλοφορία νέων και πιο εξειδικευμένων εκδόσεων. [ ] Τα τελευταία χρόνια να έχουμε πληθώρα εξειδικευμένων εκδόσεων για την τοπική ιστορία, τη λαογραφία και τον πολιτισμό. Με το έργο των συμπολιτών μας ανοίχτηκαν καινούργιοι δρόμοι έρευνας και δόθηκαν στη δημοσιότητα άγνωστες πτυχές της τοπικής ιστορίας.

Εμ. Σ. Κυδωνάκης  
(Πετρακάκη, 2008, σ.7)<sub>43</sub>



*Από αυτό το κύμα των αναμνήσεων  
που πάει κι έρχεται,  
η πόλη βρέχεται σαν σφουγγάρι και  
φουσκώνει.  
(CALVINO, 1972)*

**【** Η έννοια της διάρκειας στα πλαίσια των αστικών επιστημών είναι ίσως αυτή: η διάρκεια είναι στοιχείο του παρελθόντος, που εξακολουθεί να αποτελεί τμήμα των τωρινών βιωμάτων μας.  
(ROSSI, 1966, σ. 62) **】**

**【** Ενετικά κάστρα, αρχοντικά, εκκλησιές, τζαμιά, μιναρέδες, κρήνες, επιγραφές και χίλιες δυο άλλες μνήμες – κοιμισμένα περιστέρια λες, που φτερουγίζουν στο διάβα σου, και ιστορούν αδιάκοπα τα περασμένα. Μιλούν για πλούτη, για δόξα, για αρχοντιά, μα πιο πολύ απ' όλα για ματαιότητα.  
(Βασίλης Ν. Χαριτάκης, *η ψυχή μιας πόλης*, σ 14) **】**

**【** Σε αντίθεση με τη γνώση, η ενθύμηση φαίνεται αυταπόδεικτα ως μια κατάσταση του μυαλού. Εφόσον μεγάλο μέρος των όσων θυμόμαστε βρίσκεται υπό μορφή αναμνήσεων από συναισθήματα, αισθήσεις και φαντασιώσεις ή από αισθητηριακές εικόνες, είναι όντως δυνατό να μπορούμε να θυμηθούμε χωρίς να έχουμε αντικειμενική γνώση των όσων θυμούμαστε.  
(Θεολόγος, σελ. 56) **】**

## > σύνθεση διαφορετικών περιόδων της πόλης

Μέσα από την έκσταση που αναφέραμε στα προηγούμενα, την αίσθηση μιας άλλης πραγματικότητας, αυτής του παιχνιδιού, οι παίκτες βιώνουν τελικά διαφορετικές εποχές της πόλης.

Μέσα από το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες μεταφέρονται πίσω στο χρόνο, από τη μια ιστορική περίοδο στην άλλη χωρίς χρονολογική σειρά. Συχνά χρειάζεται για την επίλυση γρίφου, γεγονός από πολύ μακρινές χρονολογικά περιόδους να συνδυαστούν προκειμένου να δώσουν τη σωστή απάντηση. Ένα παράλληλο σύμπαν περασμένων χώρων και χρόνων δημιουργείται και συγχέεται με το παρόν.

Αν ο αστικός χώρος, ιδωμένος ως στατικός, έχει μια συγκεκριμένη πειθαρχία, το 'κυνήγι' παίζει με τους μηχανισμούς της, την αναδιατάσσει.

Το ενδιαφέρον έγκειται στο γεγονός ότι μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού και τη ξεχωριστή του σύνθεση ως προς την πόλη, διατυπώνεται μια διαφορετική 'χρήση' της. Η πόλη έχει τις δεδομένες λειτουργίες της, τις όψεις της, 'ζωντανές' ή μη. Το παρελθόν της, με τα χνάρια του γύρω, είναι μόνο το σκηνικό, ανενεργό κατά κύριο λόγο. Ανήκει σε ξεχασμένες αναμνήσεις, αποτελεί εικόνα, τουριστικά εκμεταλλευόμενη, παρασκήνιο της ζωής. Αυτό ανατρέπεται. Με το 'κυνήγι', το ίδιο το παρελθόν χρησιμοποιείται σε ένα σύγχρονο παιχνίδι με την πόλη. Ενσωματώνεται στο παιχνίδι, δεν αποτελεί άχρηστη πληροφορία, γίνεται κτήμα των παικτών.

Ο παίκτης εισβάλλει σε μια επιβεβλημένη τάξη. 'Χρησιμοποιεί' το παρελθόν, το επαναφέρει στο τώρα, το ανακατεύει με το σήμερα, με άλλους στόχους, προσδοκίες, προσωπικές κατασκευές. Αλλάζει αυτή τη τάξη, που η μόνη της ανατροπή μπορούσε να γίνει σε προσωπικό επίπεδο, με βιώματα ή αναμνήσεις. Αυτό τώρα γίνεται για μια ομάδα ατόμων, σε συλλογικό επίπεδο.

*Ο Χώλμπιβαχ υποστήριξε, ορθώς, ότι οι κοινωνικές ομάδες συνθέτουν τις δικές τους εικόνες για τον κόσμο, καταστρώνοντας μια συμπεφωνημένη εκδοχή του παρελθόντος, και επέμεινε στο ότι αυτές οι εκδοχές αποκρυσταλλώνονται μέσω της επικοινωνίας και όχι μέσω της ιδιωτικής ανάμνησης. Μάλιστα, οι κατ' ιδίαν αναμνήσεις ενός ατόμου, αλλά και η γνωσιακή διαδικασία της ανάμνησης, περιλαμβάνουν σε ένα μεγάλο ποσοστό τους στοιχεία που έχουν κοινωνική προέλευση. (Θεολόγος, 2007, σ.55)*



【 Συνεχίζοντας θα μπορούμε στην οδό Μίνως στα δεξιά μας για να παρατηρήσουμε την πιο όμορφη καμινάδα της πόλης. Στον αριθμό 2 της οδού Τσίχλη υπάρχει ένα απλό αλλά αρκετά κομψό θύρωμα που οι παραστάδες του καταλήγουν σε κορινθιακού τύπου επίκρανα και που τα κυκλικά του τρίγωνα γεμίζουν ανάγλυφες ροζέτες. Το θύρωμα αυτό όπως και η κατοικία στην οποία ανήκει είναι της εποχής της βενετοκρατίας.

(Μαλαγάρη-Στρατιδάκης, 1985, σσ 78-79) 】

*Πρέπει να μιλήσουμε για την ιδέα που έχουμε σχηματίσει για αυτό το κτίριο και για τη γενικότερη μνήμη με την οποία είναι φορτισμένο επειδή είναι προϊόν του κοινωνικού συνόλου, και επιπλέον για τη σχέση που εμείς οι ίδιοι έχουμε με αυτό το κοινωνικό σύνολο, διαμέσου αυτού του κτιρίου.*  
(ROSSI, 1966, σ.32)





*‘Τα λόγια του τρελοζωγράφου μη πολυπιστεύεις, θα χρειαστεί να αλλάξεις ρότα όταν κελιάσμα πουλιού ακούσεις .Να τ’ ακολουθήσεις ως το 2’*

*Λύση: Οι ομάδες από τον πίνακα έπρεπε να καταλάβουν ότι αυτό που έβλεπαν τους παρέπεμπε στο «Φαραώ σοκάκι», που έχει μετονομαστεί σε οδό Μίνως(1). Εκεί, ‘άλλαζαν ρότα’ στη συμβολή με την οδό Τσίχλη (‘κελιάσμα πουλιού’-> τσίχλα). Η λύση αλλά και ο επόμενος γρίφος βρισκόταν στον αριθμό 2.*

*Βιβλιογραφία :1) «Ρεθυμνοδωνμικά» , 2) «Οδηγός της πόλης του Ρεθύμνου»,3) «Πυξίδα»*

*Στην οδό Τσίχλη 2, έβρισκαν πλάκα με το γρίφο χαραγμένο πάνω της.*

Η οδοί Μίνως και Τσίχλη πλεόν αναγνωρίζονται από τα κτίρια τους. Αποτυπωμένο στη μνήμη των παικτών βρίσκεται το κτίριο ως εικόνα, ο γρίφος, η φανταστική εξεικόνηση μιας περασμένης εποχής, που αναδίδεται από τα ερειπωμένα αρχοντικά.

Επανέρχονται στο προσκήνιο αναδεικνύοντας την περασμένη ιδιότητά τους, με έναν διαφορετικό τρόπο. Το ‘κυνήγι’ ανιχνεύει τη χαμένη μνήμη της πόλης, τη φέρνει στο προσκήνιο, την διαμορφώνει εκ νέου.

Σε καμία περίπτωση δε διατυπώνει πιστή αναπαραγωγή της, κάτι τέτοιο δε θα ήταν εφικτό, ούτε μάλλον επιθυμητό.



Κλειδί 11 (Χαριτάκης, σ47)

## > Ειδολόγου ερωτήματα

*Ενώ σήμερα οι ίδιες οι πόλεις δίνονται σαν ένα αξιοθρήνητο θέαμα,  
ένα συμπλήρωμα των μουσείων για τους τουρίστες  
που τους περιφέρουν σε γυάλινα λεωφορεία,  
η εντυπωσιακή πολεοδομία αντιμετωπίζει τον αστικό χώρο  
σαν πεδίο ενός ομαδικού παιχνιδιού.*

«η Ενωτική πολεοδομία στο τέλος των αρχών του '50»  
*Internationale Situationniste* No 3, Δεκέμβρης 1959, σ.11  
(ΤΟΥΡΝΙΚΙΩΤΗΣ-ΛΩΡΑΝ, 1979, σ. 41)

**Το Κυνήγι του Θησαυρού στο Ρέθυμνο, μιλάει για την πόλη, για μικρά και μεγάλα. Και προκαλεί την αναζήτηση γνώσης για αυτά. Η πόλη δεν έχει αξία να διαβαστεί μόνο οργανωμένα με συγκεκριμένους πολεοδομικούς ή κοινωνικούς κώδικες, αλλά καθετί που αποτελεί σημάδι της, ή περιεχόμενο της, έχει τη σημασία του. Μάλιστα η ίδια το βίωμα της πόλης που αποκτούν οι παίκτες μέσω του παιχνιδιού, έχει τη δική του σημασία.**

*Το να κατανοήσουμε μια πόλη σημαίνει να ξαναβρούμε πέρα από τα μνημεία της, πέρα από την ιστορία της που είναι γραμμένη σε πέτρες, τον ιδιαίτερο τρόπο ύπαρξης των κατοίκων της. Levi-Strauss (ROSSI, 1966, σ. 301)*

*Ο χώρος μπορεί, αντικειμενικά, να περιγράφεται από τη γεωμετρική του δομή, αλλά προσδιορίζεται και αποκτά την πραγματική του ταυτότητα μέσα από τις υποκειμενικές θεωρήσεις του, που επεξεργάζονται τα άτομα ή/και οι ομάδες που ζουν σ' αυτόν. (Γερμανός, 1993, σ. 18)*

Ο Michel de Certeau (*the practice of everyday life*, 1980), αντιπαραβάλλοντας τον περιπατητή στον θεατή, μιλά για μια πιο «ανθρωπολογική», ποιητική χωρική εμπειρία, φανερώνοντας μια «αποδημητική» πόλη διαμέσου της 'καθαρής' σχεδιασμένης και αναγκώσιμης πόλης. Οι καθημερινοί χρήστες της πόλης, στα ποιητικά μονοπάτια τους, όπου κάθε σώμα ορίζεται από άλλα, γράφουν την αστική ιστορία χωρίς να μπορούν να την διαβάσουν. *Τα δίκτυα αυτών των μεταβαλλόμενων, τεμνόμενων γραφών, συνθέτουν μια ιστορία, που δεν έχει συγγραφέα ή αναγνώστη, σχηματισμένη από τα θραύσματα της τροχιάς και της μεταβολής του χώρου, με αναπαραστάσεις καθημερινά και διαρκώς διαφορετικές.*<sup>21</sup>

Οι ποιητικές αφηγήσεις, μοιάζουν να περιγράφουν καλύτερα αυτή την όψη της πόλης, της αεικίνητης από τις μονάδες των χρηστών της, μιας και η αποστασιοποίηση, η αφαίρεση, που ενέχει ένα λειτουργικά διάγραμμα αναιρεί το πρωτογενές υλικό. Μοιάζει με την πόλη που περιγράφει ο R. Barthes στην *επικράτεια των σημείων*.

[The chronicler who narrates events without distinguishing between major and minor ones acts in accord with the following truth: nothing that has ever happened could be regarded as lost to history.

(W. Benjamin,

On the concept of history) ]

21 σε ελεύθερη μετάφραση σελ. 93

Την πόλη όπου όλα κάνουν την οπτική εμπειρία ένα αποφασιστικό προσανατολιστικό στοιχείο. Την πόλη που δεν μπορούμε παρά να τη γνωρίσουμε μέσα από μια δραστηριότητα εθνογραφικού τύπου, όχι από τοπογραφικό χάρτη, τουριστικό οδηγό, αλλά την πρακτική των κινήσεων: το περπάτημα, την όραση, τη συνήθεια, τη βιωματική εμπειρία. Σε μια πόλη χωρίς διευθύνσεις, σε άλλο σύστημα, κάθε ανακάλυψη είναι έντονη και εύθραυστη, δεν μπορούμε να τη ξαναβρούμε παρά με την ανάμνηση της εντύπωσης που άφησε μέσα μας. (BARTHES, 1970, σσ. 47-51)

Η ανάμνηση και η εντύπωση, δεν καταγράφονται υλικά, μα υπάρχουν, υπάρχουν στο χώρο, στους ανθρώπους, ζουν μαζί με την πόλη, και της δίνουν ζωή.

*Μια σίγουρη εικόνα ενός τόπου, δίνει το πρώτο υλικό από σύμβολα και συλλογικές μνήμες που μπορεί να χρησιμοποιηθούν για την κοινωνική επικοινωνία διαφόρων ομάδων ανθρώπων (Στεφάνου 1999,σ.221)*

Αυτό που πραγματοποιούν οι γρίφοι του παιχνιδιού στον αστικό χώρο, 'χρησιμοποιώντας' κτίρια και ιστορικά γεγονότα με μια αυθαιρεσία, αποτελεί μια υποκειμενική θεώρηση του χώρου. Σε μια υπερβολή θα μπορούσαμε να το παραλληλίσουμε με ενός είδους *detournement*, την επαναχρησιμοποίηση υπαρχόντων καλλιτεχνικών έργων ή στοιχείων αυτών, αλλάζοντας ή διαστρεβλώνοντας εντελώς το νόημα τους, για την μετάδοση ενός εντελώς καινούριου νοήματος<sup>22</sup>.

【 Σε αντίθεση με την *derive*, τα άλλα μέσα, όπως η ανάγνωση αεροφωτογραφιών και των σχεδίων, η μελέτη στατιστικών, γραφικών παραστάσεων ή αποτελεσμάτων κοινωνικών ερευνών, είναι θεωρητικά και δεν κατέχουν αυτή την ενεργητική και άμεση πλευρά που ανήκει στην πειραματική *derive*. Η *derive*, είναι κύριο μέσο της *ψυχογεωγραφίας* (μελέτη των συγκεκριμένων επιδράσεων, του συνειδητά ή μη διαμορφωμένου γεωγραφικού περιβάλλοντος που επηρεάζει άμεσα τη συναισθηματική συμπεριφορά των ατόμων), ένας πειραματικός τρόπος συμπεριφοράς σε μια αστική κοινωνία, η τεχνική του γρήγορου περάσματος μέσα από ποίκιλες *ambiances*. (ΤΟΥΡΝΙΚΙΩΤΗΣ-ΛΩΡΑΝ, 1979, σ. 20) 】

---

22 Λιόκαλος Σταύρος, διάλεξη 2004/126, *Βαριόμαστε στην πόλη: η περιπέτεια της καταστασιακής σκέψης για την πόλη*.

## > διατήρηση ταυτότητας;

*Σήμερα αρχίζουμε να συνειδητοποιούμε ότι η αληθινή ελευθερία προϋποθέτει το να ανήκεις κάπου, και ότι η «κατοίκηση» σημαίνει να ανήκεις σε έναν συγκεκριμένο τόπο. Η λειτουργία των αληθινών πραγμάτων είναι να συγκεκριμενοποιούν ή να «αποκαλύπτουν» τη ζωή στις διάφορες εκφάνσεις της. [...] Κατοικούμε ποιητικά όταν μπορούμε να «διαβάσουμε» την αποκάλυψη των πραγμάτων που απαρτίζουν το περιβάλλον μας. (NORBERG-SCHULZ, 1980, σσ. 24, 183)*

Η ταύτιση και ο προσανατολισμός, είναι οι βασικές ψυχικές λειτουργίες, οι πρωταρχικές πλευρές της εν-τω-κόσμο ύπαρξης του ανθρώπου. Η ταύτιση αποτελεί τη βάση της αίσθησης του ανθρώπου ότι ανήκει, ενώ ο προσανατολισμός είναι η λειτουργία που του επιτρέπει να γίνει, *homo viator*, που είναι μέρος της φύσης του.

【 Η αλλοτρίωση, κατά τη γνώμη μας, οφείλεται πρωτίστως στην απώλεια της ταύτισης του ανθρώπου με τα φυσικά και ανθρωπογενή πράγματα που συναποτελούν το περιβάλλον του. Αυτή η απώλεια εμποδίζει τη διαδικασία του συλλέγειν και γι αυτό βρίσκεται στη ρίζα της σημερινής μας «απώλειας του τόπου». (NORBERG-SCHULZ, 1980, σ. 182) 】

Οι παραπάνω συλλογισμοί ενισχύουν την υπόθεση πως μέσα από το ‘κυνήγι’ ενδυναμώνεται η έννοια της πόλης ως *τόπου*, ενώ αναδεικνύεται η ιστορία της με έναν αρκετά παράδοξο τρόπο. Οι συλλογισμοί αυτοί, μπορεί να μην επαληθεύονται από την πραγματικότητα, στο σύνολό τους και κάθε φορά. Όμως η ανάλυση αυτή μας δίνει τη δυνατότητα να εξετάσουμε τα όρια αυτού του παιχνιδιού, να του δώσουμε σημασία, ακόμα και σε μια προέκταση ενός τίμιου ζυγιάσματος.

Ακόμα κι αν τα μέσα που διαχειρίζεται το παιχνίδι, το είδος των γρίφων ή η επιλογή των σημείων δεν είναι τεκμηριωμένη από μια επιστημονική θεώρηση της πόλης, η διαδικασία δε χάνει την αξία της. Το κεκτημένο από το ‘κυνήγι’ είναι η εφεύρεση ενός μηχανισμού, ενός αυθόρμητου ευρέως αποδεκτού μέσου ο κάτοικος να ασχοληθεί με τη λανθάνουσα κατάσταση της πόλης του, χωρίς ‘στρατευμένο’ στόχο. Προτείνει μια διαλλακτική και δημιουργική σχέση της τοπικής κοινωνίας με ό,τι προϋπήρχε αυτής. Δεν είναι μάθημα ή σεμινάριο. Είναι παιχνίδι.

*Η αξία της ανάγνωσης  
ως μέσου γνωριμίας του ιστορικού πλαισίου  
που διεξάγεται ο θεσμός,  
συνετέλεσε ώστε οι Ρεθεμνιώτες να  
γνωρίσουν και να αγαπήσουν  
την ίδια τους την πόλη.  
Γιατί, όταν γνωρίζεις την ιστορία  
του χώρου που σε περιβάλλει,  
τον αγιάς και τον σέβεσαι περισσότερο.  
Εμ. Σ. Κυδωνάκης (Πετρακάκη, 2008, σ.8)*

# Το Ενετικό Ρολόι του Ρεθύμνου

Πρωτοβουλία για την ανακατασκευή του

## Περιγραφή

**Τ**ο Ρολόι ήταν ένας ψηλός πέτρινος πύργος διαστάσεων κάπως 6x6.5 Μετρούς 20m ήταν το ψηλότερο κτίριο στο Βενετόκρατο Ρέθυμνο.

Το Ρέθυμνο είχε μοναδικότητα σε ολόκληρη την Κρήτη να διαθέτει Ρολόι σε Πύργο ως αρχιτεκτονικό σύνολο. Το Θύρωμά του ήταν κατασκευασμένο από πέλεκρητους πυρολόθους τοποθετημένους με ξεχωριστό τρόπο. Είχε τοξωτό υπέρθυρο, το λοντάρι του Αγ. Μάρκου και δίσκο με λατινικούς αριθμούς. Οι ώρες κοσμούσαν με ανάγλυφες παραστάσεις του ζωδιακού κύκλου.

Μαζί με τη Loggia και την Κρήνη Ρίμποσι αποτελούσε γυναικό σημείο στη Μεγάλη Πλατεία (Piazza) της πόλης, στα πρότυπα της Piazzetta της Βενετίας.



## Ανακατασκευή

**Τ**ο 2008 μετά το αποκρίτικο παιχνίδι «Κινήση του Θησαυρού», ξεκίνησε μια προσπάθεια για την ανακατασκευή του Ενετικού Ρολογιού στο Ρέθυμνο.

Το Ρολόι αποτελεί ένα πραγματικό κτίσμα-σύμβολο και

Η ανακατασκευή του είναι εγχείρημα του οποίου η επιτυχία εξαρτάται από τη συλλογική ευαισθητοποίηση και δράση κατοίκων, φίλων και αρχόντων του τόπου αυτού.



«Ένα πραγματικό κόσμημα, το καμάρι του Ρεθύμνου, για όσους το θυμούνται!»

## Ιστορικά

**Δ**εν είναι γνωστή η ακριβής χρονολογία κατασκευής του. Επισκευάστηκε το 1601 ενώ το 1900 ο αρχαιολόγος Gerola το αποτύπωσε μέσα από τα καταπλάσματα που το περιβάλλαν την εποχή εκείνη.

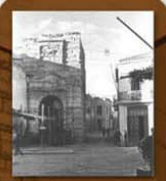
## η άνοδος...

Το 1939 ο Δήμος Ρεθύμνου αποκάλυψε το Ρολόι από τις 3 πλευρές του. Στα 1943/44 ο E. Gaidich, φωτογραφίζει το τμήμα του Πύργου του Ρολογιού όπως ήταν χωρίς τις γύρω οικοδομές.

## ...και η πτώση

Αρχές του 1945, το Δημοτικό Συμβούλιο της Πόλης αποφασίζει αφηνίως την καταστροφή του Πύργου του Ρολογιού και το κατεδαφίζει μέσα σε 2 μέρες. Άλλα ήταν η διευκόλυνση κίνησης των οχημάτων προς το λιμάνι.

Πληροφορίες αναφέρουν ότι τμήματα του Ρολογιού καταποντίστηκαν βαθιά στη θάλασσα για να μην το ξαναστήσει η αρχαιολογική υπηρεσία.



## Βρες το ρολόι!

Ακόμα και σήμερα υπάρχει εμφανής στην αρχή του βόρειου τμήματος του θυρίαιματος του Ρολογιού.



## > Σημειώσεις

- > ΤΣΑΚΩΝΑΣ, Μάνος (επ.) 2009 *το Κυνήγι Θησαυρού στο Ρέθυμνο: 20 χρόνια.* συλλογική έκδοση, **ΑΘΗΝΑ**, εκδ. **ΛΙΒΑΝΗ, 2009**<sup>23</sup>
- Ω
- > CAILLOIS, Roger 1958 *Les jeux et les hommes*, Paris, Librairie Gallimard (μτφρ. Barash, Meyer, *Man, play and games*, Free Press of Glencoe, Inc., , 1961) "I. The Definition of Play" και "II. The Classification of Games" (πηγή: ανάρτηση στο [HTTP://NIDIFFER.NET/CLASSES/270-08/WEEK\\_01\\_INTRO/CAILLOIS.PDF](http://NIDIFFER.NET/CLASSES/270-08/WEEK_01_INTRO/CAILLOIS.PDF) των SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric, επιμ. *The Game design reader: a rules of play anthology*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2006, σσ. 122-155)
- HUIZINGA, Johan 1938 *Homo Ludens* (ελ. μτφρ. Λυκιαρδόπουλος, Γεράσιμος & Ροζάνης, Στέφανος, *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, ΑΘΗΝΑ, εκδ. Γνώση, 2010)
- MASTERS, Patricia Anne 2008 "Play Theory, Playing, and Culture", στο *Sociology Compass* , Vol. 2/3, σσ. 856–869. αναφορά στο [HTTP://WWW.T12ONLINE.COM](http://www.t12online.com) και ανάρτηση στο [HTTP://WWW.STOLAF.EDU/DEPTS/CIS/WP/TIANO/PROJECT/SOURCES/PLAYTHEORY.PDF](http://www.stolaf.edu/depts/cis/wp/tiano/project/sources/playtheory.pdf)
- ΓΕΡΜΑΝΟΣ, Δημήτρης 1993 *Χώρος και Διαδικασίες Αγωγής: Η Παιδαγωγική Ποιότητα του Χώρου*, ΑΘΗΝΑ, εκδ. GÜTENERG, 1993 (ε' ανατύπωση: 2005)
- > BARTHES, Roland 1970 *L'empire des signes* (ελ. μτφρ. Παπαϊακώβου, Κατερίνα, *Η επικράτεια των σημείων*, ΑΘΗΝΑ, εκδ. Ράππα, 1980)
- DE CERTEAU, Michel 1980 *L'invention du quotidien. Vol. 1, Arts de faire* (μτφρ. Rendall, Steven, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, 1984) "Part III.Spatial Practices, Chapter VII. Walking in the City" (πηγή: διαδίκτυο)
- NORBERG-SCHULZ, Christian 1980 *Genius Loci, Towards a phenomenology of Architecture* (ελ. μτφρ. Φραγκόπουλος, Μίλτος, επ. Πεχλιβανίδου-Λιακατά, Αναστασία, *Genius Loci, Το Πνεύμα του Τόπου, Για μια Φαινομενολογία της Αρχιτεκτονικής* ΑΘΗΝΑ, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις ΕΜΠ, 2009)
- ROSSI, Aldo 1966 *L'Architettura della città* (ελ. μτφρ. Πετρίδου, Βασιλική, *Η αρχιτεκτονική της πόλης*, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, εκδ. University Studio Press, 1991)

- SENNETT, Richard  
1977 *The fall of public man* (ελ. μτφρ. Μερτικας, Γιωργος, *Η τυραννία της οικειότητας*, ΑΘΗΝΑ, εκδ. Νεφέλη, 1999)
- ΘΕΟΛΟΓΟΣ, Κώστας "Η αξία της μνήμης για μια κοινωνία", στο *intellectum*, 2007-2008, τεύχος 3, σσ. 53-69.
- ΛΩΡΑΝ, Κλωντ & ΤΟΥΡΝΙΚΙΩΤΗΣ, Πάνος (μτφρ.) 1979 *Χωροταξία* (επιλογή κειμένων από *Internationale Situationniste 1958 – 1969*, ΠΑΡΙΣΙ, Editions Champ Libre, 1975), ΑΘΗΝΑ, εκδ. Ακμων, 1979
- ΣΤΕΦΑΝΟΥ, Ιωσήφ & ΣΤΕΦΑΝΟΥ, Ιουλία 1999 *Περιγραφή της εικόνας της πόλης*, ΑΘΗΝΑ, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις ΕΜΠ, 1999
- > ΔΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, Ιορδ. 1977 *Τα σπίτια του Ρέθειμου - Συμβολή στη μελέτη της αναγεννησιακής αρχιτεκτονικής της Κρήτης του 16ου και του 17ου αιώνα*. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού (α' έκδοση 1977, β' έκδοση 2001).
- ΜΑΛΑΓΑΡΗ, Αλκμήνη & ΣΤΡΑΤΙΔΑΚΗΣ, Χάρης 1985 *Ρέθυμνο, Οδηγός για την πόλη και τα περιχώρα της*. (γ' έκδοση, ΑΘΗΝΑ, 1991)
- ΠΕΤΡΑΚΑΚΗ, Αθηνά 2008 *Πυξίδα. Οδηγός για την ιστορία του Ρεθύμνου*, ΡΕΘΥΜΝΟ, Γραφικές τέχνες Καραγιαννάκη, 2008
- ΠΡΕΒΕΛΑΚΗΣ, Παντελής 1938 *Το χρονικό μιας πολιτείας* (α' έκδοση του συγγραφέα, ΡΕΘΥΜΝΟ 1938) ΑΘΗΝΑ, εκδ. Βιβλιοπωλείον της "Εστίας", ιγ' έκδοση 2009,
- > CALVINO, Italo 1972 *Le città invisibili* (ελ. μτφρ. Χρυσσοστομίδης, Ανταίος, *Οι αόρατες πόλεις*, ΑΘΗΝΑ, εκδ. Καστανιώτη, 2004)
- CAMUS, Albert 1948 *La chute* (ελ. μτφρ. Ευθυμιάδου, Ιωάννα, *Η πτώση*, ΑΘΗΝΑ εκδ. Γράμματα, 1987)

> **ιδιωτική βιβλιοθήκη**

Καλλέργης Α., Μ. Κ. (2009). *Το Κυνήγι Θησαυρού στο Ρέθυμνο - 20 χρόνια*. Αθήνα: εκδοτικός οίκος Α.Α. ΛΙΒΑΝΗ.

Καρποδίνη-Δημητριάδη, Ε. (1995). *Κάστρα και Φορτέτσες της Κρήτης - εικόνες και μνήμες*. Αθήνα: ΑΔΑΜ.

Καλοκύρη, Κωσταντίνου Δ. (1998) *Η αρχαία Ρίθυμνα*. Ρέθυμνο: ΜΙΤΟΣ.

Μαλαγάρη Α., Στρατιδάκης Χ. (1985). *Ρέθυμνο, Κρήτη - Οδηγός για την πόλη και τα περίχωρά της*.

Παπαδάκης, Χ. Α. (2009). *Ο Αιγυπτιακός Φάρος του Ρεθύμνου*. Ρέθυμνο: Γραφικές Τέχνες Καραγιαννάκη.

Παπαδάκης, Χαρίδημος. Α. (2006). *Το Νερό μιας Πολιτείας*. Ρέθυμνο: Γραφικές Τέχνες Καραγιαννάκη.

Παπαδάκης, Χαρίδημος. Α. (2005). *Τα χασαπιά του Ρεθύμνου και όχι μόνο*. Ρέθυμνο: δικηγορικός σύλλογος Ρεθύμνης

Παπαδάκης, Κωστής Η. (επ.)(2000). *Γλυπτά & Ενεπίγραφοι πλάκες του Ρεθύμνου*, πρόγραμμα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης 1ου γυμνασίου Ρεθύμνης, Ρέθυμνο: «ο Ραδάμανθυς»

Πρεβελάκης, Π. (α' έκδοση του συγγραφέα, Ρέθυμνο 1938). *Το χρονικό μιας πολιτείας*. 1γ' έκδοση 2009, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της "Εστίας".

Παπαδαντωνάκη, Μιχάλη Γ. (2005). *Ποιητικά Σκιρτήματα, Μαθητικές Αναπολήσεις*. Ρέθυμνο: Γραφοτεχνική Κρήτης ΑΕΕ. επιμέλεια: Αστρινός, Μανός

Ποθουλάκης, Δημήτρης Π. (2008) *Το Ρέθεμνος που έφυγε.Ι* Αθήνα: κρητικός τύπος το κρικρι

Σπανδάγος, Γιάννης. (1999). *Ρέθυμνο. Λιμάνι και Προκυμαία*. Ρέθυμνο: ΜΙΤΟΣ.

Στρατιδάκης Χάρης. (2009). *Έναντι Σχολής Χωροφυλακής. Ο μετασχηματισμός μιας ρεθεμνιώτικης γειτονιάς μέσα σε μισό αιώνα*. ΡΕΘΥΜΝΟ: Γραφοτεχνική Κρήτης ΑΕΕ

Τσιριμονάκη, Μαρία. (1997). *Εν Ρεθύμνω. Αφηγήματα*. Ρέθυμνο: Γραφοτεχνική Κρήτης ΑΕΕ

Τρούλης, Μιχάλης. (2011). *Ταξιδεύοντας στο Ρέθυμνο*. Ρέθυμνο: εκδοτικές επιχειρήσεις Καλαϊτζάκης Α.Ε.,



## > δημοτική βιβλιοθήκη Ρεθύμνου

(1988). *Η Κρήτη στις αρχές του αιώνα μας - Συμβολή στα 75 χρόνια από την ένωση της Κρήτης με την Ελλάδα - φωτογραφικό πανόραμα από το αρχείο του Περικλή Διαμαντόπουλου.* : Υπουργείο Πολιτισμού - Φιλολογικός Σύλλογος Χανίων, ο “Χρυσόστομος”.

Δημακόπουλος, Ι. Ε. (α' έκδοση 1977, β' έκδοση 2001). *Τα σπίτια του Ρέθεμνου - Συμβολή στη μελέτη της αναγεννησιακής αρχιτεκτονικής της Κρήτης του 16ου και του 17ου αιώνα.* Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού - Ταμείο αρχαιολογικών πόρων και απαλλοτριώσεων - Διεύθυνση Δημοσιευμάτων - Δημοσιεύματα του αρχαιολογικού δελτίου αρ.24.

Κρυοβρυσανάκης, Λευτέρης, Κ. (2006). *Πανόραμα Ρεθύμνου.* Ρέθυμνο: Γραφοτεχνική Κρήτης ΑΕΕ.

Πετρακάκη, Α. Ε. (2008). *Πυξίδα - οδηγός για την ιστορία του Ρεθύμνου.* Ρέθυμνο: Γραφικές τέχνες Καραγιαννάκη.

Τρούλης, Μ. (1998). *Ρέθυμνο, ιστορία - περιήγηση - σύγχρονη ζωή .* Ρέθυμνο: ΜΙΤΟΣ.

Βαλαρή, Θεμιστοκλή (2005). *Μια πόλη αναμνήσεις.* Ρέθυμνο: εκδοτικές επιχειρήσεις Καλαϊτζάκης Α.Ε.,

Σπανδάγος, Γ. (2006). *Μια πόλη μεταμορφώνεται. Το Ρέθυμνο του 20<sup>ου</sup> αιώνα.* Ρέθυμνο: ΜΙΤΟΣ.

Τσιριμονάκη, Μαρία (2002). *Αυτοί που έφυγαν – Αυτοί που ήρθαν. Από την αυτονομία ως την ανταλλαγή.* Ρέθυμνο: ΜΙΤΟΣ.



22  
της  
Αγγελικής Καλλέργη

Στην ιστορία του πιο επιτυχημένου θεατρού πέρασε η 21η διοργάνωση του Κυνηγιού του Χαμένου Θησαυρού, που κράτησε σε εγρήγορση επί δύο ημέρες τους τρεις και πλέον χιλιάδες κληγούς του Ρεθύμνου και έσπευτε τα μέλη της ομάδας «Νάτα Κεράτα» στον έβδομο ουρανό!

Η «Νάτα Κεράτα» είναι η ομάδα που έκοψε πρώτα το νήμα του 21ου Κυνηγιού του Χαμένου Θησαυρού στο Ρέθυμνο και θράμβευσε, βρίσκοντας τη λύση του «Τελευταίου κόλλυβος» των Αργόσχολων. Τα νύχια τους, τα μέλη της ομάδας την αφιέρωσαν στον άτυχο των «Νάτα Κεράτα», τον Σίληρ Παπαδάκη, που το ηρώο του Σαββάτου είχε ένα άτυχια και βρέθηκε στο νοσοκομείο. Πριν το δημαρχείο, μάλιστα, πέρασαν από το Νοσοκομείο για να ενημερώσουν τον φίλο τους για τα μεγάλα τους επιτυχία.

Τα μέλη των «Νάτα Κεράτα» σέκουσαν νηλιά του θησαυρού, που δεν ήταν άλλος από το... μαχαίρι - κειμήλιο, που είχε κλαπεί στην προκυνηγιτική περίοδο από σπιτι αυλάκτη στο Ρέθυμνο, όπως μας είχαν ενημερώσει οι διοργανωτές.

Ο θησαυρός ήταν κρυμμένος κάτω από τον μοναδικό φοινίκια της Πλατείας Αγνώστου Στρατιώτη και από εκεί οι νικητές, έκοψαν μαζί τους τα καπλάλλα εργαλεία κατάφεραν να τον ξεβρύνουν.

Όλα την ημέρα, περισσότεροι από τρεις χιλιάδες κληγούς από 46 ομάδες ξεκίνησαν στους δρόμους του Ρεθύμνου, προσπαθώντας να λύσουν τους γρίφους των Αργόσχολων, που κατάφεραν να εντυπω-



οίασαν με την καλοδουλεμένη δουλειά τους, αλλά και την ποικιλία των γρίφων, που αναφέρονταν στην ιστορία της πόλης και των ανθρώπων της.

#### Ο Π. ΣΟΜΠΟΛΟΣ ΣΤΟ ΧΟΡΟ ΤΟΥ ΚΥΝΗΓΙΟΥ

Την πρόγευση γι' αυτό που θα ακολουθούσε την πήραν οι χιλιάδες κληγούς του Ρεθύμνου το βράδυ της Παρασκευής στον καθιερωμένο χορό του παιχνιδιού, που πραγματοποιήθηκε στο κέντρο «Μέγαρο». Οι «Αργόσχολοι» είχαν φροντίσει να γιορτάσουν οι παίκτες με το πρώτο υλικό για την έναρξη του κληγού, όπως αρχικά τους έβαλαν να παίξουν ένα παιχνιδάκι γνώσεων, όπου ουσιαστικά έπρεπε να αποδείξουν πόσο επιμελή ήταν τα μέλη των ομάδων που συμμετείχαν και στην προκυνηγιτική περίοδο, αφού κλήθηκαν να αναπλάσουν ερωτήσεις σχετικά με την ιστορία του «Τελευταίου Κόλλυβος»... Με ευφάνταστες μεταφράσεις, οι παίκτες γέλασαν και έπαιξαν και τελικά δύο από τις ομάδες κέρδισαν δώρα που προσέφερε η εταιρεία - χορηγός του

Κυνηγιού, η CYTA. Την παράταση έκλεψε να βρύνει τον χορό ο καλεσμένος των «Αργόσχολων», ο δημοσιογράφος, πρόεδρος της ΕΣΗΕΑ, Πάνος Σόμπολος, ο οποίος είχε επιστρατευτεί από τους διοργανωτές να «σηκώσει» το ρεπορτάζ για τον υποτιθέμενο φόνο του Ι.Κ. στη Πλατεία της Μητρόπολης, που αποτέλεσε και το κεντρικό σημείο του φετινού παιχνιδιού. Ο κ. Σόμπολος αποθεώθηκε από τους χιλιάδες κληγούς και δεν έκρυψε την έκπληξή του για το γεγονός ότι μία ολόκληρη πόλη ζει και αναπνέει στους ρυθμούς αυτού του παιχνιδιού. Μάλιστα, σημείωσε πως δέχθηκε να συμμετάσχει στην προσπάθεια των «Αργόσχολων» με πολύ μεγάλη χαρά, όταν έμαθε το θέμα του παιχνιδιού, συμβάλλοντας και ο ίδιος στην προσπάθεια που γίνεται για να αναδειχθεί το σημαντικό πρόβλημα εγκληματικότητας και στην πόλη της.

Οι διοργανωτές της εκδήλωσης το ζήτησαν να εκφωνήσει και τη συνέχεια της ιστορίας, που έφθνε στο φως νέα στοιχεία: την αποκάλυψη από την ηλικιωμένη της ιστορίας ότι η

## ΠΕΡΑΣΕ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΘΕΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟ 21<sup>ο</sup> ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΧΑΜΕΝΟΥ ΘΗΣΑΥΡΟΥ

# Τα "Νάτα Κεράτα" στο θησαυρό των "Αργόσχολων"



πραγματικός δράστης του φόνου ήταν ο...Πετράκης, ο γιος των γετώνων της!

Ο χορός του κληγού έκλεισε με το δίδυμο της stand up comedy, Χριστόφορο Ζαχαράκη και Θανάση Παπαγεωργίου, οι οποίοι κατάφεραν να μας κάνουν να γελάσουμε, ασχολήθηκαν με...φυσικούς, φυλουργούς και παιδικά και κερκοροτόπιαν θερμά!

Άξια, δε, να σημειώσουμε πως η βραδιά είχε έναν ακόμα σημαντικό χαρακτήρα, αφού οι χιλιάδες συμμετέχοντες έδωσαν τον οδολό τους για την ενίσχυση της αξιολογίας κοινωνικής δράσης του Ρεθύμνου, για το Ιατρείο Κοινωνικής Αλληλεγγύης. Οι άνθρωποι του ιατρείου ενημέρωσαν τους κληγούς για την δράση τους και φυσικά κανείς δεν αρνήθηκε να προσφέρει λίγο από το περιουσιμά του για τους σκοπούς του.

#### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥ

Το 21ο Κυνήγι του Χαμένου Θησαυρού ξεκίνησε το μεσημέρι του Σαββάτου. Με ένα ραδιοφωνικό μήνυμα μέσω του Team FM 102, που μιλούσε για τους 10 'Πετράκηδες', που έπρεπε να ανακάλυψουν μέσω στην Παλιά Πόλη. Ξεκίνησαν οι κληγούς και εντόπισαν τους μικρούς 'Πετράκηδες' και τελικά συναντήθηκαν στο «Σπίτι του Πολιτρού» στην πλατεία Μικροασίας, από όπου πήραν τον πρώτο από τους τέσσερις γρίφους της ημέρας. Μετά από διάβα περίπου αναζήτησης, πρώτες οι «Κατοίκες» κατάφεραν να λύσουν τον τέταρτο γρίφο, να οδηγηθούν στη «κωφόρα» Σκουλοόδη, τον υποπρόξενο της Ρωσίας, όπου εντόπισαν και συνέλαβαν τον δράστη του φόνου! Ένας εκ των «Αργόσχολων», ο Κώστας Δάνδουλος ως «εγκληματίας Πε-

τράκης» αναγκάστηκε να διανυκτερεύσει σε χώρο που του εξασφάλισαν οι «Κατοίκες» και τελικά να οδηγηθεί στην Κυριακή το πρωί στον αστυνομία!

#### Ο «ΠΑΡΑΦΟΝΟΣ» ΤΗΣ ΚΥΡΙΑΚΗΣ

Η μέρα ξεκίνησε λίγο μετά τις 8.30 το πρωί της Κυριακής με το ραδιοφωνικό σποτ - γρίφους των «Αργόσχολων» μέσα από την συχνότητα του Team FM 102, που φυσικά για μία ακόμη χρονιά έδνε όλη την ημέρα - και το Σάββατο - τον παλιό του παιχνιδιού. Οι κληγούς, ακουώντας το, οδηγήθηκαν στην Αστυνομική Διεύθυνση Ρεθύμνου και από εκεί άρχισαν να αναζητούν διαδοχικά τα σημεία, που είχαν κρύψει οι «Αργόσχολοι».

Οι διοργανωτές σε μία προσπάθεια να ελαχιστοποιήσουν το φαινόμενο που ανθούσε τα προηγούμενα χρόνια με την αποκάλυψη

Ψάχνετε για στρώμα;

**ideal strom®**

ιδανικές συνθήκες ύπνου

Ηγ. Γαβριήλ 101  
τηλ. 2831025770

ΛΥΚΕΙΟ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΙΔΩΝ  
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΡΕΘΥΜΝΗΣ

**ΤΗΝ ΤΣΙΚΝΟΠΕΜΠΗ ΤΟ ΠΑΙΔΙΚΟΣ ΧΟΡΟΣ ΤΟΥ ΛΥΚΕΙΟΥ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΙΔΩΝ**

Προσκαλούμε τους μικρούς μας φίλους στην αίθουσα μας, στην προκυμαία, την Τετάρτη 4 Φεβρουαρίου 2010 από 15:30 έως 19:00 το απόγευμα για να διασκεδάσουν με την αγαπημένη τους κλόνουν «Ρορώ», την παρέα της και πλούσια δώρα.

Το Δ.Σ. του Δ.Ε.Ρ.

#### ΑΝΑΚΩΝΙΣΗ

Ο Σύλλογος Ρεθύμνιων Μικροασίων ξεκινά και φέτος ραδιοφωνικό Παροδοσιακό χορό από 3/2/2010. Τα μερίσματα θα διεξάγονται στην Ξεναία του Σαλλόγου στην οδό Μελλασοβίας και Γουκαζόβλια κάθε Τετάρτη στις 7:30πμ με χοροδιδάσκοντα τον Δημήτρη Σαραντινή.

Τηλ. πληροφοριών: 6948127938 & 6974006921.  
Δεκά όμοιο κάθε ηλικίας.

Σας περιμένουμε  
Το Δ.Σ. του Σαλλόγου



των λύσεων από ομάδα σε ομάδα μέσω τηλεφώνου, έκαναν φέτος μία πρωτότυπη ομαδοποίηση: "γκρουπάρια" τις 46 ομάδες σε έξι διαφορετικές ομάδες γρίφων και μετά από τους πρώτους πέντε κοινούς γρίφους άρχισαν να δίνουν διαφορετικούς γρίφους σε κάποιες ομάδες. Όλες μαζί οι ομάδες "συναντώνταν" ξανά μετά από πέντε γρίφους και σηπ συνέχεια "κώριζαν" σε νέο γκρουπ γρίφων, με διαφορετικά αυτή τη φορά ομαδοποιήσι! Το τι σημειώθηκε μεταξύ των μελών των ομάδων στους πρώτους διαφορετικούς γρίφους δεν περιγράφεται! Το μόνο σίγουρο είναι ότι με αυτήν την τακτική - που ήθελε πολλή δουλειά από πλευράς "Αργόσχολων" -

κατάφεραν οι ομάδες πραγματικά να παίξουν και, όπως είναι οι διοργανωτές, οι "μικρές" ομάδες τα πήγαν εντυπωσιακά καλά.

Η "Νάτα Κεφάτα" κατάφερε να λύσει τον διπλό τελικό γρίφο, που πήραν αρκετές ακόμα ομάδες και να ξεθάγει το θησαυρό, που είχαν κρύψει οι διοργανωτές κάτω από τον μοναδικό φωνικά της πλατείας Αγνώστου Στρατιώτη. Ο τρόπος με τον οποίο η ομάδα επέλεξε στον Άγνωστο επίσης εντυπωσιακός: με την λύση του ενός γρίφου, που έστειλε την ομάδα στην οδό Χειμάρρας, τα μέλη της πήραν ένα καλόδιο με δύο ακροδέκτες. Με τη λύση του δεύτερου τελικού γρίφου, που οδηγούσε τις ομάδες στο παλιό ναυπηγείο, τα μέλη της "Νάτα Κεφάτα" πήραν έναν πίνακα με τον χάρτη του Ρεθύμνου, όπου στις διάφορες περιοχές υπήρχαν υποδοχές για την είσοδο των ακροδεκτών. Τοποθετώντας η ομάδα τους ακροδέκτες του καλωδίου από τη μία στην οδό Χειμάρρας και από την άλλη στην περιοχή του ΤΕΙ άναβε το φωτάκι στην Πλα-

τεία Αγνώστου Στρατιώτη. Τα μέλη της "Νάτα Κεφάτα", που είχαν πάρει και δύο χαρτάκια με την επιστημονικά ονομασία του ισό των φωνικών, έπρεζαν στον φωνικά της πλατείας Αγνώστου Στρατιώτη, έκοψαν και ξθάψαν το μαγικό μπαούλακι. Ο θησαυρός δεν μπορούσε να είναι άλλος από το μαχαίρι - κερμύλιο που υποτίθεται ότι είχε κλέψει ο δράστης του φόνου του Ι.Κ. στις 8 Ιανουαρίου από το σπίτι συλλέκτη του Ρεθύμνου. Νικητές, διοργανωτές και εκποντάδες άλλοι κυνηγοί συναντήθηκαν στο Δημορχείο του Ρεθύμνου, όπου πανηγύριζαν την ολοκλήρωση του παιχνιδιού και έδωσαν ραντεβού για την 22η διοργάνωση, στις 20 Φεβρουαρίου του 2011.

Μεταξύ των αξιοσημείωτων της φετινής διοργάνωσης ήταν και ο τρόπος που οι "Αργόσχολοι" έκρυψαν τον θησαυρό. Έχοντας επιλέξει το κεντρικότερο ίσως σημείο της πόλης, την πλατεία Αγνώστου Στρατιώτη, αναγκάστηκαν να πάνε πέντε βράδια για να καταφέρουν να θάψουν το κουτί

με το μαχαίρι χωρίς να τους δει κανένα ανεπιθύμητο μάτι. Στο μεταξύ, οι οδηγιοί ταξί της πλατείας είχαν κάνει και "χρυσές δουλειές", αφού οι Αργόσχολοι για να τους απομακρύνουν, έκαναν διαδοχικά τους πελάτες!

**ΠΙΣΤΟΣ ΣΤΟ ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΤΟΥ Ο TEAM FM**

Στο Δημορχείο Ρεθύμνου είχε στήσει, όπως κάθε χρόνο, το studio του το Team FM 102. Από εκεί, οι διοργανωτές "Αργόσχολοι" έδωσαν το σύνθημα για την έναρξη του παιχνιδιού και φυσικά με την εξέλιξη του κυνηγιού εζηγουσαν και τις λύσεις των γρίφων, από τους οποίους είχαν περάσει όλες οι ομάδες.

Το studio του Team FM επισκέφθηκε και ο δημοσιογράφος, Πάνος Σόμπος, που έβρε από κοντά το κλίμα του Ρεθύμνου την ημέρα του παιχνιδιού. Δήλωσε εξαιρετικά εντυπωσιασμένος από την "όμορφη τρέλα" των ρεθυμνιωτών, που αποδεικνύουν κάθε χρόνο πόσο πολύ αγαπούν την πόλη τους και την ιστορία της. Δεν έκρυψε,

δε, πως ευχαριστήθηκε την φιλοξενία των κριτικών και δεν παρέλεψε να μιλήσει με τα καλύτερα λόγια για την πόλη του Ρεθύμνου, την ομορφιά και τη ζωτικότητα της.

Τον Team FM επισκέφθηκαν οι δύο βουλευτές του Ρεθύμνου, κ.κ. Μανώλης Όθωνας και Όλγα Κεφαλογιάννη, ο δήμαρχος Ρεθύ-

μνου, Γιώργος Μαρτινάκης, η δημοτική σύμβουλος, Πέπη Μπαλιράκη - Μαυαλάκη και πολλοί ακόμα, ενώ ζωντανά το κλίμα στις ομάδες μεταδόταν από δεκάδες τηλεφωνικές παρεμβάσεις από τα ακραγεία, όπου εξηλουσταν με κέφι το παιχνίδι!

ΓΥΡΙΣΤΕ ΣΕΛΙΔΑ

**Η ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΤΩΝ 46 ΟΜΑΔΩΝ**

ΚΑΤΑΤΑΞΗ	ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ
1	ΘΥΣΑΥΡΟΣ ΝΑΤΑ ΚΕΦΑΤΑ
2 (ΤΕΛΙΚΟΣ)	ΓΑΛΑΤΕΣ
3 (ΤΕΛΙΚΟΣ)	ΑΜΕΑΕΙΗΤΟΙ
4 (ΤΕΛΙΚΟΣ)	ΕΚΑΤΕ΄ Η ΚΟΥΤΣΗ ΚΑΤΣΙΚΑ
5 (ΤΕΛΙΚΟΣ)	ΑΝΙΧΝΕΥΤΕΣ
6 (ΤΕΛΙΚΟΣ)	ΑΔΙΑΦΟΡΟΙ-ΑΔΙΑΦΘΟΡΟΙ
7 (ΤΕΛΙΚΟΣ)	ΑΡΚΑΛΟΙ
	ALTER EGO
8	ΑΜΕ ΝΑ ΔΕΙΣ ΑΝ ΕΡΧΟΜΑΙ
9	ΡΕΜΠΕΚΕΛΕΣ
	ΤΖΙΤΖΙΚΟΤΡΙΧΗΔΕΣ
	ΜΑΧΜΟΥΡΗΔΕΣ
10	ΜΑΛΑΤΑΝΕΣ
11	ΚΡΑΣΟΚΟΥΡΟΥΤΙΕΣ
12	ΠΑΡΕΜΗΔΕΣ CLUB
	ΧΟΧΛΑΟΙ
	ΣΟΙ ΑΝΑΜΑΖΩΣΑΡΗΔΩΝ
13	ΕΜΕΙΣ ΚΙ ΕΜΕΙΣ
	ΟΙ ΑΛΛΟΙ
14	ΜΠΑΓΑΣΕΣ
15	ΓΚΟΥΣΤΙΚΟΥΝΗΔΕΣ
	ΜΠΟΥΜΠΟΥΝΕΣ
16	ΠΛΑΝΗΤΕΣ ΚΑΙ ΑΝΕΣΤΟΙ
17	ΣΚΑΡΑΒΑΙΟΙ CLUB
18	ΦΕΥ...ΓΑΤΟΙ
	ΔΕΣΧΗ ΜΑΜΟΥΝΩΝ
	ΠΩΣ ΣΟΥ ΦΑΝΗΚΕ
	ΤΟΣΟΚΡΟΤΑΛΟΙ
19	
20	ΟΙ ΠΟΤΕΣ ΤΗΣ ΣΤΡΟΓΓΙ ΤΡΑΠΕΖΗΣ
21	(ΑΝΤΙ)ΚΑΠΙΝΙΣΤΕΣ
	ΑΦΟΡΤΙΣΤΟΙ CLUB
22	ΚΑΤΙ ΚΟΥΡΑΣΜΕΝΑ ΠΑΛΙΚΑΡΙΑ
23	ΑΝΕΜΟΜΥΑΛΟΙ
24	ΒΟΥΔΑΛΙΑ
	ΔΕΙΞΕ ΣΤΡΑΒΕ Τ' ΑΛΛΗΘΩΡΟΥ
25	ΤΕΜΠΕΛΟΣΚΥΛΑ
26	ΠΑΡΕ ΦΟΡΑ ΚΑΙ ΚΟΥΤΟΥΛΑ
27	ΠΕΡΙΠΗΗΤΕΣ CLUB
	ΨΑΘΟΥΡΙΑ
28	ΑΘΟΥΡΒΟΙ
29	ΑΠΤΟΥΡΟΥΣΙΝΗΜΕΝΟΙ
30	OUTSIDERS
31	ΧΑΝΑΙΕΡΟΣ
32	ΜΑΣΑ ΣΟΥΡΑ
33	ΜΑΤΑΡΙΣΜΕΝΟΙ CLUB



# Απόλυτα επιτυχημένο το "Τελευταίο Κόλπο"



## ΟΙ ΓΥΦΟΙ ΤΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥ

Μετά τη μαρτυρία της γιαγιάς, η οποία κατέδειξε το δρόμο, η αστυνομία εξαπέλυσε ανθρωποκυνηγητό για να τον συλλάβει. Αυτός στην προσπάθειά του να ξεφύγει μεταμφιεζόταν και κρυβόταν σε διάφορα σημεία της παλιάς πόλης. (Βλ. Μικροί Πετράκηδες). Άρα το παιχνίδι του Σαββάτου ξεκίνησε με κρυψτό και αφού δε βρέθηκε ο Πετράκης, άρχισε να δίνει στους κυνηγούς γύφους κάνοντας ειρωνικά σκόλια για την επίδοσή του.

## 1ος Γυαννοδί

ΛΥΣΗ: η βρύση στο Γιαννοδί

## 2ος: η Λύρα του Ροδινού

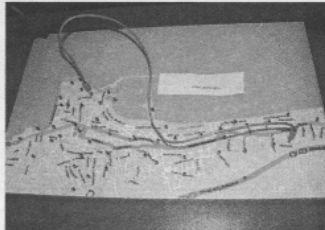
ΛΥΣΗ: το σπίτι του Ανδρέα Ροδινού στη Μάρκου Ρενιέρη

## 3ος: το κρητογράφημα

ΛΥΣΗ: το εξοχικό σπίτι του Σκουλούδη στα Περίβωλια

## 4ος: οι μονές

ΛΥΣΗ: το σημείο όπου συναντιούνται 3 δρόμοι, η



Ιεράς Μπρονόλεως, η Μορής Πρέβελης και η Αγίου Πνεύματος.

Εκεί συνελάμβαναν το δρόμο και τον κρατούσαν μέχρι να τον παραδώσουν την άλλη μέρα στην αστυνομία.

## ΟΙ ΓΥΦΟΙ ΤΗΣ ΚΥΡΙΑΚΗΣ

### 1ος: ραδιοφωνικός

Διαφυλάττει την κοινή ασφάλεια επιτηρούσα με άγρυπνον όμμα εις το να προλαμβάνεται και εμποδίζεται πάσα διατάραξη της κοινής ησυχίας, πάσα εγκληματική επιχείρησης και παρεμβαίνουσα με δραστηριότητα και ταχύτητα προς ανακάλυψιν και σύλληψιν των κακοούργων. Χρέος της η διατάραξη της ιακούς των νόμων καθ' όλην την περιφέρειαν του κράτους".

ΛΥΣΗ: η αστυνομική διεύθυνση Ρεθύμνου. Εκεί τους περίμενε ένας Αργόσκολος, ντυμένος αστυνομικός και τους έδινε το 2ο γύφο.

2ος: σκίτσο από παλιό παιχνίδι των διοργανιών (1996) παραλλαγμένο ως προς τα λόγια.

ΛΥΣΗ: το παλιό λουκουματζίδικο του Κανακάκη

στην Τσουδεράν, στο σημερινό μαγαζί του Σταματογιαννάκη. Εκεί τους περίμενε ο ίδιος ο Μανόλης, ντυμένος με την ανάλογη στολή, και τους κερνούσε λουκουμάδες.

3ος: ένας κατάλογος δέγνων

ΛΥΣΗ: ο δημοτικός κήπος (όλα τα δέντρα που αναγράφονταν στο γύφο υπάρχουν μέσα στον κήπο). Εκεί οι κυνηγοί φωτογραφίζονταν από μία παλαιού τύπου φωτογραφική μηχανή και έπαιρναν τον

4ο γύφο, που ήταν μια αποδείξη είσπραξης από το καλλιτεχνικό φωτογραφείο "ΦΩΤΟ-ΣΤΑΡ"

ΛΥΣΗ: το σπίτι και φωτογραφείο ταυτόχρονα του Ανδρέα Λαγουδάκη, παλιού φωτογράφου, στη Ρυδαμάνθους 20. Εκεί έβρισκαν ένα ταμπέλικι που έγραφε Α. Λ και έρχονταν στο Δέμο.

5ος: μ' η δήλωση πρόθεσης που υπέγραψαν οι μετανόστες όταν έφταναν στην Αμερική, για να παραμείνουν, με όλα τους τα προσωπικά στοιχεία.

ΛΥΣΗ: το σπίτι του Λούη Τίκα στη Λούτρα, όπου τους περίμενε φαγοπίτι.

6ος: εδώ ξεκίνησε το



γκροπούρισμα των ομάδων, οι οποίες χωρίστηκαν σε 6 γκρουπ που το καθένα πήρε και από ένα συδούκι, με τις ενδείξεις του εκτυπωτά και του Δ. Ρ

ΛΥΣΗ: οι οδοί Μαθίλη, Σκαρίμα, Καβάση, Σαλαμού, Βρετάκου και Παλαμά. Έπρεπε να φωτογραφίσουν την ταμπέλα της οδού, να την εκτυπώσουν και να τη φέρουν στο Δέμο.

7ος: οι ομάδες έπαιρναν 6 αντικείμενα, ένα λάστιχο αυτοκινήτου και ένα αυγό που έγραφε πάνω «να», ένα κομμάτι κετού, το οποίο ζώνονταν, ένα πύλινο με γιαούρτι και μία χαρτοσακούλα με λαχανικά, ένα σιθάνι που από κάτω έγραφε Δ', ένα δεντράκι μέσα σε μια σακούλα με χώμα όπου μέσα υπήρχε μία μογοιά camel και μία φιάλη υγραρίου μαζί με ένα μουκαλάκι με υγρό που μύριζε έντονα ψαριά.

ΛΥΣΗ (αντίστοιχα): το Βουλκανιατέρο του Κοκονά

στη Γιαμπουδάκι, το μαγαζί του κετοστζά Κ. Φιλίππιδη στη Τζάνε Μπουνοβαλή, το παραδοσιακό γαουραδούκο του Περβολιανάκη στο Μακρό Στένο, το σιθανάδο του Λελεδάκη στην αρχή της Σουλιού, το σιθωτάριο του Παν. Σαρηγιάννη και Σαράντου Σαρηγιάννη στην Αρκαδίου (σημερινό Θυλλά) που ήταν και φωτογραφείο του οκολόγου Ισομενέ (για αυτό και το δεντράκι) και το μαγαζί του Μπαρμπόση που πούραζε φιάλες υγραρίου που βρισκόταν στο σημερινό Book and Play. Οι ομάδες έπρεπε να φωτογραφίσουν τα μαγαζιά, να εκτυπώσουν και να φέρουν τη φωτογραφία στο Δέμο.

8ος: 6 γύφοι εκκλησιών (ζωντανό σημείο)

ΛΥΣΗ: η Αγία Αναστασία η Ρωμιά στον Τσομεμί, η Αγία Αναστασία η φαρμακωλύτρια στο Ιρβάν Μετόχι, ο

Άγιος Στέφανος και η Κοίμηση της Θεοτόκου στο Ιρβάν Μετόχι επίσης, η Αγία Πελαγία στα Μισήρια, ο Άγιος Γεώργιος με το "κρυόσ" σταυρό στο Σπρό Χωριό και ο Άγιος Χαράλαμπος στον Γάλλο.

9ος (κοινός για όλους): ένα σκίτσο με τον Πανοραμί που ανακατεύει ένα καζάνι και εικοσιτόξι η σύλληψη πυρηνών υδρογόνου και τα ποσά ενέργειας που εκλύονται.

ΛΥΣΗ: το εργαστήριο έρευνας πυρηνικής σύντηξης που ανεγείρεται στο χώρο της Ένωσης Αγροτικών Συνεταιρισμών στα Τρία Μοναστήρια. Όταν πήγαιναν εκεί οι κυνηγοί έπαιρναν ένα ενσημεριώτικο φύλλο γυαυτό το εργαστήριο που στο τέλος έγραφε "για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο Δέμο Ρεθύμνου".





της Λαυρεντίας Μπερνιόκη- Μπαζεβάνη με το τραγουδι " τη μάνα μου την αγαπάω" ένα σκίτσο με έναν οικοδόμο και το αφηρητικό του που τον επέπληξε για τη δουλειά του και στη) ένα δελτίο τύπου από το αρχείο της Ελληνικής Χωροφυλακής του τμήματος Ρεθύμνου για υπόθεση αρχαιοκαπηλίας το έτος 1947.

ΛΥΣΗ: α) Λότεζια β) γερμανικός φούρνος στην πλατεία Μικρασιατών γ) τα παλιά γραφεία της Κρητικής Επιθεώρησης στην πλατεία Αγνώστου Στρατιώτη δ) το πατρικό σπίτι της Λαυρεντίας στη Μεσολογγίου ε) η σχολή Χωροφυλακής και στο 2ο δημοτικό σχολείο Ρεθύμνου. Οι ομάδες έπρεπε να φωτογραφίσουν, να εκπαιδωθούν και να φέρουν τη φωτογραφία στο δήμο.



Πως (από εδώ και πέρα όλοι οι γρίφοι είναι κοινοί): ένα cd με φωτογραφίες παραδοσιακών κρητικών ενδυμασιών. Στο οτιβάνι μιας εξ αυτών υπάρχει το σήμα της ελληνικής χωροφυλακής.

ΛΥΣΗ: οι ομάδες έπρεπε να φωτογραφίσουν το γαϊνακό κτήριο απέναντι από τη Μικρή Παναγία, στο οποίο στεγαζόταν πριν το 1950 η Χωροφυλακή Ρεθύμνου και αργότερα το "ατελιέ" της Σοφίας Ηλιάκη.

Ι2ος: σκέτιση νόμου της βουλής του 1950.

ΛΥΣΗ: η αναφερόμενη βουλή των Περιβολίων στην παλιά ταβέρνα του Μακρυγιάννη.

Ι3ος: ένας πίνακας με την εικόνα ενός ψαριού (μουρμούρι) που συνοδεύεται από ένα κείμενο.

ΛΥΣΗ: το σπίτι του ζωγράφου Δημήτρη Τεργιάνη (Μούρμουρας) κάτω από τη Φορτέτζα.

Ι4ος: μία αντιστοιχιστική ρημάτων και ουσιαστικών με την ίδια ρίζα. ΛΥΣΗ: από την αντιστοιχιστική έβγαине η φράση "ΣΙΣΣΥ ΧΛΩΡΙΟ ΑΠΟΥΜΑΙΝΕΙ", η οποία ήταν διαφήμιση του οσπουναριού Πίσοα και παρέπεμπε στο σπερνιό Κέντρο Νεότητας, στην οδό Μεσολογγίου.



**ΤΕΛΙΚΟΣ ΓΡΙΦΟΣ**

Δινόνταν ένας φάκελος που περιείχε δύο γρίφους. Ο ένας ήταν έλεγχος της Βιτάτζης Δημοτικού του σκ. έτους 1942-1943 με τη Βαθολογία του μαθητή Περιβολάρη που είχε σ' όλα τα μαθήματα 8 και οδηγούσε στον Άγιο Νικόλαο στα Περιβόλια, που χρησιμοποιήθηκε εκείνη την περίοδο για να καλύψει τις ανάγκες του 8ου Δημοτικού σχολείου το οποίο δεν μπορούσε να λειτουργήσει λόγω της επαξίας του από τους Γερμανούς.

Ο άλλος ήταν ένα κείμενο με μία εβραϊκή φράση στο τέλος και ο οποίος παρέπεμπε στην εβραϊκή συναγωγή, στην οδό Χειμάρων 9.

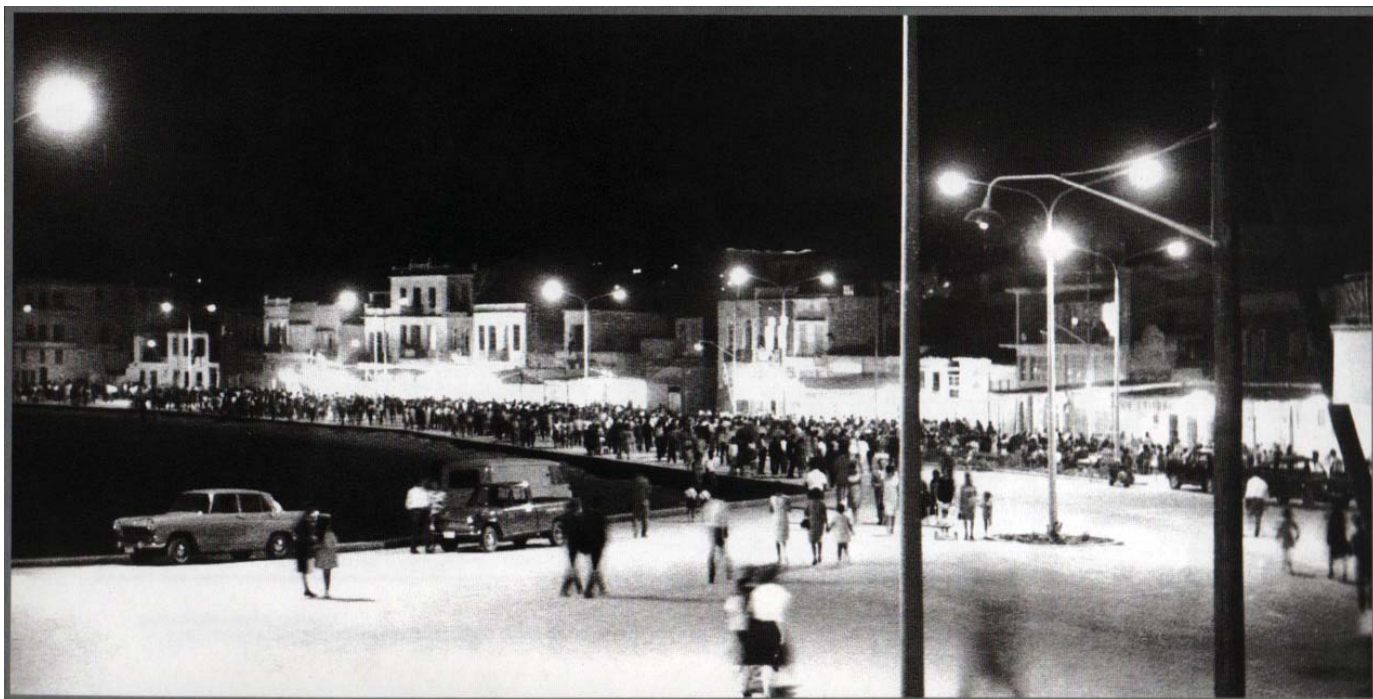
Από το ένα σημείο (Άγιος Νικόλαος) έπαιρναν μία κατασκευή με ένα κάρτη του Ρεθύμνου επάνω καθώς και μία λατινική λέξη (Rhynchophorus) και από το άλλο ένα διπλό ακροδέκτη και άλλη μία λατινική λέξη (Ferrugineus).

Η ομάδα τοποθετούσε τους ακροδέκτες στα δύο σημεία που είχε πάει και άναβε πάνω στην κατασκευή ένα λαμπάκι στην πλατεία του Αγνώστου Στρατιώτη. Ο θησαυρός

ήταν θαμμένος στη ρίζα του μοναδικού φοίνικα που υπάρχει στην πλατεία. Στο φοίνικα οδηγούνταν από τις λατινικές λέξεις που σημαίνουν κόκκινο ακαθάρτι, το οποίο πλήττει τα συγκεκριμένα δέντρα τον τελευταίο χρόνο.

**ΚΕΙΜΕΝΑ - ΓΕΟΥΡΕΙ**

Όλοι αυτοί οι γρίφοι ήταν το άλλοθι του δράστη, ο οποίος στην προανακριντική φάση προσπάθησε να καλυφθεί λέγοντας τα μέλη από τα οποία είχε περάσει την ημέρα της δολοφονίας. Αυτό φαινόταν με "γέφυρες" που δινόταν μαζί με τους γρίφους και που έδεναν όλη την ιστορία.



【 Η προκυμαία φωτισμένη τη νύχτα. Οι Ρεθυμνιώτες κάνουν τον αγαπημένο τους περίπατο στην δροσιά. (φωτ. Χάρη Κουγιτάκη, 1965) (Σπανδάγος, 1999, σ. 73) 】

【 Η φωτογραφία [ ] εμπεριέχει τη δύναμη εκείνη να ανακαλεί στη μνήμη άλλες εποχές, να μεταφέρει νοσταλγικές αναπολήσεις, που συνδέονται με δεδομένα γεγονότα και να συγκινεί με γνώριμες ή μη φυσιογνωμίες. Ρεθεμνιώτικα Νέα, 9/3/2005, Μ.Κούνουπας, «όταν σκιρτούσαν οι καρδιές» 】

【 σε αυτή τη διαδρομή θα ήθελα να ευχαριστήσω,

την Μαρίτα Παπαβασιλείου,  
τον πατέρα μου Νίκο Πετρακάκη,  
την κα Γιαούλη (Δήμος Ρεθύμνου, τμήμα Πολεοδομίας)  
για την απλόχερη προσφορά υλικού,

και κυρίως  
τους φίλους και συγγενείς,  
για την πολύτιμη βοήθεια,  
κατανόηση και υπομονή τους. 】

*αφιερωμένο στη γιαγιά μου Μαρία Πετρακάκη,  
που τόσο πολύ αγαπούσε τα γράμματα.*

