

BEYOND THE 4TH WALL

Από
το
Θέατρο
στην
Τέχνη
της
Εμβύθισης
Μεθοδολογίες
και
Εργαλεία
Σχεδίασης

Παπίδη Άννα Παγώνα- Τσιντζέλη Δάφνη Αναστασία

Επιβλέπων: Ουγγρίνης Κωνσταντίνος Αλκέτας

BEYOND THE 4TH WALL

Από το Θέατρο στην Τέχνη της Εμβύθισης
Μεθοδολογίες και Εργαλεία Σχεδίασης

Ερευνητική Εργασία

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Χανιά, 2025

Παπίδη Άννα Παγώνα- Τσιντζέλη Δάφνη Αναστασία

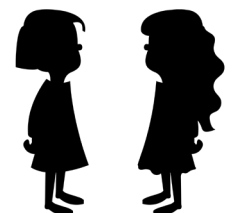
Επιβλέπων: Ουγγρίνης Κωνσταντίνος Αλκέτας

3 τεραστία ευχαριστώ

<3 Στη Μαριάνθη και τον Κωστή για την
αμέτρητη αγάπη και συμπράσταση,

<3 στις οικογενειές μας που μας
αντέχουν ακόμα,

<3 και στους φίλους μας που μας
ανέχονται και μας βοηθάνε



Περίληψη

Η εργασία εξετάζει τη σχέση της εμπύθισης και του αφηγήματος στον θεατρικό χώρο. Ακολουθώντας τη μεθοδολογία της σκηνογραφίας, αναζητείται μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση και τρόποι με τους οποίους μπορεί **να ενισχυθεί η θεατρική εμπειρία**.

Το θέατρο, ως ζωντανή μορφή τέχνης, έχει αποτελέσει διαχρονικά ένα περιβάλλον καθηλωτικής εμπλοκής για το κοινό. Στη σύγχρονη σκηνή, τα όριά του διευρύνονται, αφήνοντας χώρο για την ένταξη και τον **πειραματισμό νέων προσεγγίσεων και τεχνολογιών** που μετατρέπουν την εμπειρία του θεατή σε ένα **πολυαισθητηριακό βίωμα**.

Από την άλλη, οι **εμβυθιστικοί χώροι τέχνης - εγκαταστάσεις (Installations)** αποτελούν ιδανικές μελέτες περίπτωσης. Ο συνδυασμός της πολυαισθητηριακής προσέγγισης, των τεχνολογικών εργαλείων και του ενσωματωμένου στο χώρο αφηγήματος επιτυγχάνει τη μετάβαση του θεατή **από παθητικό δέκτη σε ενεργό** συμμετέχοντα.

Στόχος της ερευνητικής είναι να μελετήσει με ποιους τρόπους επιτυγχάνεται η εμπύθιση του χρήστη σε διαφορετικά περιβάλλοντα και πολύ περισσότερο πως μπορεί η σκηνογραφική πρακτική να αξιοποιήσει εργαλεία και τεχνικές που να ενισχύουν την θεατρική εμπειρία.

Μέσα από τη συγκριτική μελέτη των δύο πρακτικών, επιχειρείται η σύνθεση θεωρίας και πράξης, προτείνοντας **αφηγηματικά, χωρικά και τεχνολογικά εργαλεία** σχεδίασης μιας εμβυθιστικής παράστασης και ένα οδηγός σχεδίασης. Η ερευνητική εργασία αποσκοπεί να προσφέρει μια δυναμικά εξελισσόμενη εργαλειοθήκη στην οποία μπορούν συνεχώς να εισάγονται νέα εργαλεία και τεχνικές και ονομάζεται **“B4W”**.

Abstract

The paper examines the relationship between immersion and narrative in the theatrical space. Following the methodology of scenography, it seeks an anthropocentric approach and **ways in which the theatrical experience can be enhanced**.

Theatre, as a living art form, has long been an environment of immersive engagement for audiences. On the contemporary stage, its boundaries are expanding, leaving room for the **integration and experimentation of new approaches and technologies** that transform the spectator's experience into a **multi-sensory experience**.

On the other hand, **immersive art-installation spaces (Installations)** are ideal case studies. The combination of a multi-sensory approach, technological tools and the narrative embedded in the space achieves the transition of the viewer **from a passive receiver to an active** spectator.

The aim of this research is to study the ways in which the immersion of the user in different environments is achieved and, more importantly, how scenic practice can utilize tools and techniques that enhance the theatrical experience.

Through the comparative study of the two practices, the synthesis of theory and practice is attempted, proposing **narrative, spatial and technological tools** for designing an immersive performance. The research work aims to offer a dynamically evolving immersion toolbox, called **"B4W"**, into which new tools and techniques can be continuously introduced.

Περιεχόμενα

Περίληψη	007
Abstract	009
Εισαγωγή	014

Η έννοια της εμπύθισης στο θεατρικό χώρο

1.1 Εμπύθιση και Θεατρικό Αφήγημα	016
1 Η έννοια της εμπύθισης	020
2 Η έννοια του αφηγήματος	031
1.2 Η εξέλιξη της εμπύθισης στο θέατρο	034
1 Η ιστορική εξέλιξη της θεατρικής εμπειρίας	037
2 Σύγχρονη σκηνογραφία	057
3 Διευρυμένη σκηνογραφία	065
4 Εμπυθιστικό Θέατρο	069
1.3 Εμπύθιση στο Θέατρο	072
1 Αφήγημα και εμπύθιση	075
2 Οι διατάσεις της εμπύθισης	081
3 Σκηνικός Χώρος & Εμπύθιση	093
1.4 Συμπεράσματα	096

Μεθοδολογία και εργαλεία εμπύθισης στο θέατρο

2.1 Μεθοδολογία	104
1 Μεθοδολογία σκηνογραφίας	107
2 Παράμετροι σχεδιασμού	109
2.2 Αφηγηματικό εργαλείο	110
1 Νοητική διεργασία	113
2 Ερμηνεία και μετάφραση στο χώρο	119
3 Μήνυμα, εργαλείο και θεατής	123
2.3 Χωρικό εργαλείο	126
1 Χωρικές προσεγγίσεις	129
2 Τοποθέτηση θεατή	135
3 Κίνηση στο χώρο	141
2.4 Ψηφιακό εργαλείο	144
1 Η τεχνολογία στο θέατρο	147
2 Ψηφιακή σκηνογραφία	153
2.5 Συμπεράσματα	160





Μελέτες Περίπτωσης

3.1 Θεατρική παράσταση_____172

Τρεις ψηλές γυναίκες / Robert Wilson

3.2 Εμβυθιστική θεατρική παράσταση_____196

It all comes down to this / David Shearing

3.3 Εμβυθιστικές και διαδραστικές εγκαταστάσεις_____222

Life is Continuous Light - Azalea Valley / teamLab

Αντηχώντας το όρος Mifuneyama - Azalea Valley / teamLab

Dance of Koi and Boats - Mifuneyama Rakuen Pond , teamLab

3.4 Συμπεράσματα_____238

Οδηγός σχεδίασης B4W

4.1 Οδηγός σχεδίασης εμβυθιστικής παράστασης_____244

4.2 Εργαλεία Εμβύθισης_____248

1 | Αφηγηματικά εργαλεία 251

2 | Χωρικά εργαλεία 251

3 | Ψηφιακά εργαλεία 251

4.3 Συμπεράσματα_____253

Βιβλιογραφία_____255



Η αρχιτεκτονική, ως μια μορφή τέχνης που διαμορφώνει τους χώρους και τις εμπειρίες των ανθρώπων, έχει μια διαχρονική σύνδεση με τον ευρύτερο καλλιτεχνικό χώρο. Όπως η τέχνη γενικότερα, έτσι και η αρχιτεκτονική αντλεί έμπνευση από τους προβληματισμούς, τις προκλήσεις και τις τεχνολογικές εξελίξεις της εκάστοτε εποχής. Σε αυτό το πλαίσιο, η παρούσα εργασία εξετάζει τη σχέση της αρχιτεκτονικής με δύο καλλιτεχνικούς χώρους: το θέατρο και τον immersive χώρο, εστιάζοντας στον τρόπο που αυτές οι έννοιες μπορούν να εμπλουτίσουν την αρχιτεκτονική εμπειρία.

Η σύγχρονη εποχή φέρνει στο προσκήνιο ερωτήματα σχετικά με την τεχνολογική πρόοδο και τη δυναμική εργαλειοποίησή της. Πώς μπορεί η τεχνολογία να ενισχύσει τη συναισθηματική και αισθητηριακή εμπειρία του χρήστη σε έναν χώρο; Ποια στοιχεία του θεάτρου και του immersive περιβάλλοντος μπορούν να εφαρμοστούν στην αρχιτεκτονική για να δημιουργήσουν έναν χώρο που δεν είναι μόνο λειτουργικός, αλλά και βαθιά βιωματικός.

Η εργασία αυτή αποσκοπεί στη διερεύνηση της σχέσης ανάμεσα στο θέατρο, τον immersive χώρο, αναλύοντας τις θεωρίες και τις μεθοδολογίες που διέπουν αυτούς τους καλλιτεχνικούς χώρους. Ξεκινώντας από τη θεωρητική ανάλυση, εξετάζονται οι έννοιες της εμπύθισης και του αφηγήματος, τα βασικά τους χαρακτηριστικά και η σχέση τους με τον χώρο και τον χρήστη. Στη συνέχεια, ακολουθεί η μεθοδολογία και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται σε κάθε προσέγγιση. Σκοπός είναι να συνδεθεί η θεωρία με την πρακτική μέσα από την ανάλυση παραδειγμάτων θεατρικών και immersive

παραστάσεων, με βάση τα εργαλεία που αναλύθηκαν. Τέλος, τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας οργανώνονται σε μια εργαλειοθήκη, η οποία θα αποτελέσει τη βάση για την εφαρμογή τους σε κλίμακα 1:1 στη διπλωματική εργασία.

Η μεθοδολογία που υιοθετείται, αξιοποιώντας την σκηνογραφική πρακτική ως εργαλείο σχεδιασμού, ανοίγει νέες προοπτικές για την αρχιτεκτονική σύνθεση. Η εργασία αυτή επιχειρεί να απαντήσει στο πώς μπορούμε να σχεδιάσουμε χώρους που να τοποθετούν τον άνθρωπο στο επίκεντρο, προκαλώντας τις αισθήσεις και τη φαντασία του, ενώ ταυτόχρονα ενισχύουν τη σχέση του με το περιβάλλον και την τέχνη.

κεφάλαιο

Η έννοια της εμβύθισης στο θεατρικό χώρο



Έννοια

(θεατρικό
αφήγημα)



ιστορική εξέλιξη



σύγχρονη
σκηνογραφία



διευρυμένη
σκηνογραφία



εμβυθιστικό
θέατρο



(εμβύθιση
στο θέατρο)



διαστάσεις της εμβύθισης



χωρική



αισθητηριακή



νοητική

Πώς η σκηνογραφία συμβάλει
στην εμβύθιση;

1.1 (Ε μ β ύ θ ι σ η - I m m e r s i o n)

1 | Η έννοια της εμβύθισης

2 | Η έννοια του αφηγήματος





1 | Η έννοια της εμπύθισης

Σε ερευνητικά και καλλιτεχνικά περιβάλλοντα, ο όρος εμπύθιση/καθήλωση αναφέρεται στην βαθιά εμπλοκή ή απορρόφηση του ατόμου σε μία κατάσταση ή ένα περιβάλλον. Η έννοιά της είναι πολύπλοκη και πολυδιάστατη καθώς εξερευνάται και χρησιμοποιείται σε πολλούς κλάδους (VR, θέατρο, gaming κ.α.) με διαφορετική προσέγγιση κάθε φορά. Η εμπύθιση λοιπόν εξαρτάται κατά κύριο λόγο από το πλαίσιο στο οποίο θέτεται. Καθώς μιλάμε

για έναν πολύπλοκο αναπτυσσόμενο όρο, η εμπύθιση παραμένει ακόμη εννοιολογικά και μεθοδολογικά ασαφής, πράγμα που δημιουργεί δυσκολίες στην εφαρμογή της.

Εικόνα 01

Εμπύθιση στο νερό

Immersion

Immersion

(noun)

“the act of putting somebody/ something into liquid, especially so that they or it are completely covered; the state of being covered by liquid”

«η πράξη της τοποθέτησης κάποιου/ κάτι σε υγρό, ιδίως έτσι ώστε να καλυφθεί πλήρως, η κατάσταση του να είσαι καλυμμένος/η από υγρό»

“the state of being completely involved in something”

«το να εμπλέκεσαι ολοκληρωτικά σε κάτι»

Oxford Dictionary

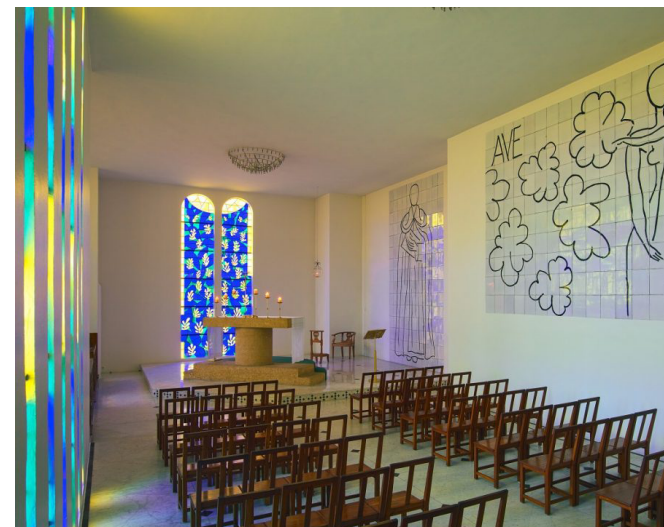
Ερμηνείες

/Μεταφορική- Κυριολεκτική

Η εμβύθιση αναπτύχθηκε σαν όρος στον χώρο των game studies, όπου οι σχεδιαστές παιχνιδιών επιθυμούν να δημιουργήσουν ψηφιακά εικονικά περιβάλλοντα που τραβούν τη προσοχή του χρήστη και τον απορροφούν. Χρησιμοποιούταν όμως με την κυριολεκτική του σημασία προ-ψηφιακών πρακτικών. Στην αγγλική γλώσσα χρησιμοποιείται κυριολεκτικά ως **«immersion»**, όπου η ετυμολογία του όρου προέρχεται από το λατινικό **“immergo”** [εμβάπτιση, εμβύθιση, κατάδυση, (σε υγρό)]. Σε ένα άρθρο του, ο Patrick T. Allen αναφέρει τις υαλογραφίες των καθεδρικών ναών, τα μαγικά φανάρια (lanterna magica) ως πρωτοπόρες μορφές εμβύθισης.⁰¹

01 Freitag, F., Molter, C., Mücke, L. K., Rapp, H., Schlarb, D. B., Sommerlad, E., Spahr, C., Zerhoch, D. (2020) Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion Ambiances, Direction Générale des Patrimoines - Ambiances Architectures Urbanités

Εικόνα 02_ Interior view of the Chapelle du Rosaire © Succession H. Matisse | Photo © François Fernandez





Το 1997 το MIT Press δημοσίευσε το *Hamlet on the Holodeck* της Janet Murray, με το τέταρτο κεφάλαιο να ονομάζεται «Immersion». Η Murray θεωρεί πως η εμπύθιση δεν περιορίζεται στο ψηφιακό κόσμο αλλά πως οι ταινίες, τα animation, η τηλεόραση, η μουσική, το θέατρο, τα θεματικά πάρκα και τα ζωντανά παιχνίδια ρόλων μπορούν εξίσου να προκαλέσουν εμπύθιση. Η ίδια συνδέει τη κυριολεκτική ερμηνεία όταν σημειώνει ότι

«επιδιώκουμε το ίδιο συναίσθημα από μια ψυχολογικά καθηλωτική εμπειρία που επιζητούμε από μια βουτιά στον ωκεανό ή στην πισίνα: την αίσθηση ότι περιβαλλόμαστε από μια εντελώς άλλη πραγματικότητα, όσο διαφορετική όσο το νερό από τον αέρα, που καταλαμβάνει όλη την προσοχή μας, όλη την αντιληπτική μας συσκευή».⁰²

02 Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press

Παράλληλα χρησιμοποιεί το όρο μεταφορικά για να υποστηρίξει ότι

«αυτοί που παίρνουν μέρος σε τέτοιες εμπειρίες επιθυμούν να βιώσουν συναισθηματικές μεταβολές στη συνείδησή τους».⁰³

Πολλοί ακολουθούν αυτή τη λογική συνδυάζοντας την «βύθιση» εναλλακτικά με αντίστοιχες έννοιες όπως «εμπλοκή» (Bentham, 1871), «παρουσία» (Minsky, 1980), «ροή» (Csíkszentmihályi, 1990), «συμμετοχή» (Calleja, 2007, Neitzel, 2008) «ενσωμάτωση» (Calleja, 2011), «απορρόφηση» (Wolf, 2012), «αισθητική ψευδαίσθηση» (Wolf, 2013). Ο Werner Wolf, στο «Aesthetic Illusion», ορίζει την «εμπύθιση» ως «μια πειραματική, κυρίως συναισθηματική βουτιά σε ένα παραστατικό κόσμο», (Wolf, 2013) και προσδιορίζει την αισθητική ψευδαίσθηση ως «μια κατάσταση φαντασιακής εμπύθισης».

⁰³ Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. Presence: Teleoperators and Virtual Environments

/ Τεχνολογική- Φαινομενολογική

Η Marie-Laure Ryan αποδίδει την ασταθή έννοια της εμπύθισης σημειώνοντας πως ο όρος έχει χρησιμοποιηθεί από τεχνολογικής και φαινομενολογικής απόψεως. Πιο συγκεκριμένα το επίθετο «**εμβυθιστικό**» έχει χρησιμοποιηθεί σε υποκειμενο-κεντρικές, προσανατολισμένες στην πρόσληψη, φαινομενολογικές προσεγγίσεις και ταυτόχρονα σε αντικειμενο-κεντρικές, προσανατολισμένες στην παραγωγή, τεχνολογικές.

Τεχνολογική: Επικεντρώνεται στην εγκατάσταση ή το μέσο (π.χ. ένα σετ VR ή ένας κυκλικός κινηματογράφος) και την ικανότητά του να προκαλεί εμπύθιση.

Φαινομενολογική: Επικεντρώνεται στην ανθρώπινη εμπειρία της εμπύθισης (το υποκειμενικό συναισθημα ή η πρόσληψη).

Ο Grau θεωρεί πως οι πανοραμικοί χώροι αποτελούμενοι από σύνολα εικόνων δημιουργούν την πιο έντονη μορφή εμπύθισης. Ο Wolf αντίθετα υποστηρίζει πως υπάρχουν άλλοι παράγοντες που παίζουν ρόλο καθώς η αισθητική ψευδαίσθηση (εμπύθιση) όπως και

όλα τα αποτελέσματα πρόσληψης, είναι αποτέλεσμα της συνύπαρξης διαφόρων παραμέτρων που επηρεάζουν την εμπειρία του χρήστη. Ο Wolf εντάσσει τους παράγοντες σε τρεις βασικές κατηγορίες:

(α) **οι ιδιότητες της αναπαράστασης**, δηλαδή τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που προκαλούν την ψευδαίσθηση

(β) **η διαδικασία της πρόσληψης**, οι αποδέκτες, πως προσλαμβάνει ο χρήστης την ψευδαίσθηση

(γ) **το πλαίσιο**, το πολιτισμικό, ιστορικό, χωρικό ή θεματικό πλαίσιο

Στο βιβλίο Understanding Virtual Reality ο William Sherman και ο Alain Craig χρησιμοποιούν τον όρο «**νοητική εμπύθιση**» για την «**κατάσταση βαθιάς εμπλοκής, αναστολής της δυσπιστίας**» και τη «**σωματική εμπύθιση**» για την «**ιδιότητα ενός συστήματος εικονικής πραγματικότητας που αντικαθιστά ή αυξάνει τα ερεθίσματα στις αισθήσεις του συμμετέχοντα**» (Craig, Sherman, 2018, σ. 10). Στο βιβλίο «Film in Depth» ο μελετητής κινηματογράφου Adriano D'Aloia μιλάει για «**αίσθηση εμπύθισης**» ή «**εμπειρίες**

εμβύθισης» (D'Aloia, 2012, σ. 95) και τις διαφοροποιεί από την «εμβύθιση», τα «τεχνικά μέσα και τα ειδικά εφέ» που είναι απαραίτητα για τη μετάδοση «της εντύπωσης ότι βρίσκεσαι πραγματικά στο χώρο των απεικονιζόμενων μυθοπλαστικών γεγονότων και μιας έντονης αισθητηριακής εμπειρίας» (σ. 89).

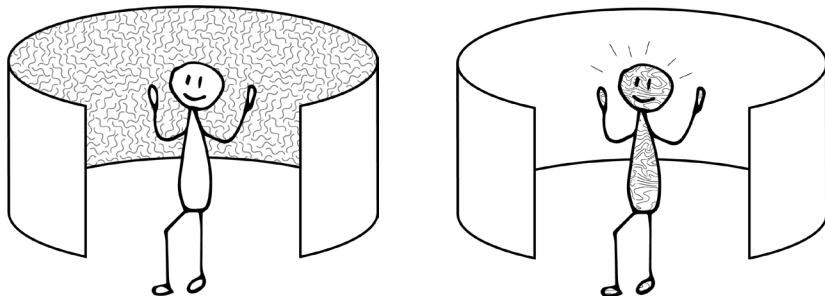
/ Εμβύθιση - Εμβυθιστικότητα

Στο άρθρο «Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion» προτείνεται η διαφοροποίηση των όρων εμβύθιση και εμβυθιστικότητα, στη προσπάθεια να διευκολυνθεί η μελέτη και η ανάπτυξη ξεκάθαρων μεθοδολογιών.

Εμβύθιση (immersion): αναφερόμαστε στην υποκειμενική εμπειρία του ατόμου, δηλαδή στον τρόπο που βυθίζεται συναισθηματικά, αισθητηριακά και νοητικά σε μια εμπειρία.

Εμβυθιστικότητα (immersivity): αναφερόμαστε στις ιδιότητες ενός αντικειμένου/χώρου/τεχνολογίας που είναι ικανές να προκαλέσουν την αίσθηση της εμβύθισης.⁰⁴

04 Shearing, D. R. (2015). Audience Immersion and the Experience of Scenography, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]



2| Η έννοια του αφηγήματος

Η αφήγηση δεν είναι κάτι νέο· αντιθέτως, αποτελεί μια πρακτική τόσο παλιά όσο και ο ίδιος ο άνθρωπος. Από την προϊστορία, οι άνθρωποι επιδίωκαν να αποτυπώσουν την ιστορία τους, αρχικά μέσα από εικόνες που αντικατόπτριζαν όσα τους εντυπωσίαζαν ή δεν μπορούσαν να εξηγήσουν. Σταδιακά, η αφήγηση εξελίχθηκε, περιλαμβάνοντας πιο σύνθετες μορφές παρατήρησης και ερμηνείας του κόσμου γύρω τους. Η ιστορία τους συνδεόταν άμεσα

με τα γεγονότα της εποχής τους και τον τρόπο με τον οποίο τα κατανοούσαν και τα αναπαριστούσαν.

Εικόνα 04
Appia Stage Reloaded

«Το αφήγημα μπορεί να οριστεί ως η διαδικασία ή το αποτέλεσμα της αφήγησης.»



Εικόνα 04 Προϊστορικές τοποθεσίες και ζωγραφισμένα σπήλαια της κοιλάδας του Βεζέρ

«αφορά συνήθως απόψεις, θέσεις, ισχυρισμούς ή σενάρια που σχετίζονται με την πολιτική, την κοινωνική ή οποιαδήποτε άλλη πραγματικότητα και την εξέλιξή της.»

Οι αρχές κάθε μορφής τέχνης βρίσκονται στην παρατήρηση, την περιέργεια και την έκφραση – τη μετάφραση αυτών των στοιχείων σε μορφές που μπορούν να γίνουν αντιληπτές από τους άλλους. Η αφήγηση, ως θεμελιώδες μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης, υπήρξε ανέκαθεν ένας τρόπος αποκωδικοποίησης και αναπαράστασης της πραγματικότητας. Για αυτό και τη συναντάμε σε διάφορα καλλιτεχνικά περιβάλλοντα με διαφορετικές χρήσεις και μεταφράσεις. Οι ρίζες της αφήγησης βρίσκονται στο θέατρο και ανάγονται στις πρώτες θρησκευτικές τελετουργίες των αρχαίων κοινωνιών.

/Η ερμηνεία του αφηγήματος στον θεατρικό χώρο

Το θέατρο λειτουργεί ως ο κατεξοχήν χώρος που φιλοξενεί και αναδεικνύει την τέχνη της αφήγησης. Από την αρχαιότητα έως σήμερα, συναντάμε παραδόσεις όπου τραγούδια και χοροί αποδίδονταν προς τιμήν θεοτήτων, εκτελούμενα από ιερείς και πιστούς, συχνά συνοδευόμενα από απεικονίσεις σημαντικών γεγονότων, όπως η γέννηση, ο θάνατος ή κοσμογονικών γεγονότων.

«Το έργο είναι η μίμηση μιας πράξης και όχι η πράξη καθεαυτή.»

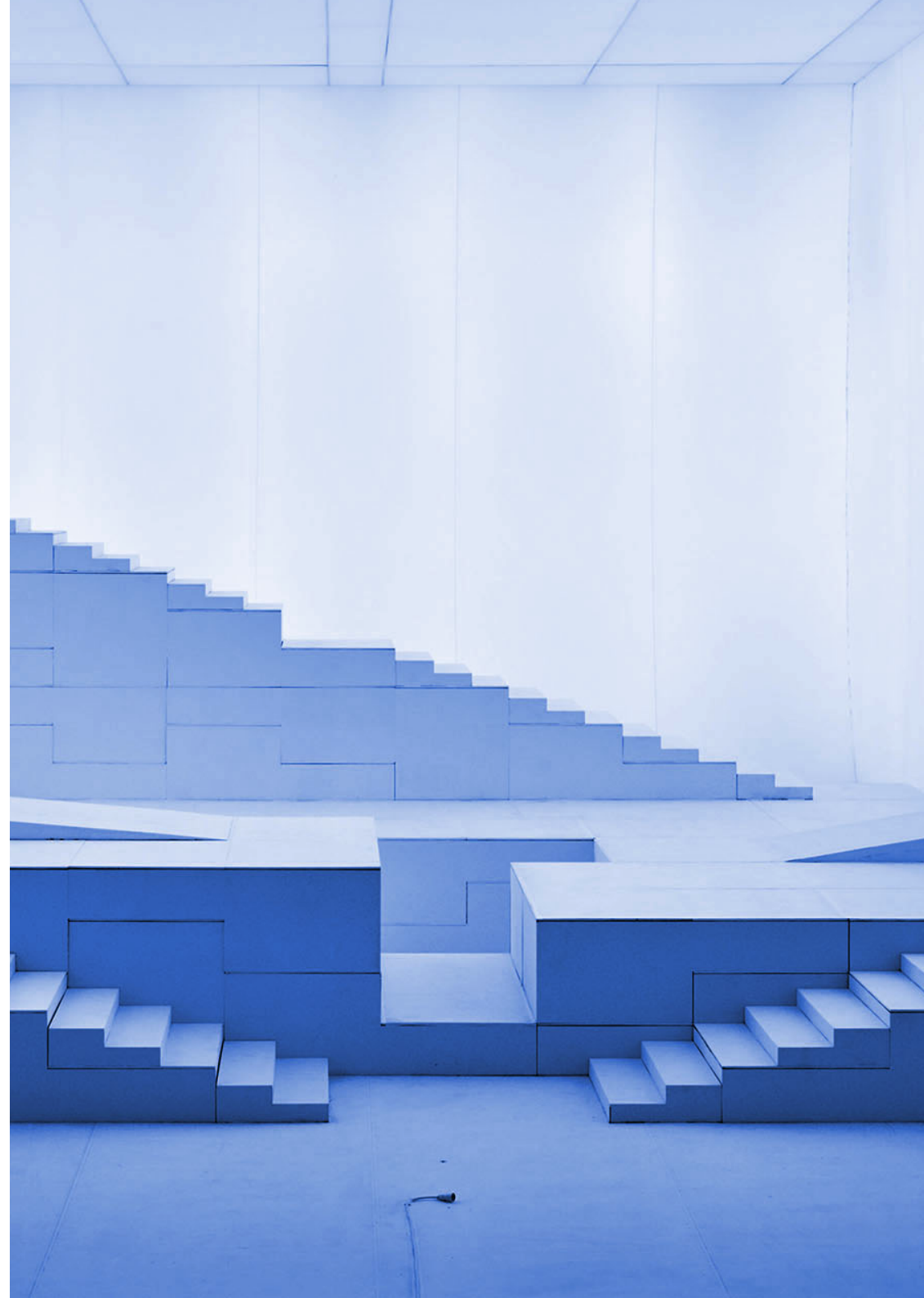
– Αριστοτέλης

Η **θεατρική εμπειρία** προκύπτει από τη φαντασιακή και συναισθηματική σύνδεση του θεατή με μια ιστορία που μεταδίδεται τόσο οπτικά όσο και ακουστικά από τους ηθοποιούς μέσω του αφηγήματος. Όπως αναφέρει και ο Αριστοτέλης, το θεατρικό έργο δεν είναι η πράξη η ίδια, αλλά η μίμησή της:

1.2

(Η εξέλιξη της
εμβύθισης στο θέατρο)

- 1 | Η ιστορική εξέλιξη της θεατρικής εμπειρίας
- 2 | Σύγχρονη σκηνογραφία
- 3 | Διευρυμένη σκηνογραφία
- 4 | Εμβυθιστικό θέατρο





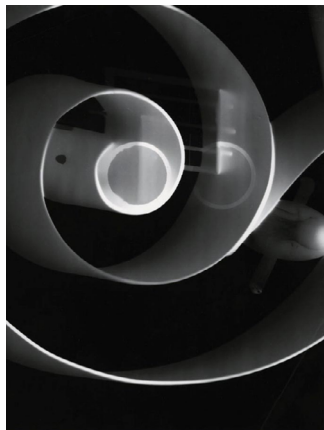
1 | Η ιστορική εξέλιξη της θεατρικής εμπειρίας

Η θεατρική εμπειρία είναι ένα σύνθετο φαινόμενο, το οποίο ενώνει τη συναισθηματική, αισθητική και διανοητική αντίδραση του θεατή με τον χρόνο και τον χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται το θεατρικό έργο. Από τις πρώτες της εκδηλώσεις στις θρησκευτικές τελετές μέχρι τη σύγχρονη εποχή, το θέατρο

υπήρξε πάντοτε καθρέφτης της κοινωνίας του, αποτυπώνοντας τις πολιτιστικές, κοινωνικές και πολιτικές εξελίξεις του εκάστοτε χρόνου.

Εικόνα 05 Appia Stage Reloaded

Για να κατανοήσουμε την έννοια της, είναι απαραίτητο να έχουμε μια συνολική εικόνα της ιστορίας του θεάτρου. Ο θεατρικός και σκη- νικός σχεδιασμός, είναι αλληλοε- ξαρτώμενοι με την εξέλιξη της δρα- ματουργίας και αναπτύσσουν έναν συνεχή διάλογο με τα μηνύματα και τα ερωτήματα που τίθενται σε κάθε έργο. Εξετάζοντας τους **βασικούς ιστορικούς σταθμούς της δραμα- τουργίας, τα χαρακτηριστικά του θεατρικού χώρου** (όπως η διάταξη και το φόντο), καθώς και **το πνεύμα της κάθε εποχής**, αναδεικνύονται τα στοιχεία που καθόρισαν την **εξέ- λιξη του χώρου** και την **αντίληψη της οπτικοποίησης του σκηνικού** σε κάθε εποχή.



/Θέατρο, Σκηνογραφία και η θεμελιώδη σχέση τους με το χρόνο

Το θέατρο και η σκηνογραφία είναι έννοιες που ξεκινούν μαζί, γι' αυτό και δεν μπορούν παρά να αναλυθούν ως μία δυναμική σχέση, απολύτως συνδεδεμένη με το περι- εχόμενο της δραματουργίας.

Η καταγωγή του δυτικού θεά- τρου βρίσκει τις ρίζες της στην Αρ- χαία Ελλάδα, όπου ο Αριστοτέλης αναφέρει τον Σοφοκλή ως τον πρώ- το σκηνογράφο που παρεμβαίνει σε έναν χώρο. Αρκεί να σκεφτούμε την παράσταση της Ορέστειας, η οποία εξελίσσεται κατά τη διάρκεια της ανατολής, έτσι ώστε **ο πραγματι- κός χρόνος και ο θεατρικός χρό- νος, σε συνδυασμό με το τοπίο, να δημιουργήσουν ένα ενεργό σκηνικό τοπίο.**

Εικόνα 06

Iászló moholy-nagy, gelatin silver print, photogram, 1943

/Η εξέλιξη της έννοιας της σκηνογρα- φίας και ο ρόλος της

Η λέξη σκηνογραφία είναι ένας όρος που η ρίζα του είναι παλιά και με τη πάροδο του χρόνου έχει αλλά- ξει σταδιακά ερμηνείες με βάση τις επιρροές που δέχτηκε σε κάθε επο- χή. Είναι επομένως δύσκολο να την προσδιορίσουμε με ακρίβεια και για αυτό το λόγο θα την εξετάσουμε σε συνδυασμό με το περιβάλλον του θεάτρου και γίνει και μια διευκρίνι- ση για την ερμηνεία της.

Μια σημαντική διαφορά μεταξύ των εννοιών της σκηνογραφίας, της διακόσμησης και της αρχιτεκτο- νικής, πριν προχωρήσουμε στην ανάλυση τους είναι τα καθήκοντα ενός σκηνογράφου. Σύμφωνα με τον Robert Lepage, ξεκινούν από την ιδέα της **εφεύρεσης** και επε- κτείνονται στην **χωρική οργάνω- ση**, η οποία είναι **απαραίτητη για τη σύλληψη και κατασκευή ενός θεατρικού κόσμου.**

Εικόνα 07

Παράσταση, Moby Dick by Anna Calvi and Robert Wilson, based on the eponymous novel by Herman Melville

/Η αξία της ιστορικής αναζήτησης

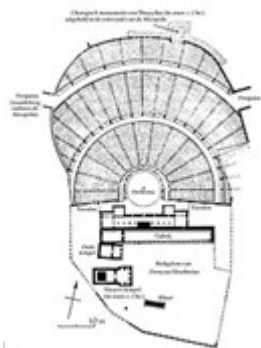
Βασική προϋπόθεση για την σκηνογραφική και αρχιτεκτονική προσέγγιση κάθε έργου είναι η ιστο- ρική αναζήτηση. Η κατανόηση του χρονικού πλαισίου, του τόπου και του τρόπου δημιουργίας του έργου επιτρέπει τη δημιουργία σκηνικών που διατηρούν έναν ουσιαστικό διάλογο με την εποχή και το ερώ- τημα που θέτει το έργο, καθώς και τη σχέση του με τον θεατή. Η σύν- θεση των χωρικών, αισθητικών και κοινωνικών συνθηκών της εποχής του έργου είναι θεμελιώδης για τη μεταφορά του κοινού στο κατάλλη- λο θεατρικό πλαίσιο.

Timeline: Δραματουργία, Χώρος και Αντίληψη

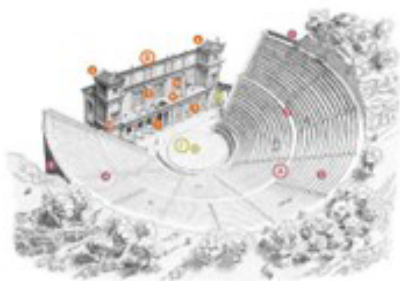
Οι χρονικοί περίοδοι χρειά- στηκε να ενοποιηθούν σε κάποιες περιπτώσεις για λόγους έκτασης. Επιμερίζονται με αυτό το τρόπο λαμβάνοντας υπόψη την ιστορία από διαφορετικούς κλάδους για να μπορέσουν να συνδέσουν την εξέ- λιξη του χώρου με την εξέλιξη της δραματουργίας στο πλαίσιο της κάθε εποχής.



Εικόνα 08



Εικόνα 09



Εκπρόσωποι: Σοφοκλής, Ευριπίδης, Αισχύλος

Αρχαίο Ελληνικό Θέατρο

Χώρος

Χαρακτηριστικά Χώρου: Αμφιθεατρική διάταξη, φυσικός χώρος (ορεινά τοπία).

Σκηνικός χώρος: Ορχήστρα, σκηνή (ως φόντο).

Πνεύμα εποχής: Θρησκευτικές ρίζες (Διονύσια), ανθρώπινη φύση και μύθος στο επίκεντρο.

Κείμενο

Χαρακτηριστικά Κειμένου: Επίκεντρο η τραγωδία και η κωμωδία, θρησκευτικές τελετές, παρουσία θεών και ηρώων.

Σκηνικό

Λειτουργία σκηνικού χώρου και ηθοποιού: Ο χώρος του ηθοποιού και της φανέρωσης του θείου = Ορχήστρα και βωμός

Το προσκήνιο: Τυπολογίες και σχέσεις εισόδου. Θυρώματα-Τρεις εισοδοί, Ελεύθερος Χώρος μεταξύ σκηνής και προσκηνίου = Πάροδος, Κρυφή σκάλα στο εσωτερικό της σκηνής = Θεολογείον

Ρωμαϊκό Θέατρο

Χώρος

Χαρακτηριστικά Χώρου: Μηχανική αρτιότητα, μνημειακά κτίσματα. Ένας χώρος άνεσης. Αρχικά ξύλινα θέατρα για εορτές και παρουσίαση αγώνων. Πρώτο μόνιμο θέατρο στο πεδίο του Άρεως στα μέσα του 1ου αιώνα π.Χ.

Σκηνικός χώρος: Θρησκευτικές ρίζες (Διονύσια), ανθρώπινη φύση και μύθος στο επίκεντρο.

Πνεύμα εποχής: Προπαγάνδα, ψυχαγωγία για τις μάζες.

Κείμενο

Χαρακτηριστικά Κειμένου: Απώλεια της θρησκευτικής σημασίας, δεν είναι πια κτίριο όπου διαδραματίζεται ένα μέρος των εορτών του Διονύσου μετατρέπεται σε ένα χώρο ψυχαγωγίας, θεαμάτων, αναθηματικών πομπών και θεατρικών έργων εμπνευσμένων από τους Έλληνες.

Εκπρόσωποι: Πλαύτος, Τερέντιος, Σένεκας Σκηνικό

Χαρακτηριστικά και Λειτουργία Χώρου: Ανάπτυξη του τμήματος σκηνή/προσκήνιο, η οποία συνοδεύεται από τον περιορισμό της ορχήστρας και των εδωλίων σε ημικύκλιο.

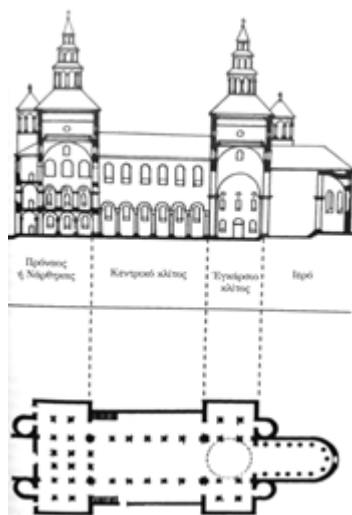
Η ανάγκη να είναι ορατός ο ηθοποιός από το κοινό: Ο Βιτρούβιος ως αρχιτέκτονας, οργανώνει το χώρο με βάση το βλέμμα του θεατή π.χ. το ύψος του προσκηνίου

Σκηνικά: Φτιαγμένα από ξύλο και ζωγραφισμένο ύφασμα ήταν τα σκηνικά, αλλά οι λειτουργίες τους παραμένουν άγνωστες. Από εφευρέσεις υπάρχουν οι περιάκτοι, τα όρθια τριγωνικά πρίσματα, τα οποία καλύπτονταν από ζωγραφισμένα υφάσματα και τοποθετούνταν μπροστά από το *proscenium* ή τη *frons scenae*. Στην οροφή του *proscenium* υπήρχε ένα σύστημα μηχανισμών με βαρούλκα και τροχαλίες για τα ζωγραφισμένα παραπετάσματα.

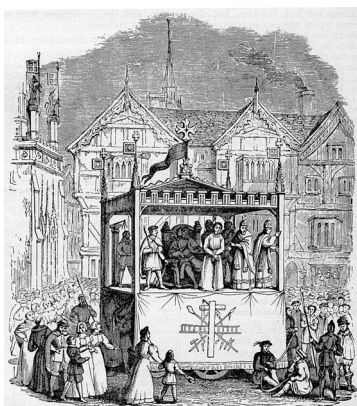
5ος π.Χ.

«Ερμηνεία Σκηνογραφίας: Κατα την ελληνική και ρωμαϊκή Αρχαιότητα, είναι εν γένει σήμερα αποδεκτό ότι ο σκηνογράφος ήταν εκείνος που σχεδίαζε ή ζωγράφιζε τα σκηνικά ή τη σκηνή, κάτι που χρήζει διασαφήνισης, όπως θα δούμε στη συνέχεια..»

Εικόνα 10



Εικόνα 11



10ος π.Χ.

Μεσαιωνικό Θέατρο

Χώρος

Χαρακτηριστικά Χώρου: Θρησκευτικά δρώμενα, κινητές σκηνές (pageant wagons).

Σκηνικός χώρος: Εκκλησίες, πλατείες.

Πνεύμα εποχής: Θρησκευτικός συμβολισμός, χριστιανική αφήγηση.

Κείμενο

Χαρακτηριστικά Κειμένου: Θρησκευτικά δρώμενα, χρήση συμβόλων και εκπαιδευτική διάσταση.

Εκπρόσωποι: Χριστιανικές παραστάσεις, «Misteri» και «Morality plays.»

Σκηνικό

Χαρακτηριστικά και Λειτουργία Χώρου: Η «δραματοποίηση» της λειτουργίας ως αφετηρία την εποχή του Καρλομάγνου και συνδέεται με μια θρησκευτική, συμβολική σκέψη την οποία αποδίδει, μεταξύ άλλων, με όρους χώρου η αρχιτεκτονική. Η λειτουργία και η συμβολική χρήση του άξονα Ανατολής-Δύσης του ναού. (από το υλικό στο πνευματικό)

Σκηνικά-Δημόσιος Χώρος: Λόγω της θρησκείας τα έργα απαγορεύονται για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα και είναι αρκετά ενδιαφέρουσα η σχέση που προκύπτει έπειτα με τον δημόσιο χώρο, είναι μια δυναμική σχέση που εξερευνάται μέχρι και σήμερα. Η εφήμερη αρχιτεκτονική της σκηνογραφίας, οι κινητές-μεταβλητές κατασκευές και η σχέση τους με το δημόσιο χώρο.

Θέατρο της Αναγέννησης

Ιταλία, (15ος -17ος π.Χ.)

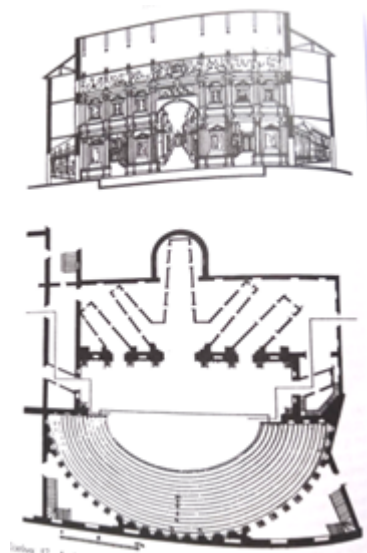
Χώρος

Χαρακτηριστικά Χώρου: Αναβίωση της κλασικής αισθητικής, σταθερά θέατρα. Η σχέση του με το ρωμαϊκό είναι κρυφή ως προς τη μορφή. Το ιταλογενές δομείται με βάση το βλέμμα του θεατή. Προνομιούχες και μη θέσεις (πλατεία-θεωρεία). Χαρακτηριστικό παράδειγμα λειτουργίας είναι το Ολυμπιακό Θέατρο στη Βιτσέντσα, 1580-1585.

Σκηνικός χώρος: Προοπτική, μηχανισμοί για αλλαγές σκηνικών. Συμβολικός και ταυτόχρονα υλικός διαχωρισμός της αψίδας. Εδράζεται κάθετα στο επίπεδο συμμετρίας του θεάτρου μία επίχρυση κορνίζα. Η σκηνή είναι περικλειστη.

Πνεύμα εποχής: Ουμανισμός, αρχές της επιστημονικής σκέψης.

Εικόνα 12



Εικόνα 13



Κείμενο

Χαρακτηριστικά Κειμένου: Επανεμφάνιση κλασικών ιδεών, αναγέννηση του ανθρώπινου προτύπου. Ψυχαγωγία που δεν έχει καμία σχέση με τα τελετουργικά και τα θρησκευτικά.

Εκπρόσωποι: Πιέρο Μπερνίνι, Λουντβιγοντι και άλλοι.

Σκηνικό

Χαρακτηριστικά και Λειτουργία Χώρου: Μια σκηνή όπου η προοπτική αρχίζει να γίνεται ένα πεδίο δράσης (Σέρλιο 1540). Το σώμα του ηθοποιού διεισδύει την προοπτική. Τα θεατρικά προοπτικά του Σέρλιο, είναι σε άμεση συνάρτηση με τις τρεις σκηνές του Βιτρούβιου, αναπαριστούν μια πόλη για την τραγική σκηνή , ένα πιο ταπεινό δρόμο σε κλίμακα για την κωμική σκηνή και ένα δάσος για τη σατιρική σκηνή.

«Ερμηνεία Σκηνογραφίας : Κατά την Αναγέννηση , ο όρος σκηνογραφία προσλαμβάνει μια διαφορετική σημασία και προσδιορίζει την τέχνη της αναπαράστασης ή της οργάνωσης του χώρου με προοπτική, μέχρι τις αρχές του 20ου αιώνα, στη Γαλλία οι όροι σκηνογράφος και σκηνογραφία διατηρούν αυτήν την σημασία, την άμεσα συνυφασμένη με την αναπαράσταση με προοπτική.»

Μπαρόκ - Ροκοκό

Διευκρινίσεις

Η εποχή μπαρόκ και τα χρονολογικά όρια της ποικίλουν ανάλογα τη χώρα για ιστορικούς λόγους.

Στην Ισπανία το μπαρόκ αρχίζει τα μέσα του 16ου αιώνα μαζί με την εποχή της Αντιμεταρρύθμισης και εκτείνεται μέχρι το 17ο αιώνα.

Στη Αγγλία ονομάζεται ελισαβετιανό θέατρο και αναλύθηκε παραπάνω, στην Ιστορία του Θεάτρου το συναντάμε στα όρια της Αναγέννησης, ενώ στην

Στη Γαλλία οι θρησκευτικές συγκρούσεις προκάλεσαν αναταραχές και εξελίσσεται μεταγενέστερα.

Βασικές παραδοχές (σύγχρονα αναπαραστατικά συστήματα)

Το θέατρο μπαρόκ δεν κατασκευάστηκε με αφετηρία μια ψευδαίσθηση ομοιότητας με το πραγματικό.

Το “ποίημα” και η επομένως η σκηνογραφία του θεάτρου μπαρόκ δομούνται με βάση την παράθεση αποσπασματικών τμημάτων και με αφετηρία μια ασυνεχή δομή.

Αποδοχή ετερογενών στοιχείων, δημιουργείται από την αλληλοδιαδοχή ελλειπτικών μορφών και θραυσμάτων.

Ο εικονικός τέταρτος τοίχος, χωρίζει τους θεατές από τους ηθοποιούς

Κεντροαξονικό και ενιαίο σημείο θέασης



Εικόνα 14

Ισπανία, Θέατρο Coralles

Χαρακτηριστικά Χώρου: Τα coralles de comedias ήταν ακόμα προσωρινά στο πρώτο μισό του 16ου αιώνα και προοδευτικά έγιναν δημόσιοι χώροι που προορίζονταν για τις θεατρικές παραστάσεις και συχνά ήταν πολυτελώς διακοσμημένοι με ταπισερί, γύψινα και ψεύτικα μάρμαρα. Η οργάνωση του χώρου της παράστασης απηχεί την ασυνεχή δομή του κειμένου και συνεργεί στην ενεργοποίηση της φαντασίας του θεατή.

Commedia dell'arte

Η «κωμωδία της τέχνης του αυτοσχεδιασμού»

Η commedia dell'arte είναι ένα πολύ ιδιαίτερο είδος κωμωδίας που αναπτύχθηκε στην Ιταλία τον 16ο αιώνα και αποτελεί ένα κεφάλαιο της ιστορίας θεάτρου που έχει επηρεάσει όλη την μετέπειτα πορεία του είδους.



Εικόνα 15

Η Ελισαβετιανή σκηνή (τέλη 16ου-1642) : Μια αλληγορία του κόσμου

Χώρος

Χαρακτηριστικά Χώρου: Όλα τα ελισαβετιανά θέατρα έχουν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Ένας κύλινδρος 25 - 30 μέτρα, άδειος στο κέντρο (το 0 του Σαίξπηρ). Ο εξωτερικός δακτύλιος ήταν καλυμμένος με μια στέγη και υπήρχαν τρεις όροφοι εξωστών για καθισμένους θεατές. Στο κέντρο, το υπαίθριο άδειο τμήμα προοριζόταν ως χώρος σκηνικής δράσης και χώρος για όρθιους θεατές. Το πρώτο ελισαβετιανό θέατρο κατασκευάστηκε στα βόρεια προάστια του Λονδίνου από και για το θίασο του Τζέιμς Μπαρμπέιτζ, το 1576.

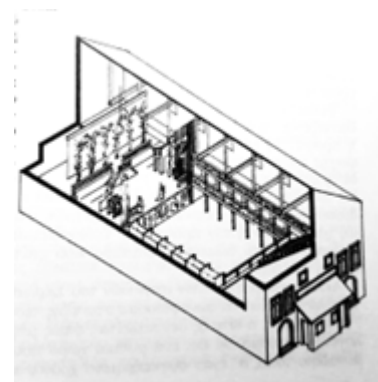
Σκηνικός χώρος: Η φαντασία επικυρίαρχος του ορατού. Θεαματικά εφέ έκπληξης και κρυφοί μηχανισμοί. Νέες τεχνικές φωτισμού με εφέ και φίλτρα. Ένας τρισδιάστατος σκηνικός χώρος δράσης. Ορίζεται από ένα υπόστεγο 7.3μ. ύψος και πλάτους 12,5 μ.

Πνεύμα εποχής: Αναπτύσσεται υπό την αιγίδα μιας ισχυρής πολιτικο-θρησκευτικής εξουσίας. Όπως το ελληνικό θέατρο, το ελισαβετιανό είναι δομικό εργαλείο και συγχρόνως έκφραση και σύμβολο.

Κείμενο

Χαρακτηριστικά Κειμένου: Η αναγέννηση του δραματικού λόγου, εκρήξεις στην ποιητική και θεατρική δημιουργία.

Εκπρόσωποι: William Shakespeare, Christopher Marlowe, Ben Jonson



Εικόνα 16

Ο Θεατρικός χώρος και ο διάκοσμος στη Γαλλία το 17ο αιώνα

Χώρος

Χαρακτηριστικά Χώρου: Δεν υπάρχει ειδικός χώρος στη Γαλλία, το θέατρο φιλοξενείται σε δανεικές αίθουσες μέσα στις πόλεις. Ο θεατρικός χώρος έχει στοιχεία μπαρόκ και τμηματικό διάκοσμο. Ο χώρος που αρχικά προοριζόταν για τους παίκτες είχε χωριστεί. Το ένα τρίτο του είχε υπερυψωθεί και χρησίμευε ως σκηνή. Η αίθουσα εγγράφεται μέσα σε ένα ορθογώνιο, όπως φαίνεται και στην εικόνα.

Σκηνικός χώρος: Παρόμοιες συγγένειες με το θέατρο του Μεσαίωνα, το ελισαβετιανό θέατρο έτσι και εδώ παριστάνεται ως επί το πλείστον μέσω ενός ρητορικού σχήματος ο τόπος. Η απεικόνιση ενός μέρους του ωθεί τον θεατή να φανταστεί αυτό που δεν βλέπει. Κάποιοι από τους θεατές τοποθετούνται και πάνω στην σκηνή καταρρίπτοντας το όριο θεατή και σκηνής.

Πνεύμα εποχής: Μια υβριδική εποχή που δανείζεται στοιχεία από την ιταλική Αναγέννηση

Οι μετασχηματισμοί του ιταλογενούς θεάτρου (18ος - 19ος)

19ος αιώνας: Ρομαντισμός & Ρεαλισμός

Χαρακτηριστικά: Έμφαση στο συναίσθημα και την αληθοφάνεια.

Σκηνικός χώρος: Ρεαλιστικά σκηνικά, φυσικός φωτισμός (ηλεκτρικό φως).

Πνεύμα εποχής: Βιομηχανική επανάσταση, κοινωνικά ζητήματα.

Χώρος

Χαρακτηριστικά Χώρου: Η εξέλιξη της σχέσης σκηνής- αίθουσας

Στην Αγγλία διαδίδεται το ιταλικό μοντέλο από τον Ίνγκο Τζόουνς που μαθήτευσε με τον Παλλάντιο. Μετά την Αγγλική Παλινόρθωση εξαπλώνεται.

Στη Γαλλία το δεύτερο μισό του 19ου αιώνα η κατασκευή κτιρίων αποκλειστικά για θεατρική χρήση είναι και φιλοσοφικό και πολιτικό θέμα. Αμφισβητείται το ορθογωνικό σχήμα του ιταλογενούς θεάτρου

και η σχέση της αίθουσας σκηνής με το βλέμμα του θεατή. Οι ιδέες του Διαφωτισμού στόχευαν στο μετριασμό της ιεράρχησης θεατών στο χώρο. Οραματίζονται τότε ένα θεατρικό χώρο με καμπυλοειδής κάτοψη, είτε μερικώς κυκλική είτε μερικώς ελλειψοειδής - είναι η λύση που προτείνεται για να μετριαστούν οι ανισότητες των σημείων θέασης.

Το κοινό σε παράλληλη διάταξη με το πλαίσιο της σκηνής

Τα νέα θέατρα θεράπευσαν μόνο κατα ένα μέρος αυτό το μειονέκτημα της οπτικής, οι θέσεις συνέχισαν να είναι άνισα κατανομημένες ανάλογα με την ποιότητα της ψευδαίσθησης που προσφέρει στο κοινό.

Σκηνικός χώρος: Η εξέλιξη του διακόσμου και το παράδειγμα της τριμερούς σκηνής.

Η προοπτική αναγνωρίζεται ως ένας αναπαραστατικός κώδικας, αυτό οδηγεί τη συζήτηση στον επανακαθορισμό της αληθοφάνειας. Ο

Βολταίρος θέτει νέα δεδομένα με πρόθεση να ενισχύσει τη φαντασία του θεατή. Η λύση που προτείνουν είναι μια διαιρεμένη σκηνή σε τρία μέρη. Αναπτύσσονται τρία διαφορετικά προοπτικά σκηνικά, μπροστά τους διαμορφώνεται ένας άλλος χώρος σκηνικής δράσης : το προσκήνιο.

Στο δρόμο προς τον «ρεαλισμό»

Το όραμα μιας τρισδιάστατης σκηνογραφίας. Ο χώρος της θεατρικής μυθοπλασίας αντιμετωπιζόταν εκ νέου ως ένας πίνακας. Αυτό συνέβαλε στο να τροποποιηθεί η αντίληψη του σώματος του ηθοποιού και της δράσης.



Εικόνα 17- Οδοιπόρος επάνω από τη θάλασσα της ομίχλης, 1818, Κάσπαρ Ντάβιντ Φρήντριχ.

Κείμενο

Το Θέατρο του 19ου αιώνα

(Α' Μέρος)

Χαρακτηριστικά Κειμένου: Ρομαντισμός, τα μεγάλα συναισθήματα και η επανάσταση της μορφής.

Εκπρόσωποι: Victor Hugo, Friedrich Schiller.

(Β' Μέρος)

Χαρακτηριστικά Κειμένου: Ρεαλισμός, κοινωνικά θέματα, η ζωή όπως είναι.

Εκπρόσωποι: Henrik Ibsen, Anton Chekhov.

Ίψεν, Τσέχωφ και το Θέατρο των Ιδεών

Χαρακτηριστικά Κειμένου: Ανθρωποκεντρικά θέματα, πειραματισμός στη φόρμα, κοινωνικά ζητήματα.

Εκπρόσωποι: Henrik Ibsen, Anton Chekhov, August Strindberg.

19ος π.Χ.

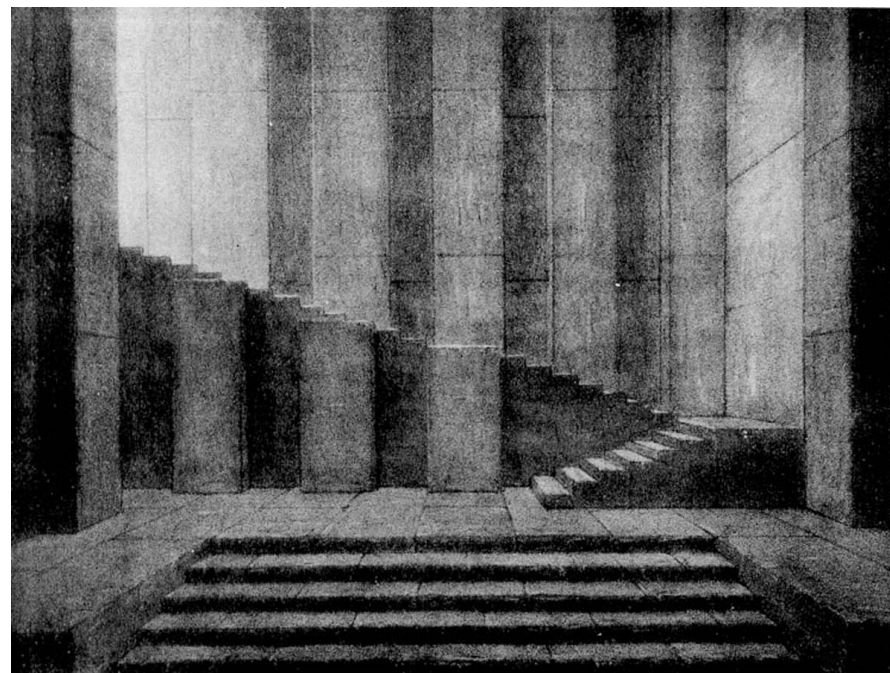
Συνοψίζοντας, το κείμενο και η παράσταση περιγράφουν το πραγματικό. Ο λόγος δεν είναι πια μια δράση, αλλά η συνέπεια μιας ψυχολογικής κατάστασης που είναι ορατή στο παίξιμο του ηθοποιού, στο κοστούμι του και στην χαρακτηρισολογία του τόπου, που εξελίσσεται, καθώς υποδηλώνεται από τη ζωγραφική του διακόσμου.

Εισάγοντας τον όγκο (κυβισμός) στη σκηνή οι θεωρητικοί οραματίστηκαν ένα ζωντανό χώρο μέσα στον οποίο θα κινείται το σώμα, χωρίς την αντίφαση του διακόσμου. Οι διαφορετικοί τρόποι που νοούνται τα στοιχεία, που η αναπαράσταση συσχετίζει, όπως και τα μέσα με τα οποία τίθεται σε εφαρμογή για να πραγματωθεί το έργο, βρίσκονται στους διαφορετικούς τύπους θεάτρου άρα στη σκηνογραφία.

20ος π.Χ.

«Ο ρεαλισμός στο θέατρο είναι η απόλυτη μονοτονία, η στασιμότητα και πάνω από όλα ο θάνατος της φαντασίας.»

– A. Appia



Εικόνα 18

Orpheus, Hellerau 1913 Light can be structural



“Σύγχρονη σκηνογραφία : Οι νέες αντιλήψεις τοποθετούν την σκηνογραφία, ως χώρο και ως έργο, ως μια πολυαισθητηριακή εμπειρία, η οποία συνδημιουργείται από τους καλλιτέχνες και το κοινό. Η προσέγγιση αυτή δίνει έμφαση στις σχέσεις σωμάτων, αντικειμένων και αισθήσεων στον χώρο που παράγουν ατμόσφαιρες, στον περιβάλλοντα και συγκινησιακή φόρτιση. Παράλληλα, ενθαρρύνει κριτικές αναζήτησης που αμφισβητούν κυρίαρχες και κανονιστικές αντιλήψεις σε σχέση με τον χώρο.”⁰⁵

05 «The Cambridge Introduction to Scenography» των Joslin McKinney και Philip Butterworth, που εκδόθηκε το 2009 από το Cambridge University Press.

2 | Σύγχρονη Σκηνογραφία

/Από την αναπαράσταση στην παράσταση του σήμερα

Κατα τον 19ο αιώνα, ο G.Graig με τον A. Appia θέτουν το ζήτημα των τριών διαστάσεων.

Το τρισδιάστατο σώμα ενός ηθοποιού δεν μπορεί να έχει ως φόντο μια δισδιάστατη εικόνα.

Δημιουργείται λοιπόν η ανάγκη επαναπροσδιορισμού της έννοιας της παράστασης.

Εικόνα 19

VERRATENES VOLK, σκηνοθεσία

από τον Einar Schleeef.

Φωτογραφία David Baltzer

Η διαδικασία αυτού του επαναπροσδιορισμού αρχίζει να συζητά δύο δεδομένα:

_ τον τρόπο με τον οποίο τα αναγνωρίζουμε σήμερα

_ τη διαδικασία που ακολουθεί η σκέψη μας για να τα κατανοήσει

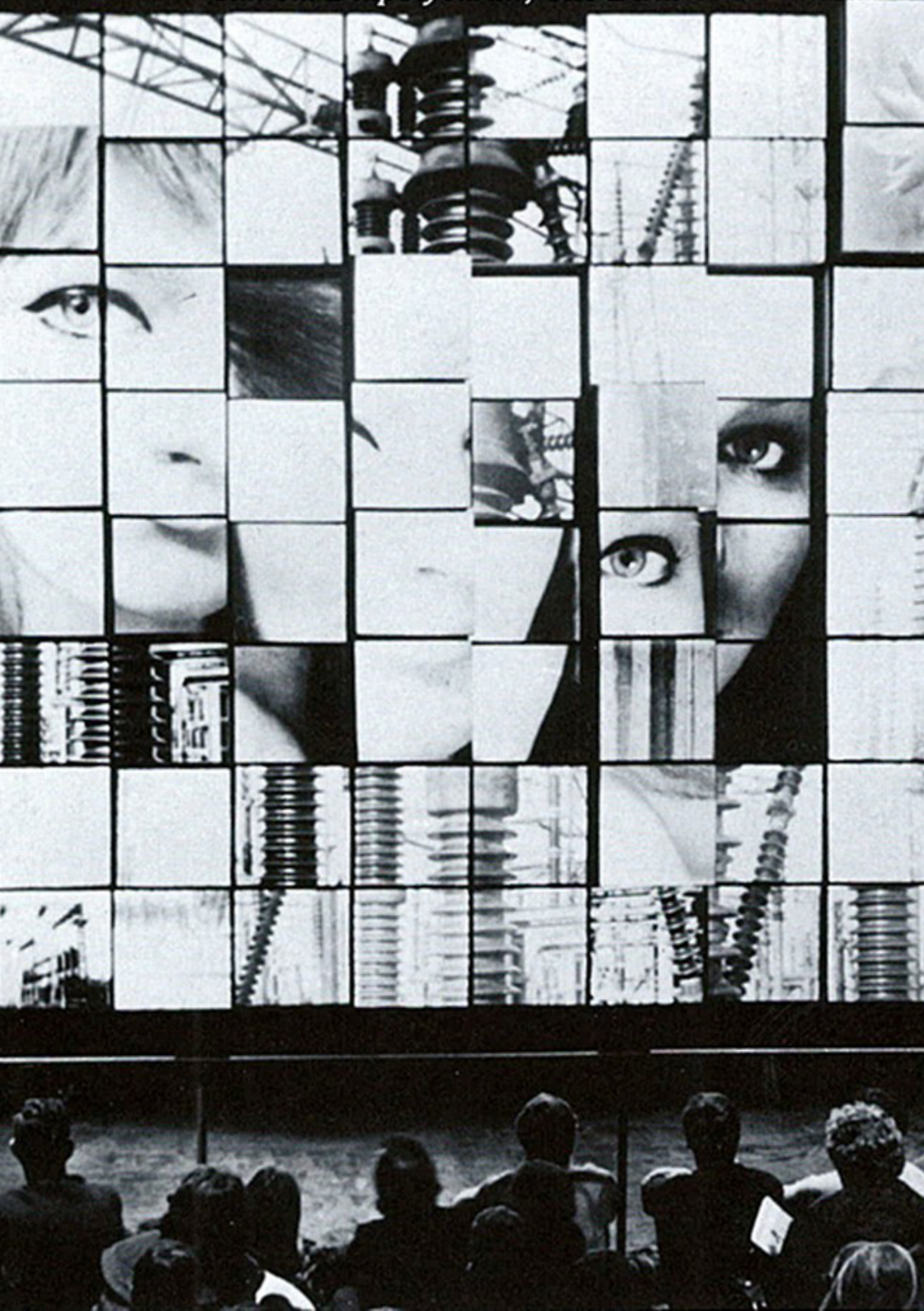
Το πρώτο δεδομένο είναι η **αφαιρετική αντίληψη**, δηλαδή την ικανότητα του εγκεφάλου να εμβαθύνει στην ουσία της δομής και της **φαντασίας**, διευρύνοντας κατά αυτόν τον τρόπο τα όρια της **ανθρώπινης αντίληψης** και δημιουργώντας νέες εικόνες και εμπειρίες. Η **οριοθέτηση** αυτή βασιζόταν μέχρι στιγμής πρωτίστως στην οπτική ανάγνωση της πραγματικότητας και έπειτα σε συνεργασία με τα γλωσσικά και ηχητικά συστήματα έκφρασης του κειμένου. Με αυτόν τον τρόπο υπερβαίνει ο χώρος τους θεάτρου, το κυριολεκτικό χώρο του σκηνικού.

/Josef Svoboda (1920 -2002)

Εδώ αξίζει να αναφερθεί ο Josef Svoboda του οποίου η σημασία είναι καθοριστική στην εξέλιξη του κλάδου. Ο Svoboda ήταν ένας Τσέχος αρχιτέκτονας θεώρησε τη σκηνογραφία ως ένα δυναμικό στοιχείο που πρέπει να αλλάζει με τη δράση στη σκηνή.

/Η χρήση τεχνολογικών μέσων

Θα αναφερθεί το έργο του Svoboda για το περίπτερο της Τσεχοσλοβακίας στην Παγκόσμια Έκθεση του Μόντρεαλ (1967) ένα οπτικοακουστικό συγκρότημα που ονόμασε Polyvision. Αποτελούνταν από τέσσερα οπτικοακουστικά συστήματα που τοποθετήθηκαν μέσα στο τσεχικό περίπτερο: The State of Textiles, Pressure Vessel, Symphony και The Birth of the World. Όλες αυτές οι εγκαταστάσεις ήταν διαφορετικά συστήματα για την εισαγωγή της εικόνας στο θέατρο, μια ιδέα που ο Svoboda είχε ήδη επεξεργαστεί την πρότασή του για την Παγκόσμια Έκθεση των Βρυξελλών (1958).



Η τελευταία εγκατάσταση της παράστασης ονομαζόταν *The Birth of the World*. Η πρόταση του Svoboda ήταν ένας μωσαϊκός τοίχος αποτελούμενος από εκατόν δώδεκα πλακάκια, το καθένα από αυτά ήταν ένας κύβος που μπορούσε να κινηθεί προς τα εμπρός και προς τα πίσω του κοινού. Χρησιμοποιώντας τα λόγια του Svoboda (1993:106),

«στόχος όλων αυτών ήταν η δημιουργία εικονιστικών ενοτήτων, αλλά και η διάσπαση της επιφάνειας προβολής και η σύνθεση και η παράξενη σύνθεση του ανάγλυφου προφίλ της με νέους τρόπους».⁰⁶

Ο Svoboda δημιούργησε με το *Diapolyekran* ένα μεταβλητό κολλάζ μετατρέποντας μια δισδιάστατη επιφάνεια σε μια τρισδιάστατη και το αντίστροφο. Ο στόχος αυτής της εγκατάστασης ήταν να αφηγηθεί τη δημιουργία του κόσμου μέσω της κινούμενης εικόνας με νέους τρόπους.

⁰⁶ https://www.peroni.com/lang_UK/ext_panel_imagine.php?imgid=106878

Εικόνα 20

Diapolyekran, The Birth of the World. Josef Svoboda και Emil Radok. Μόντρεαλ'67.

Από τη δεκαετία του 1980, ένας αυξανόμενος αριθμός παραστάσεων στην Ευρώπη δημιουργούνται νέες μορφές χωρικού θεάτρου αναζητώντας αλλοιωμένες έννοιες του πολιτικού. Ένας άλλος χώρος τέχνης που ήδη συμβαίνει αυτό που το θέατρο αναζητά αυτήν την περίοδο είναι η όπερα. Στην όπερα παρατηρούμε ότι η **εμπύθιση συμβαίνει κυρίως μέσω της μουσικής**, η οποία γίνεται ο βασικός περφορμερ και το σώμα και η κινησιολογία του εκφράζουν το αφήγημα και το συναίσθημα της κάθε σκηνής. Ο ήχος ανέκαθεν χρησιμοποιείται με αυτόν τον τρόπο και στον κινηματογράφο, όπου μια τρομακτική ταινία χωρίς ήχο παύει να είναι τρομακτική.



Εικόνα 21

Μάχη του νέγρου και των σκύλων.

Συγγραφέας:

Bernard Marie

Koltes. Σκηνοθεσία:

Dimitre Gotscheff

«Αμφισβητεί τον ορισμό της σκηνογραφίας. Τα σχέδιά της τονίζουν την εμπειρία του κοινού, δίνοντας ζωή στη σκηνή μέσα από διαδραστικές παραστάσεις και ρέοντα περιβάλλοντα.»

Το υλικό ως ενεργός περφορμερ

Η σκηνογραφία δεν περιλαμβάνει απλώς ένα τεχνητό αντικείμενο που κατοικείται από τους ηθοποιούς, αλλά είναι μια πραγματική διαδραστική σχέση που συμμετέχει **ενεργά** στην εξέλιξη του έργου, όπως και οι λέξεις του κειμένου. Είναι η ιδανική σύνθεση μεταξύ των λέξεων, του συγγραφέα, του σκηνοθέτη και των ηθοποιών, του χώρου και των θεατών. Τα θεμελιώδη θέματα στο έργο της Brack είναι ο αέρας, το φως, ο χρόνος, θέματα που ενισχύουν τον χώρο της σκηνής και τον ζωντανεύουν, διαρκώς σε κίνηση, προσθέτοντας παραστατική αξία στον τόπο που, χάρη στις μικρές παραλλαγές που προσφέρει το πλαίσιο, τον καθιστούν μοναδικό από τη μια βραδιά στην άλλη, σαν η ίδια η σκηνή να παίζει και να ζωντανεύει ως ηθοποιός, προσθέτοντας συναισθηματικό και ψυχολογικό περιεχόμενο για να διευρύνει την ιστορία που αφηγείται ο σκηνοθέτης.

Η ακαδημαϊκή ερμηνεία

Η σκηνογραφία, μέχρι πρόσφατα, ερμηνεύεται κυρίως μέσα από τον φακό της επαγγελματικής εφαρμογής και όχι μέσα από ακαδημαϊκά ή ερευνητικά πλαίσια. Οι Joslin McKinney και Philip Butterworth (2009) προσδίδουν την πιο ενδελεχή ακαδημαϊκή διερεύνηση της σκηνογραφίας, προτείνοντας έναν εκλεπτυσμένο ορισμό της ως “η διαχείριση και η ενορχήστρωση του σκηνικού της παράστασης”. Αυτό αποτυπώνει αποτελεσματικά τις χρονικές, ρυθμικές και αρχιτεκτονικές δομές του σχεδιασμού. Παραδοσιακά στοιχεία της σκηνογραφίας, όπως το σκηνικό, το κοστούμι, το φως, ο ήχος, ο χώρος και πιο πρόσφατα η προβολή, συντίθενται με δραματουργικές και αντιληπτικές διαδικασίες.



«Διευρυμένη σκηνογραφία: Ιστορικά, η σκηνογραφία έχει γίνει κατανοητή κυρίως μέσω της επαγγελματικής πρακτικής και όχι μέσω ακαδημαϊκών πλαισίων. Οι Joslin McKinney και Philip Butterworth (2009) ορίζουν τη σκηνογραφία ως το χειρισμό και την εννοχήστρωση του περιβάλλοντος της παράστασης, λαμβάνοντας υπόψη τις χρονικές, ρυθμικές και αρχιτεκτονικές δομές. Παραδοσιακά στοιχεία όπως το σκηνικό, το κοστούμι, το φως, ο ήχος, ο χώρος και η προβολή συντίθενται με δραματουργικές και αντιληπτικές διαδικασίες.»⁰⁷

07 Thornett, L. (2017). *Scenography expanded: an introduction to contemporary performance design*, edited by Joslin McKinney and Scott Palmer. Routledge.

Εικόνα 22

Figures in extinction, Complicite

3 | Διευρυμένη Σκηνογραφία

Ο ρόλος της διευρυμένης σκηνογραφίας και τα ερωτήματα της στο σήμερα

Η σκηνογραφία συνδέεται από καιρό με το σχεδιασμό σκηνικών για την εκτέλεση δραματικών έργων επί σκηνής. Ωστόσο, η ικανότητα της σκηνογραφίας να **λειτουργεί ανεξάρτητα από ένα θεατρικό κείμενο**, ως οπτική δραματουργία (Lehmann 2006 :157) και ως **κεντρικό συστατικό μιας παράστασης**,

και όχι απλώς ως σκηνικό για να αποτυπωθεί, είναι πλέον ευρέως αποδεδειγμένη. Ως συμπέρασμα η σκηνογραφία μπορεί να συμβεί **οπουδήποτε**. Οι εξελίξεις αυτές αντανakλούν ευρύτερες τάσεις υβριδικών πρακτικών στο θέατρο, την παράσταση, την τέχνη και την αρχιτεκτονική καθώς και μια τάση προς τη **θόλωση των ορίων μεταξύ παράστασης και κοινού**. Η ραγδαία εξάπλωση της σκηνογραφικής πρακτικής, ιδίως μετά τη

χιλιετία, δεν άφησε πολλά περιθώρια για προβληματισμό σχετικά με τα καθοριστικά χαρακτηριστικά της, και συνεπώς ποια είναι η ιδιαίτερη συμβολή της σκηνογραφικής πρακτικής, τόσο εντός όσο και εκτός του θεάτρου, στη σύγχρονη παράσταση. Μέχρι σήμερα έχει γίνει ελάχιστη συζήτηση σχετικά με τις βασικές αρχές ή στρατηγικές στις οποίες στηρίζονται αυτές οι διευρυμένες πρακτικές.

/Θέαμα, τεχνολογία και θεατής

Σημαντικές συνεισφορές από πρωτοπόρους του εικοστού αιώνα, όπως οι Adolphe Appia, Edward Gordon Craig και Josef Svoboda, προώθησαν νέες τεχνικές σκηνογραφίας, αναδεικνύοντάς την από τις στατικές αναπαραστάσεις. Ο Christopher Baugh (2005) υπογραμμίζει **το αδιαχώριστο της τεχνολογίας και του θεάματος από το θέατρο**, αντιτάσσοντας επιχειρήματα κατά των ουσιοκρατικών απόψεων που εστιάζουν αποκλειστικά στον ζωντανό ηθοποιό. Πρόσφατες μελέτες για τον ήχο (Brown 2010) και το φως (Palmer 2013) διευρύνουν περαιτέρω τη σκηνογραφική κατανόηση.

«Ο νέος θεατής και η υψηλή τεχνολογία / Συμμετοχική τέχνη

Ο σύγχρονος θεατής, ο θεατής του πολυπολιτισμικού 21ου αιώνα, ελάχιστη σχέση έχει με τον προ τριακονταετίας θεατή. Οι τεχνολογικές εξελίξεις έχουν επιβάλει τη δική τους φιλοσοφία, όπου η σιωπή μπροστά στο έργο τέχνης δεν φαίνεται πια το ζητούμενο. Δείτε τη συμπεριφορά ενός ηλικιακά νέου θεατή στη διάρκεια μιας παράστασης. Είναι σαφώς πιο χαλαρός, εκδηλώνεται πιο έντονα, βγάζει φωτογραφίες, μιλά στο κινητό, στέλνει μηνύματα, βιντεοσκοπεί την παράσταση ή την παρακολουθεί μέσα από την κάμερα του κινητού του (προτιμώντας την επαφή μαζί της μέσω της τεχνολογίας), και όταν τον καλούν τρέχει να ανέβει στη σκηνή ή μιλήσει στο μικρόφωνο όταν του το ζητήσουν. Γενικά δεν κάθεται ήσυχος. Ο ρόλος του συμμετοχού - συντελεστή δεν φαίνεται να τον τρομάζει. Ίσως και να τον γοητεύει. Πρόκειται για μια τάση που έχει αρχίσει να προκαλεί συζητήσεις και να διχάζει κριτικούς και κοινό.»⁰⁸

08 ΘΕΑΤΡΟ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ II, (META) MONTEPNEΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΣΕ ΤΟΠΟΥΣ, ΟΥΤΟΠΙΕΣ ΚΑΙ ΕΤΕΡΟΤΟΠΙΕΣ, University Studio Press, ΜΕΡΟΣ Ε. Πρακτικός οδηγός (μετα)μοντέρνων διαδρομών, σελ.608



4| Εμβυθιστικό Θέατρο

Το εμβυθιστικό θέατρο δεν αποτελεί μια σύγχρονη εφεύρεση. Από τις αρχαίες τελετές τα όρια μεταξύ παράστασης και πραγματικότητας ήταν ασαφή. Ο όρος καθιερώθηκε επίσημα τον 20ό αιώνα από τον σουρεαλιστή Artaud, που είχε στόχο να να απομακρύνει τον κόσμο του θεάτρου από τα παραδοσιακά πρότυπα. Μέσα από το έργο του, "Theater of Cruelty"(1931-1936) προσπάθησε να προκαλέσει στο κοινό έντονες συναισθηματικές

αντιδράσεις χρησιμοποιώντας έναν συνδυασμό φωτισμού, ήχου, κίνησης και γελοίων χειρονομιών.

Τα χρόνια μεταξύ **1960** και **1980** ήταν επίσης πρωτοπόρα της καθηλωτικής ψυχαγωγίας. Υπήρξε αύξηση των πειραματικών μορφών θεάτρου και παραστάσεις

Εικόνα 23

"Sleep No More" at The McKittrick Hotel in NYC, Punckdrunk

που ενσωμάτωναν τους ηθοποιούς με το κοινό. Θεατρικές εταιρείες όπως το «The Living Theater» και το «The Performance Group», δημιούργησαν παραστάσεις που ενίσχυαν την αίσθηση της κοινότητας, ήταν πολιτικά φορτισμένες και προωθούσαν την αλλαγή.

Μετά το 1990 έγινε γνωστό το site-specific θέατρο, όπου οι παραστάσεις μετέτρεπαν συνηθισμένες τοποθεσίες, όπως υπαιθριους χώρους ή εγκαταλελειμμένα κτίρια, σε εμπυθιστικά θεατρικά τοπία. Το 2000 η θεατρική εταιρία **“Punchdrunk”** που ιδρύθηκε από τον Felix Barret, έγινε σήμα κατατεθέν του εμπυθιστικού θεάτρου. Οι παραγωγές της έχουν σαν βάση την διερεύνηση αφήνοντας το κοινό να περιπλανηθεί ελεύθερα σε ξεχωριστούς ειδικά σχεδιασμένους χώρους, ενώ οι ηθοποιοί συγκρατούν συνεχόμενα την ιστορία χωρίς να επηρεάζονται από το κοινό. Τα πιο χαρακτηριστικά τους έργα είναι το “Sleep no more” και το “The Drowned man”. Αυτές οι παραστάσεις χρησιμοποιούν κυρίως τον χορό ως εργαλείο αφήγησης μιας ιστορίας με ελάχιστους διαλόγους, με εξαίρεση κάποιες εμπειρίες που μπορεί οι ηθοποιοί να απευθυνθούν σε κάποιον θεατή.⁰⁹

⁰⁹ <https://monicapquinn.medium.com/the-evolution-of-immersive-theater-past-present-and-future-4ab556747056>

Εικόνα 24

“Sleep No More” at The McKittrick Hotel in NYC, Punchdrunk



1.3

(Εμβύθιση στο Θέατρο)

- 1 | Αφήγημα και εμβύθιση
- 2 | Σκηνικός Χώρος & Εμβύθιση
- 3 | Οι διατάσεις της εμβύθισης





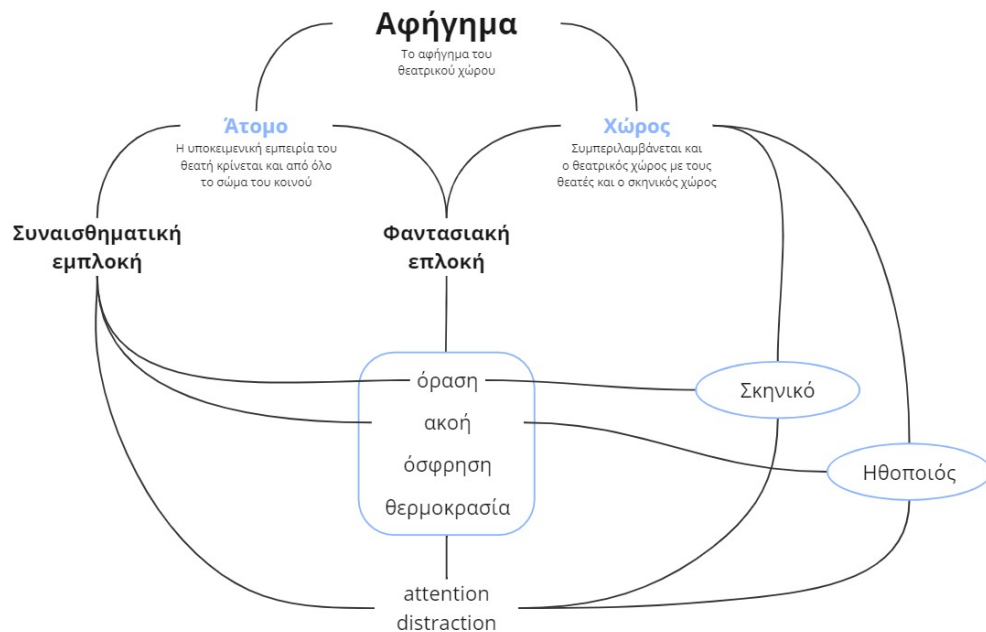
Εικόνα 25

Society of the spectacle, Guy Deborrd

1 | Αφήγημα και εμπύθιση

Το αφήγημα αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο κάθε μορφής τέχνης, καθώς βασίζεται στην παρατήρηση, την περιέργεια και την έκφραση. Η διαδικασία του ξεκινά από την ανάγκη του ανθρώπου να αποτυπώσει και να επικοινωνήσει τις εμπειρίες του, είτε μέσω της προφορικής παράδοσης, της ζωγραφικής, είτε αργότερα μέσω του θεάτρου και των οπτικοακουστικών μέσων.

Στο θέατρο, το αφήγημα δεν είναι απλώς η ιστορία που μεταφέρεται μέσω του κειμένου, αλλά ένα σύνολο στοιχείων που αλληλεπιδρούν: οι ηθοποιοί, ο χώρος, η μουσική, το φως και η ίδια η συμμετοχή του θεατή. Αυτά τα στοιχεία διαμορφώνουν τη θεατρική εμπειρία, και τη καθιστούν πολυαισθητηριακή και πολυδιάστατη.



Επεξήγηση διαγράμματος:

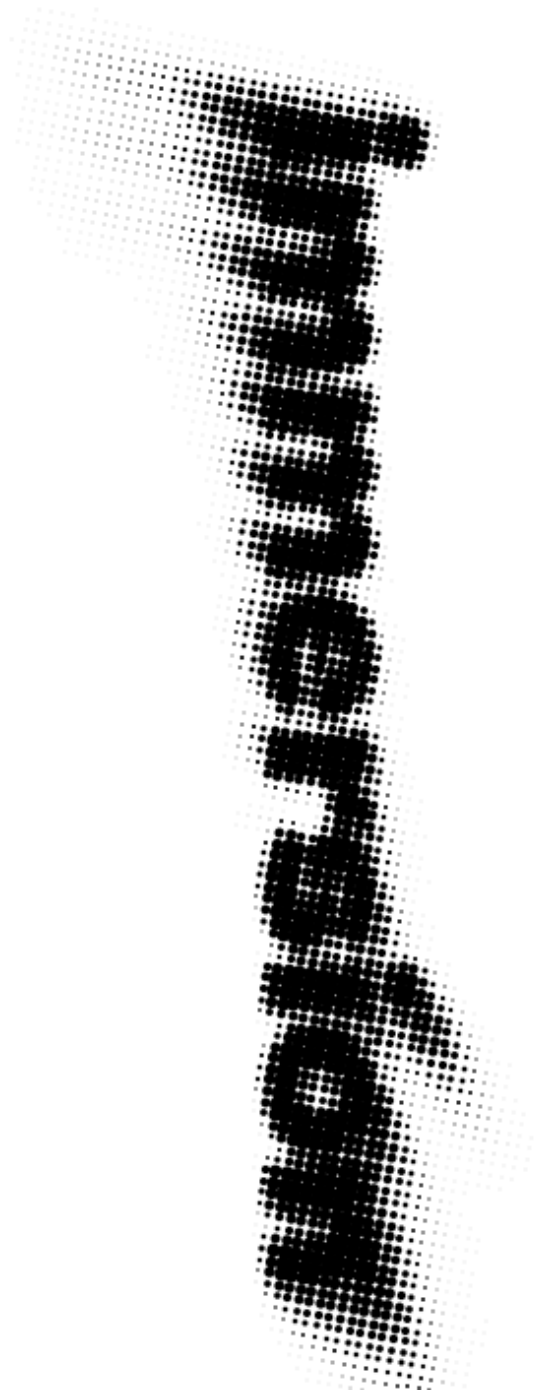
Για να καταφέρει κανείς να εμπυθιστεί στη θεατρική κατάσταση, ο σκηνικός χώρος με τον ηθοποιό και την ατμόσφαιρα του έργου πρέπει έχουν ένα αρμονικό αποτέλεσμα, το οποίο να συνδυάζεται με τις αισθήσεις του θεατή, για να του δημιουργήσει νέες εικόνες μέσω της φαντασίας του, να ταυτιστεί βιωματικά με τους χαρακτήρες του κειμένου, να ανακαλέσει μέσω του συναισθηματικής εμπλοκής αναμνήσεις. Οι οπτικοί, ακουστικοί και κινητικοί συμβολισμοί των παραστάσεων λειτουργούν με έναν τρόπο όχι επεξηγηματικό, αλλά αφηγηματικό. Αυτό διατηρεί τόσο τη συναισθηματική όσο και τη φανταστική εμπλοκή του, συνεπώς και την προσοχή του στο ενεργό αφήγημα και ερώτημα που ξεδιπλώνει η ιστορία.

Το εννοιολογικό διάγραμμα που παρουσιάζεται παρακάτω εξηγεί τον τρόπο με τον οποίο το άτομο εμπυθίζεται στη διαδικασία της θεατρικής παράστασης. Χωρίζεται σε δύο βασικές σχέσεις στην **υποκειμενική εμπειρία του θεατή** και στην **χωρική εμπειρία**.

Το άτομο: Ο θεατής βιώνει το αφήγημα μέσα από μια υποκειμενική εμπειρία που διαμορφώνεται όχι μόνο νοητικά αλλά και σωματικά.

Το χώρο: Ο σκηνικός χώρος περιλαμβάνει τόσο το περιβάλλον της παράστασης όσο και τη διάταξη του κοινού, διαμορφώνοντας την οπτική και ακουστική πρόσληψη του αφηγήματος.

Η συναισθηματική και φανταστική εμπλοκή: Το θέατρο δεν είναι μόνο οπτικό ή ακουστικό γεγονός, αλλά απαιτεί τη συμμετοχή του θεατή, διεγείροντας τις αισθήσεις του (όραση, ακοή, όσφρηση, θερμοκρασία) και επηρεάζοντας την προσοχή και τη συγκέντρωσή του.



Πως βιώνει το κοινό την εμπύθιση?

2| Διαστάσεις της εμπύθισης

Στο θέατρο ο βαθμός της εμπυθιστηκότητας εξαρτάται κυρίως από τη συνοχή των υλικών, μέσων και παραστατικών στοιχείων. Η εμπύθιση στο θέατρο χαρακτηρίζεται από την αλληλένδετη σχέση μεταξύ της παραγωγής και της πρόσληψης, όπου το κοινό συμμετέχει ενεργά ως συν-δημιουργοί στη παράσταση. Ενώ σε άλλους χώρους, όπως τα θεματικά πάρκα η εμπυθιστηκότητα βασίζεται στην σαφή οριοθέτηση του χώρου, στο εμπυθιστικό θέατρο

το όριο μπαίνει στη συμμετοχή του κοινού, στην κίνηση και παρουσία του στον χώρο.

Καθώς μιλάμε για ένα πολυδιάστατο φαινόμενο, η εμπύθιση προκύπτει από την αλληλεπίδραση **χωρικών (spatial)**, **σωματικών/αισθητηριακών (bodily/sensory)** και **γνωστικών/φαντασιακών (cognitive/imaginative)** παραμέτρων που λειτουργούν παράλληλα και αλληλοσυμπληρώνονται.

«μια ψυχολογική κατάσταση που χαρακτηρίζεται από την αντίληψη ότι ο εαυτός μας περιβάλλεται από, περιλαμβάνεται σε και αλληλεπιδρά με ένα περιβάλλον που παρέχει μια συνεχή ροή ερεθισμάτων και εμπειριών»¹⁰

Witmer & Singer (1998)

10 Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*

Χωρική (spatial)

Η βύθιση προσδιορίζεται συχνά μέσω της χωρικής λειτουργίας της, συνήθως με την παρουσίαση ενός κόσμου ή μέσου στο οποίο ο συμμετέχων εισέρχεται φυσικά. Η Alison Griffiths (2008) διατυπώνει την εμβύθιση ως

«την αίσθηση του να εισέρχεσαι σε ένα χώρο που απευθείας φαίνεται να διαφέρει από τον κόσμο και αποφεύγει συμβατικούς τρόπους θέασης προς όφελος μιας περισσότερο σωματικής συμμετοχής στην εμπειρία, συμπεριλαμβανομένης της δυνατότητας του θεατή να κινείται ελεύθερα στο χώρο».

Η θεωρία της Griffiths ξεχωρίζει εύκολα δύο συστατικά της χωρικής εμβύθισης:

-Ο χώρος παρουσιάζεται χωρισμένος από τον πραγματικό κόσμο δημιουργώντας τα δικά του όρια

-Ο χώρος ενθαρρύνει εναλλακτικούς σωματικούς τρόπους θεαματικότητας

Ο θεατής παύει να είναι παθητικός παρατηρητής και εμπλέκεται ως ενεργός συμμετέχοντας, του οποίου η εμπειρία διαμορφώνεται βάσει της τοποθέτησής του.

Το 2000-2012 το Tate Modern Museum διοργάνωσε μια σειρά εκδηλώσεων μεγάλης κλίμακας με τίτλο Unilever Series. Στο πλαίσιο αυτής της σειράς, καλλιτέχνες κλήθηκαν να σχεδιάσουν έργα συγκεκριμένα πάνω στο χώρο του Turbine Hall. Τα έργα έφεραν τον άνθρωπο σε θέση να αισθάνεται και να παρατηρεί πιο έντονα τη κλίμακα του σώματος, όντας στο τεράστιο αυτό χώρο.



/The Weather Project 2003

Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά έργα ήταν το Weather Project του Olafur Eliasson, όπου ένας γιγάντιος ήλιος φτιαγμένος από φώτα μονής συχνότητας, φώτισε το χώρο με έντονο κίτρινο χρώμα. Μέσα στην ομίχλη επικράτησε μια ενοποιητική ατμόσφαιρα ενώ παράλληλα η αντανάκλαση των επισκεπτών στην οροφή ενθάρρυνε το κοινό να συμμετέχει σε κοινωνικά παιχνίδια. Η ενσωμάτωση του φωτός και της ομίχλης άλλαξε έντονα την αίσθηση του χώρου κάνοντας την εμπειρία του χρήστη όχι απλά παρατηρητική αλλά άμεσα βιωματική και αισθητηριακά φορτισμένη.

Εικόνα 26
Olafur Eliasson, The
Weather Project
2003, Turbine
Hall, Tate Modern,
London



Σωματική/ Αισθητηριακή (bodily/sensory)

Πέρα από τα οπτικά στοιχεία, υπάρχουν οι αισθητηριακές προσεγγίσεις της εμπύθισης που δίνουν έμφαση στο σώμα. Ο χρήστης εμπλέκεται αισθητηριακά με το περιβάλλον, είτε με την άμεση αισθητηριακή διέγερση, είτε αυξάνοντας τις αισθήσεις μέσω της τεχνολογίας. Αυτός ο τύπος εμπύθισης μπορεί να επηρεάσει το τρόπο που ο χρήστης προσανατολίζεται στο χώρο καθώς πλέον αντιλαμβάνεται την εμπύθιση μέσω του σώματός του.



Η έννοια της εμπύθισης στο θεατρικό χώρο

Εικόνα 27

Olafur Eliasson, The Weather Project 2003,
Turbine Hall, Tate Modern, London

/Blind Light 2007

Το έργο Blind Light του Antony Gormley, δημιουργήθηκε ως μέρος της έκθεσης στο Hayward Gallery του Λονδίνου, το 2007. Ο Gormley δημιούργησε μια εμπυθιστική εγκατάσταση αποτελούμενη από ένα έντονα φωτισμένο γυάλινο δωμάτιο, γεμάτο με άσπρο πυκνό καπνό, όπου προσκάλεσε το κοινό να μπει, με στόχο να δημιουργήσει ένταση μεταξύ του ατόμου και του πλήθους. Ο έντονος καπνός μείωσε την ικανότητά τους να βλέπει με αποτέλεσμα να αυξήσει την ευαισθησία άλλων αισθήσεων, ακοή, ισορροπία, οσμή και αφή. Η μειωμένη όρασή προκάλεσε στο κοινό έλλειψη προσανατολισμού και αύξησε την σωματική αυτογνωσία τους, καθώς και τα μη διακριτά όρια λόγω του γυαλιού έφεραν εικόνες όπου οι επισκέπτες χρησιμοποιούσαν τα χέρια τους για να αναγνωρίσουν το «τέλος». Ο ήχος έγινε θαμπός από την ομίχλη παραποιώντας τη συνηθισμένη ακουστική εμπειρία του χρήστη.

Αυτό το πείραμα υποδεικνύει πως η εμπύθιση δεν αφορά μόνο την εισαγωγή ενός σώματος σε ένα χώρο αλλά τον τρόπο που ο χώρος αλληλεπιδρά με αυτόν. Τα σχόλια έδειξαν πως το κοινό είτε ένοιωσε άγχος είτε απελευθερωμένο από την ιδέα ότι βρίσκονται σε ένα σύννεφο.

Εικόνα 28

Antony Gormley, Blind Light, 17 May – 19 August 2007,
Hayward Gallery. Image © Stephen White



/Συν)αισθητική

Στις περφόρμανς πολυμέσων το σώμα κινητοποιείται σε πολυαισθητηριακή συμμετοχή μέσω των υποσυνείδητων φυσιολογικών και συναισθηματικών αντιδράσεων. Η αισθητηριακή και νοητική εμπλοκή συνδέονται μέσω των υποσυνείδητων συναισθηματικών και σωματικών αντιδράσεων. Στο πλαίσιο της σκηνογραφίας και της πολυαισθητηριακής εμπειρίας, η Josephine Machon (2009) προτείνει τον όρο **(συν)αισθητική**. Ο όρος προέρχεται από τη θεωρία της συναισθησίας, ένα νευρολογικό φαινόμενο όπου με τη διέγερση μιας αισθητηριακής ή νοητικής οδού, ενεργοποιεί αυτόματα μια δευτερεύουσα διαδρομή.

Η (συν)αισθητική δίνει έμφαση στη σύνθετη φύση της σημειωτικής διαδικασίας πρόσληψης κατά τη θεατρική εμπειρία. Στη σκηνογραφία μπορεί να αξιοποιηθεί ώστε να δημιουργηθούν εμπειρίες όπου το φως και ο ήχος συμβάλλουν στην δημιουργία ενός ενιαίου αισθητηριακού γεγονότος. Ο αρχιτέκτονας Juhani Pallasmaa (2005) υποστηρίζει πως όλες οι αισθήσεις, συμπεριλαμβανομένης της όρασης, μπορούν να θεωρηθούν προεκτάσεις της αφής.

Εικόνα 29

Antony Gormley, *Blind Light*, 17 May – 19 August 2007, Hayward Gallery

Νοητική/ Φαντασιακή (cognitive/imaginative)

«ένα φαινόμενο που βιώνεται από ένα άτομο όταν βρίσκεται σε κατάσταση βαθιάς νοητικής εμπλοκής, κατά την οποία οι γνωστικές του διεργασίες (με ή χωρίς αισθητηριακή διέγερση) προκαλούν μια μετατόπιση στην κατάσταση της προσοχής του, έτσι ώστε να μπορεί να βιώσει κανείς αποστασιοποίηση από την επίγνωση του φυσικού κόσμου»

Agrawal κ.α. (2020)

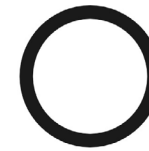
Η νοητική διάσταση της εμπύθισης αφορά τις διεργασίες νοητικής προσοχής, όπως συμβαίνει σε περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας (VR) ή όταν κάποιος απορροφάται από ένα βιβλίο φαντασίας. Ο Grau (2003) παραθέτει μια νοητική προσέγγιση, σημειώνοντας πως η

«εμπύθιση μπορεί να είναι μια διανοητικά διεγερτική διαδικασία-ωστόσο, στο παρόν όπως και στο παρελθόν η βύθιση, στις περισσότερες περιπτώσεις είναι διανοητικά απορροφητική και μια διαδικασία, μια αλλαγή, ένα πέρασμα από μια διανοητική κατάσταση σε μια άλλη. Χαρακτηρίζεται από τη μείωση της κριτικής απόστασης σε αυτό που

παρουσιάζεται και την αυξανόμενη συναισθηματική εμπλοκή σε αυτό που συμβαίνει»

Αυτή η προσέγγιση παρουσιάζει την εμπύθιση ως όχι κάτι στατικό αλλά ως μία μετάβαση, μια μεταβολή της συναισθηματικής εμπλοκής και της κριτικής απόστασης. Παρόμοια με τη φυσική μετάβαση σε μία εναλλακτική πραγματικότητα, η εμπύθιση σε γνωστικό επίπεδο, προκαλεί μεταβολές μεταξύ ψυχικών καταστάσεων.¹¹

¹¹ Shearing, D. R. (2015). Audience Immersion and the Experience of Scenography, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]



Χωρική (spatial)



Σωματική/Αισθητηριακή
(bodily/sensory)



Νοητική/ Φαντασιακή
(cognitive/imaginative)





Εικόνα 30

A Thin Place, 2011, Etta Liliental

Directed by Andrew Russell

3 | Σκηνικός Χώρος & Εμβύθιση

*/Πως η σκηνογραφία συμβάλλει στην
εμβύθιση του ατόμου ;*

Το θέατρο, ως συλλογική και βιωματική τέχνη, βασίζεται στη συνάντηση και αλληλεπίδραση δύο βασικών παρουσιών: των ηθοποιών και των θεατών. Αυτή η συνύπαρξη λαμβάνει χώρα μέσα σε έναν συγκεκριμένο χώρο, ο οποίος δεν είναι απλώς το φυσικό περιβάλλον της παράστασης, αλλά ένα οργανωμένο αφηγηματικό εργαλείο. Η τέχνη που

διαμορφώνει και μεταφράζει αυτόν τον χώρο σε ένα σκηνικό σύμπαν είναι η σκηνογραφία.

Η σκηνογραφία δημιουργεί ένα ταξίδι μετάβασης από την πραγματικότητα στο μύθο, από την κυριολεκτική στην φαντασιακή πρόσληψη της αφήγησης (οπτική δραματολογία). Η διαδρομή αυτή κάθε φορά επαναδιαμορφώνεται, ανάλογα με τη δραματολογική ανάγνωση και τις σκηνοθετικές επιλογές.

Ζωντανή τέχνη, κίνηση και μεταμόρφωση

Αρχικά, το πρώτο μέτρο του θεάτρου ήταν το σώμα του ηθοποιού. Το ζωντανό σώμα αποτελεί το κεντρικό σημείο αναφοράς στη θεατρική εμπειρία, καθώς μέσω της κίνησης, της φωνής και της παρουσίας του ο ηθοποιός ενεργοποιεί τον θεατρικό χώρο. Σήμερα, ωστόσο, το σώμα ξεφεύγει από την αποκλειστική ταύτισή του με τον ηθοποιό και επεκτείνεται στη φυσική παρουσία του θεατή ή ακόμα και του περφόρμερ. Ο Adolphe Appia ορίζει το θέατρο ως μια ζωντανή τέχνη που συνεχώς μεταμορφώνεται, καθώς προσαρμόζεται στην κίνηση του σώματος μέσα στον χώρο.

Αρχιτέκτονες της φαντασίας

Για να επιτευχθεί η εμπύθιση, η σκηνογραφία οφείλει να λειτουργήσει πέρα από την απλή διακόσμηση. Ο χώρος της σκηνής δεν είναι ένα στατικό σκηνικό, αλλά ένα ζωντανό πεδίο που φιλοξενεί και μεταφράζει το κείμενο, αναδεικνύοντας τη συμβολική του διάσταση. Σύμφωνα με τον Ροντέν, η τέχνη δεν είναι περιγραφική αλλά εκφραστική, προορισμένη να διεγείρει εικόνες, μνήμες και συναισθήματα. Ο σκηνογράφος, λοιπόν, δεν είναι απλώς ένας

σχεδιαστής, αλλά ένας «αρχιτέκτονας της φαντασίας», όπως τονίζει ο Γιάννης Κόκκος στο βιβλίο του Ο σκηνογράφος και ο ερωδιός.¹²

Η εμπύθιση του θεατή εξαρτάται από τον τρόπο με τον οποίο ο σκηνικός χώρος μετατρέπεται σε ενεργό αφηγηματικό στοιχείο. Η τοποθέτηση των σκηνικών αντικειμένων, η χρήση του φωτισμού, η ηχητική ατμόσφαιρα και η κίνηση των σωμάτων συνθέτουν ένα περιβάλλον που κατευθύνει την αντίληψη και τη συναισθηματική εμπλοκή του κοινού. Ο θεατρικός χώρος, λοιπόν, δεν είναι απλώς ένας καμβάς δράσης, αλλά ένας μηχανισμός μετάφρασης της δραματουργίας σε εμπειρία. Η σκηνογραφία αποτελεί το βασικό εργαλείο για την εμπύθιση του θεατή, καθώς ορίζει τα όρια και τις δυνατότητες του θεατρικού αφηγήματος.

12 Κόκκινος, Γ. (1998). Ο σκηνογράφος και ο ερωδιός, Καστανιώτης

Εικόνα 30

A Thin Place, 2011, Etta Liliental

Directed by Andrew Russell



1.4

(Συμπεράσματα)

Οι έννοιες της σκηνογραφίας και της εμβύθισης επικεντρώνονται τόσο στο άτομο όσο και στο περιβάλλον, καθώς και στη μεταξύ τους αλληλεπίδραση. Αποτελούν σύνθετες και πολυδιάστατες έννοιες, οι οποίες ακολουθούν διαφορετικές διαδικασίες για να επιτύχουν τον στόχο τους.

Και στις δύο περιπτώσεις, ο κοινός άξονας είναι το αφήγημα, το οποίο καθορίζει τόσο το μέσο

όσο και τη διαδικασία που θα επιλεγεί, επηρεάζοντας ταυτόχρονα τη συναισθηματική εμπλοκή του συμμετέχοντα. Η εμπειρία που δημιουργείται εμπεριέχει έναν βαθμό ατομικής εμβύθισης, ο οποίος διαφέρει ανάλογα με το προσωπικό βίωμα κάθε ατόμου.

/Από την Παθητική Θέαση στην Ενεργή Εμπλοκή

Μέσα από την ανάλυση διακρίνονται συγκεκριμένα στάδια εμπλοκής, τα οποία διαφοροποιούνται με βάση τον βαθμό εμπύθισης που επιτυγχάνουν, είτε μεμονωμένα είτε συνδυαστικά. Έτσι, μπορούμε να τα τοποθετήσουμε σε μια κλίμακα εμπύθισης, όπου όσο πιο στενή είναι η σχέση ανάμεσα στον χώρο και το αφήγημα, τόσο πιο ενεργός γίνεται και ο θεατής/χρήστης.

Ένα εμπυθιστικό περιβάλλον δεν αποτελεί απλώς ένα χώρο δράσης, αλλά μετατρέπεται σε ενεργό αφηγητή. Συνεπώς, ο συμμετέχων δεν είναι πλέον ένας παθητικός θεατής, αλλά ένα ενεργό υποκείμενο που εμπλέκεται άμεσα στην εμπειρία.

Τι θα μπορούσε να ενσωματώσει το θέατρο;

Το θέατρο, όπως λειτουργεί παραδοσιακά, επικεντρώνεται κυρίως στη νοητική εμπύθιση, με περιορισμένη αισθητηριακή και χωρική εμπλοκή. Ο σκηνικός χώρος αποτελεί το βασικό στοιχείο της σκηνογραφικής αφήγησης, ωστόσο, η σύνδεση με άλλες αισθήσεις (όπως η αφή, η θερμοκρασία και η όσφρηση) παραμένει ελάχιστη.

Μια πιθανή εξέλιξη του θεάτρου προς πιο εμπυθιστικές εμπειρίες θα μπορούσε να περιλαμβάνει την ενεργοποίηση περισσότερων αισθήσεων και τη διεύρυνση του σκηνικού χώρου πέρα από τα όρια της παραδοσιακής σκηνής. Έτσι, το θεατρικό περιβάλλον θα μπορούσε να προσφέρει μια πιο ενεργά πολυαισθητηριακή εμπειρία, ενισχύοντας την εμπύθιση του θεατή και μετατρέποντάς τον σε πραγματικό συνδημιουργό της παράστασης.

Μεθοδολογίες και Εργαλεία



Μέθοδος

θεωρητικό

(σκηνογραφική
διαδικασία)

σημειολογία

πρακτικό

(σκηνογραφική
μεθοδολογία)

(εργαλεία)

αφηγηματικά

χωρικά

τεχνολογικά



2.1 (Μεθοδολογία σκηνογραφίας)

- 1 | Η σημασία του κάθε ρόλου
- 2 | Παράμετροι σκηνογραφίας

Η εις βάθος κατανόηση της σκηνογραφίας εδράζεται στην αντίληψη της δυναμικής που διέπει έναν κενό, στατικό χώρο. Στη συνέχεια, το κείμενο ή η μουσική λειτουργούν ως καταλυτικοί παράγοντες που μεταμορφώνουν τον άδειο αυτό χώρο σε θεατρική σκηνή. Σε άμεση συνάρτηση με τις απαιτήσεις του κειμένου, καθίσταται αναγκαία η διερεύνηση του φυσικού πλαισίου της παράστασης, προκειμένου να επιλεγούν τα καταλληλότερα

αντικείμενα, μορφές και χρωματικές παλέτες, τα οποία, σε συνδυασμό, θα συνθέσουν ένα χωροταξικό σύνολο ικανό να προσδώσει νέα πνοή και ερμηνευτική προοπτική στο έργο. Η σύμπραξη των θεατρικών συντελεστών ενορχηστρώνεται μέσω της σκηνοθεσίας, διαδικασία που καθιστά τον άδειο χώρο ζωντανό και λειτουργικό, προσαρμόζοντάς τον στις ιδιαίτερες απαιτήσεις της εκάστοτε

παράστασης. Ο κύκλος αυτός ολοκληρώνεται με την παρουσία των θεατών, οι οποίοι συμβάλλουν καθοριστικά στη θεατρική εμπειρία.

Συνοπτικά βήματα μεθοδολογίας

- 1 | Κατανόηση της δυναμικής ενός άδειου
- 2 | Κείμενο
- 3 | Μουσική
- 4 | Έρευνα_Οπτικοποίηση κειμένου
- 5 | Εξασφάλιση σκηνοθετικών αναγκών
- 6 | Θεατής¹³

13 HOWARD, P. (2005). Τι είναι σκηνογραφία;, (Ε. Κιρκινέ Μετ.), Επίκεντρο

1 | Η σημασία του κάθε ρόλου

Ο ρόλος αυτής της εφήμερης αρχιτεκτονικής έχει ως κέντρο της, την οπτικοποίηση ενός αφηγήματος. Η δημιουργία αυτού επηρεάζεται από διάφορους σχεσιακούς δυναμικούς παράγοντες, όπου ο καθένας σε συνεργασία και με τους υπόλοιπους δημιουργεί ένα τμήμα της κάθε παράστασης. Στην προκειμένη περίπτωση οι παράμετροι χωρίζονται σε 6 βασικές κατηγορίες, οι οποίες είναι οι εξής:

Σκηνοθεσία και Ερμηνείες: Η ποιότητα της σκηνοθεσίας και οι ικανότητες των ηθοποιών παίζουν καθοριστικό ρόλο στην απόδοση του έργου και στην επίδραση που έχει στο κοινό.

Σενάριο και Διάλογοι: Ένα καλά γραμμένο σενάριο με ενδιαφέροντες και πιστευτούς διαλόγους μπορεί να ενισχύσει την αίσθηση της αυθεντικότητας και να κρατήσει το ενδιαφέρον του θεατή.

Σκηνικά και Κοστούμια: Η αισθητική των σκηνικών και των κοστούμιών συμβάλλει στη δημιουργία της ατμόσφαιρας και στην ενίσχυση της αφήγησης του έργου.

Φωτισμός και Μουσική: Ο φωτισμός και η μουσική μπορούν να επηρεάσουν τη συναισθηματική φόρτιση και την ένταση της παράστασης.

Αλληλεπίδραση με το Κοινό: Η αμεσότητα και η αλληλεπίδραση με το κοινό μπορεί να εντείνει την εμπειρία και να κάνει την παράσταση πιο ζωντανή και δυναμική.

Θέμα και Μηνύματα: Τα θέματα και τα μηνύματα του έργου, καθώς και η ικανότητα του θεατή να ταυτιστεί ή να προβληματιστεί με αυτά, επηρεάζουν την προσωπική του εμπειρία.

Είναι πολύ σημαντικό η κάθε μια από αυτές τις κατηγορίες να αποδοθεί αρμονικά και σε κλίμα καλής συνεργασίας με τους υπόλοιπους δημιουργούς.

Ο ρόλος του σκηνογράφου

Ο σκηνογράφος αποτελεί ταυτόχρονα έναν ενδιάμεσο συνδετικό κρίκο και έναν αυτόνομο δημιουργό. Καλείται, σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη, να μεταφράσει τη σημασία του αφηγήματος σε χωρικές δομές, επιλέγοντας τα κατάλληλα μέσα και προσδιορίζοντας τον τρόπο αξιοποίησής τους.

Προτού προχωρήσουμε σε μια εις βάθος ανάλυση των εννοιών της σκηνογραφίας, είναι απαραίτητο να κατανοήσουμε τα καθήκοντα που διέπουν τον ρόλο του σκηνογράφου. Σύμφωνα με τον Robert Lepage, ο σκηνογράφος δεν περιορίζεται απλώς στην αισθητική διαμόρφωση του σκηνικού χώρου, αλλά δρα ως εφευρέτης, με το έργο του να εκτείνεται από τη σύλληψη της αρχικής ιδέας έως την οργάνωση του χώρου, στοιχείο καθοριστικής σημασίας για τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου θεατρικού κόσμου.

2 | Παράμετροι σκηνογραφίας

Η Pamela Howard εξετάζει την σκηνογραφία από επτά διαφορετικές οπτικές-παραμέτρους σχεδιασμού:

- Ο Χώρος
- Το Κείμενο
- Η Έρευνα
- Το Χρώμα και η Σύνθεση
- Η Σκηνοθεσία
- Οι Ερμηνευτές
- Οι Θεατές¹⁴

¹⁴ HOWARD, P. (2005). Τι είναι σκηνογραφία;, (Ε. Κιρκινέ Μετ.), Επίκεντρο

2.2

(Α φ η γ η μ α τ ι κ ό
Ε ρ γ α λ ε ί ο)

- 1 | Νοητική διεργασία οπτικοποίησης του κειμένου
- 2 | Ερμηνεία και Μετάφραση στο Χώρο
- 3 | Μήνυμα, Εργαλείο και Θεατής



Εικόνα 32
eraritjaritjaka
Heiner Goebbels

1 | Νοητική διεργασία οπτικοποίησης του κειμένου

Δεδομένης της σχέσης του θεάτρου με το αφήγημα, κάθε φορά που το πλαίσιο της εμπύθισης αλλάζει, η προσέγγισή του απαιτεί νέα αφετηρία εξέτασης.

Η μεθοδολογία της σκηνογραφίας είναι μια σύνθετη διαδικασία που απαιτεί τη χρήση ποικίλων εργαλείων, τόσο θεωρητικών όσο και πρακτικών, για τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου σκηνικού κόσμου.

Αυτά τα εργαλεία περιλαμβάνουν:

_τη σημειολογική και ποιητική διάσταση και ανάλυση ενός κειμένου ή κατάστασης

_τη χρήση τεχνολογικών μέσων τόσο για τη κοινωνία των μηνυμάτων όσο και για την κατασκευή

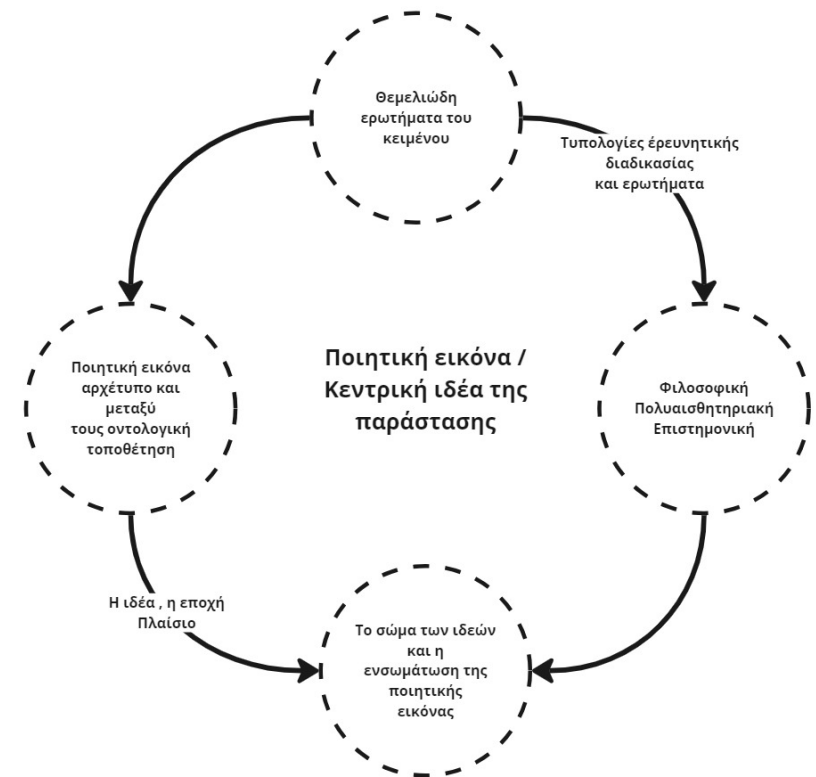
_τη συνεργασία με άλλους συντελεστές, όπως σκηνοθέτες, φωτιστές και ενδυματολόγους

Αρχικά, θα επιχειρήσει να αναλυθεί η σημειολογική και ποιητική διάσταση του κειμένου και έπειτα το πως από το μήνυμα του αφηγήματος επικοινωνεί στο θεατή το μήνυμα. Οι αρχές της σκηνογραφίας βρίσκονται στις αρχές της τέχνης ευρύτερα. Η απαρχή της τέχνης βρίσκεται στη μάθηση, στη παρατήρηση και στην ερώτηση. **Περιέργεια έρευνα, δουλειά και ανασκόπηση του ερωτήματος.** Μέσα από σκέψεις και αναζητήσεις αναζητείται ένα περιβάλλον εξερεύνησης και διαλόγου.

Ο σκηνογράφος οφείλει να μετατρέψει τις ιδέες του κειμένου σε υλικές μορφές που επηρεάζουν την εμπειρία του θεατή. Για να έρθει πιο κοντά στην οπτική του θεατή κατά τη διαδικασία επεξεργασίας και ανάλυσης του κειμένου, τίθενται δύο ζητήματα. Όπως αναφέρθηκε και στη σύγχρονη σημασία της έννοιας της παράστασης έχει μεγάλη σημασία ο τρόπος της νοητικής διεργασίας και η διαδικασία οπτικοποίησης και σύνδεσης με το μέσο και το εργαλείο που επιλέγει να χρησιμοποιήσει κανείς κάθε φορά.

- Ποια είναι τα βήματα που ακολουθώ;
- Ποια η νοητική διαδικασία των βημάτων για να οπτικοποιήσω- σχεδιάσω τη ατμόσφαιρα του κάθε έργου;

Για να εκφραστούν στο χώρο οι έννοιες που διεγείρουν τη φανταστική και νοητική σχέση μεταξύ έργου, χώρου και θεατή, το θέατρο ανέπτυξε τον κώδικα της σημειολογικής γλώσσας, μέσω του οποίου μεταφράζει τα νοήματα στο χώρο της παράστασης. Σύμφωνα με τον Μπασελάρ, η ανάλυση βασίζεται σε πέντε παραμέτρους, οι οποίες καθοδηγούν τη διαδικασία σκέψης και μετάφρασης του αφηγήματος σε χωρική εμπειρία.



- 1| Τα θεμελιώδη ερωτήματα του κειμένου
- 2| Η φιλοσοφική και επιστημονική προσέγγιση
- 3| Η δεκτικότητα στην αλλαγή
- 4| Το σώμα των ιδεών και η ποιητική εικόνα
- 5| Αρχέτυπο και ποιητική εικόνα

Το διάγραμμα συνθέτει γύρω από έννοιες, σχέσεις και ερωτήματα το κέντρο του αφηγήματος, την έννοια της ποιητικής εικόνας. Για να συσταθεί ακολουθεί δύο πορείες, οι οποίες είναι αλληλοεξαρτώμενες. Η πρώτη πορεία αφορά την ιδέα, το πλαίσιο και την εποχή, η δεύτερη πορεία αφορά τους τρόπους με τους οποίους ο κάθε δημιουργός αναζητά το χώρο μέσα από τη προσωπική του αναζήτηση (φιλοσοφική, πολυαισθητηριακή, επιστημονική).



Η ποιητική εικόνα, που αναφέρεται στην ποιητική του χώρου, αποτελεί τη σημειολογική διάσταση της δραματουργίας του κειμένου. Στη σκηνογραφία, αυτή η έννοια αποδίδεται μέσω της “μακέτας συναισθημάτων”-μιας πρώτης οπτικοποίησης που αποτυπώνει τον βασικό προβληματισμό και το συναισθηματικό περιεχόμενο του έργου. Αντίστοιχα, στην αρχιτεκτονική, η διαδικασία αυτή εκφράζεται μέσα από τη “μακέτα κεντρικής ιδέας”, η οποία αποκρυσταλλώνει τον πυρήνα της σύνθεσης και τη σχέση της με την περιοχή μελέτης ή, αντίστοιχα, με το σύνολο των ιδεών, χαρακτήρων και εννοιών του κειμένου.¹⁵

15 Bachelard, G. (2014). Η ποιητική του χώρου, (Ε.Βέλτσου Μετ.), Χατζηνικολή

Εικόνα 33
eraritjaritjaka
Heiner Goebbels

Η μετάφραση του αφηγήματος στο χώρο

Η σημειολογία του θεάτρου είναι η μελέτη των σημείων και των συμβόλων που χρησιμοποιούνται στο θέατρο για να μεταδώσουν νοήματα και μηνύματα. Ασχολείται με την ανάλυση των οπτικών, ακουστικών και κινητικών στοιχείων που συνθέτουν μια θεατρική παράσταση, η ποιητική διάσταση των εικόνων και των μεταφορών του κειμένου, η σχέση τους με τα αρχέτυπα και το σώμα ιδεών που πλαισιώνει η εποχή που διαδραματίζεται το έργο και η εποχή που γράφεται το έργο αλλά και οι χειρωνακτικές των ηθοποιών, η σκηνογραφία, τα κοστούμια και ο φωτισμός. Μέσα από αυτή τη μελέτη, προσπαθεί να κατανοήσει πώς αυτά τα στοιχεία συμβάλλουν στη δημιουργία μιας εμπειρίας για το κοινό.



Εικόνα 34

eraritjaritjaka

Heiner Goebbels

“Το σκηνικό συνοψίζεται στα εξής μέρη: το οριζόντιο δάπεδο, τα κάθετα επίπεδα, το κινούμενο σώμα του ηθοποιού και τον φωτισμό μέσα στον οποίο όλα τα άλλα στοιχεία περιέχονται.”

_ A.Appia

2| Ερμηνεία και Μετάφραση στο Χώρο

Με βάση τα παραπάνω η κατανόηση του χώρου ως βιωματική εμπειρία που εμπεριέχει πολλαπλά επίπεδα νοήματος και έκφρασης κρίνεται απαραίτητη για την σε βάθος αποτύπωση και ενίσχυση της θεατρικής εμπειρίας. Οι εφαρμογές αυτών μπορούν να βρεθούν σε πολλούς καλλιτεχνικούς χώρους από τον αρχιτεκτονικό, μέχρι οποιοδήποτε καλλιτεχνικό χώρο.

Στο θέατρο όπως αναφέρθηκε ήδη ο χώρος δεν είναι πλέον μόνο

μια σκηνική επιφάνεια, αλλά ένας χώρος βιωμένος τόσο από τον ηθοποιό όσο και από τον δημιουργό και τον θεατή. Η ποιητική του χώρου του Μπασελάρ μπορεί να βοηθήσει στη μελέτη του πως ο χώρος αποτκτά συναισθηματική και συμβολική σημασία μέσα από τις κινήσεις, τα αντικείμενα και τις δράσεις. Παρακάτω αναφέρονται οι βασικές έννοιες γύρω από τις οποίες αναλύεται η έννοια του βιώματος με βάση το βιβλίο και ένα μικρό απόσπασμα του.

Οι έννοιες του Μπασελάρ

1| Οικείοι χώροι: Ο Μπασελάρ διερευνά πως χώροι όπως το σπίτι, τα δωμάτια, η σοφίτα ή το κελάρι συνδέονται με την υποκειμενικότητα. Το σπίτι για παράδειγμα, είναι ένα σύμβολο προστασίας και ονείρου, ένα “καταφύγιο” της ψυχής.

2| Φαντασία και ποίηση: Ο συγγραφέας υποστηρίζει ότι η φαντασία και η ποίηση έχουν την δύναμη να επαναπροσδιορίζουν τον χώρο.

3| Η φαινομενολογία του χώρου: Εξετάζει πως βιώνουμε τον χώρο μέσω των αισθήσεων, της μνήμης και των συναισθημάτων, ενώ συνδέει αυτή την ανάγνωση με ποιητικές εικόνες.

4| Συμβολική ανάγνωση: Ο Μπασελάρ χρησιμοποιεί παραδείγματα από την ποίηση, για να δείξει πως ο χώρος αποκτά νοήματα, μέσα από τις προσωπικές εμπειρίες.

5| Διπολικότητα του χώρου: Αναλύει τη σχέση μεταξύ μικρών και μεγάλων χώρων, κλειστών και ανοικτών, φωτεινών και σκοτεινών δίνοντας έμφαση μεταξύ των αισθήσεων. Απόσπασμα: Είναι φορές που το σπίτι μεγαλώνει και απλώνεται. Χρειάζεται μεγαλύτερη ελαστικότητα στην ονειροπόληση, μια λιγότερο σχεδιασμένη ονειροπόληση, σχεδιασμένη για να το κατοικήσεις πιο εύκολα.¹⁶

¹⁶ Bachelard, G. (2014). Η ποιητική του χώρου, (Ε.Βέλτσου Μετ.), Χατζηνικολή



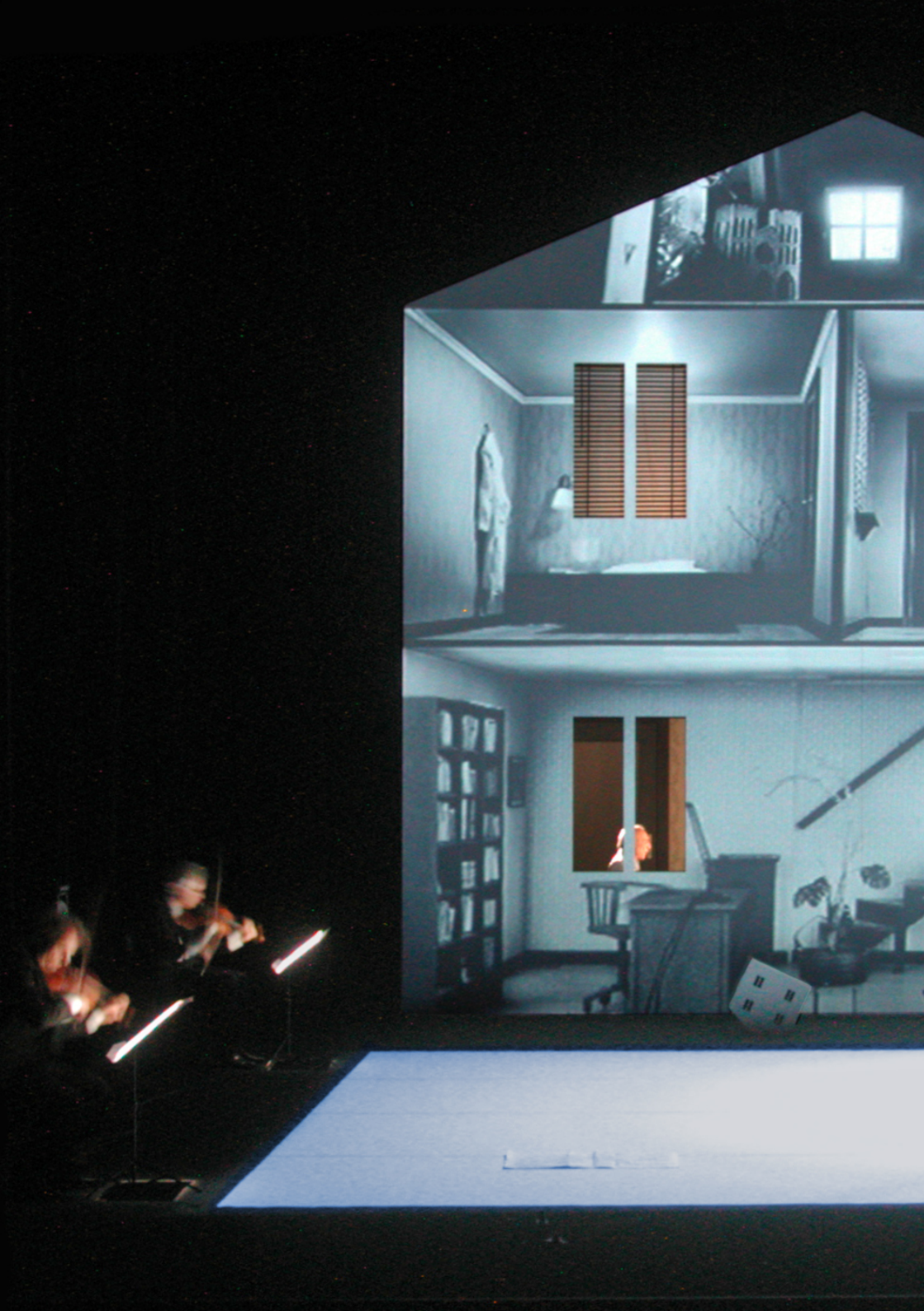
Εικόνα 35
eraritjaritjaka
Heiner Goebbels



Εικόνα 36
eraritjaritjaka
Heiner Goebbels

“Το σπίτι μου, λέει ο Γιώργος Σπυριδάκης είναι διάφανο, αλλά δεν είναι από γυαλί. Θα έλεγες πως έχει περισσότερο την αίσθηση του ατμού. Οι τοίχοι που πυκνώνουν και αραιώνουν ανάλογα με την επιθυμία μου.

Σπίτι και Σύμπαν / Ποιητική του χώρου, Gaston Bachelard



Εικόνα 37
eraritjaritjaka
Heiner Goebbels

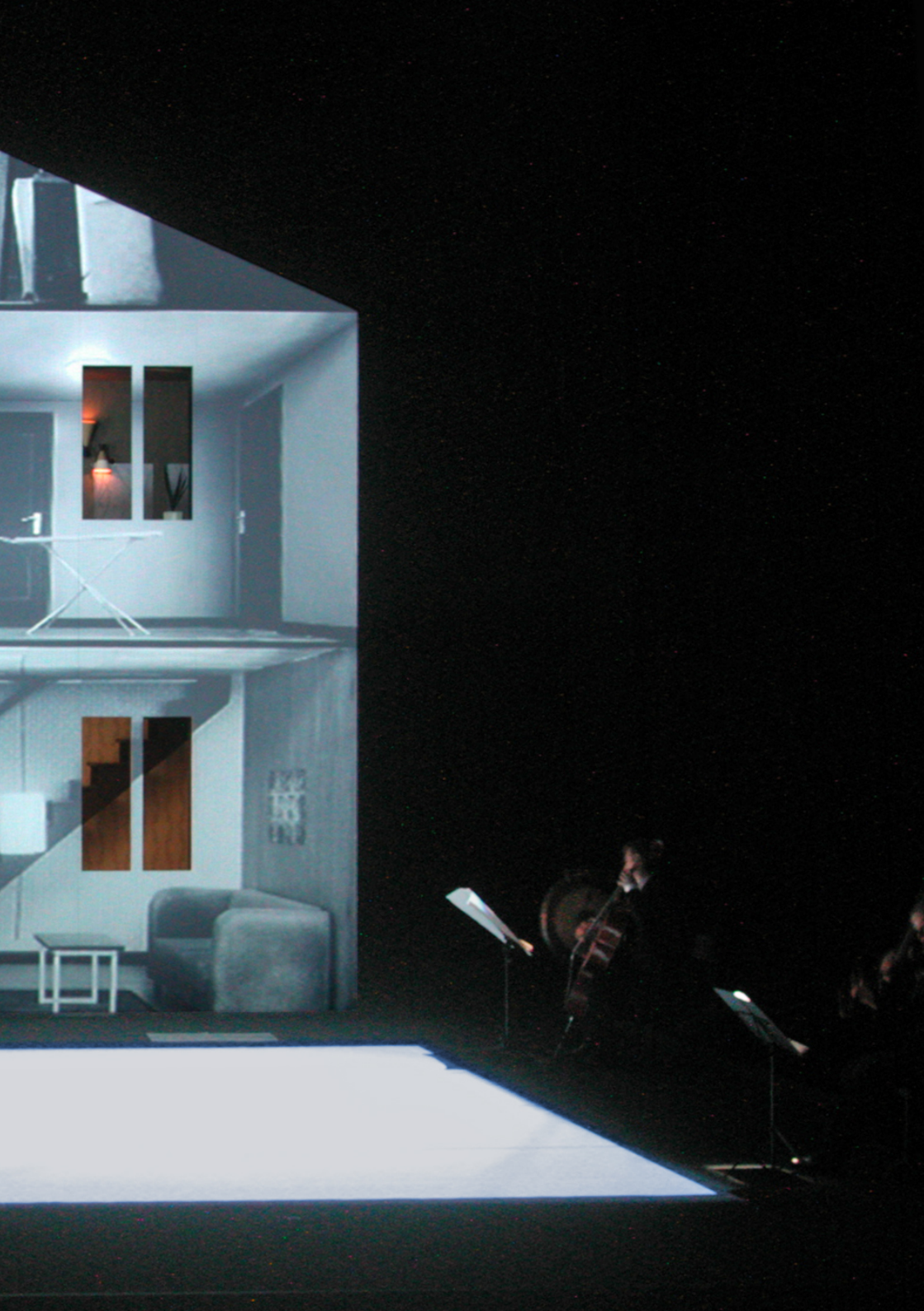
Τι διαδρομή ακολουθεί το μήνυμα για να επικοινωνηθεί στον δέκτη ;



3| Μήνυμα, Εργαλείο και Θεατής

Στο θέατρο, η σχέση ανάμεσα στο αφήγημα και τον θεατή ξεκινά ως μια γραμμική επικοινωνία, όπου ο θεατής λειτουργεί ως παθητικός δέκτης. Ωστόσο, ο σκηνικός χώρος μετασχηματίζεται διαρκώς κατά τη διάρκεια της παράστασης, επιλέγοντας κάθε φορά τα κατάλληλα εργαλεία και τεχνικές που ενισχύουν τη γνωστική και φανταστική εμπλοκή του θεατή. Το σημείο αφετηρίας αυτής της διαδικασίας είναι το αφήγημα και το ερώτημα που επιθυμεί

να θέσει ο δημιουργός (σκηνοθέτης, σκηνογράφος), καθώς αυτό καθορίζει τη σχέση τόσο με τον χώρο όσο και με τον θεατή.



Παρόλο που η σχέση αυτή αρχικά αναπτύσσεται γραμμικά, διακρίνουμε τρία στάδια που είναι απαραίτητο να διανύσει και να συνδυάσει σε κάθε στιγμή της παράστασης:

1 | Μήνυμα και Αφήγημα– Το αφήγημα διαμορφώνει τη βασική επικοινωνία της παράστασης.

2 | Αφήγημα και Εργαλείο– Η επιλογή εργαλείων (οπτικά, χωρικά, ψηφιακά) δίνει μορφή στο αφήγημα.

3 | Τεχνική και Θεατής– Οι τεχνικές εφαρμογές διαμορφώνουν τον βαθμό εμπλοκής του θεατή.

Αυτά τα στάδια δεν λειτουργούν αποκομμένα σε επίπεδο ανάλυσης, αλλά παράλληλα σε κάθε σκηνή της παράστασης. Μέσω της χρήσης διαφορετικών τεχνικών και αφηγηματικών στρατηγικών, ο θεατής μπορεί σταδιακά να εμπλακεί συναισθηματικά και νοητικά με τη παράσταση.

2.3

(Χωρικά εργαλεία)

- 1 | Χωρικές προσεγγίσεις
- 2 | Τοποθέτηση του θεατή
- 3 | Κίνηση στον χώρο





1 | Χωρικές προσεγγίσεις

Στο καθηλωτικό θέατρο ο χώρος δεν είναι ουδέτερος, δεν αποτελείται απλά από ένα σκηνικό, αλλά σχηματίζει ενεργά το αφήγημα. Τα αντικείμενα και ο χώρος γίνονται εργαλεία διαμόρφωσης της εμπειρίας ενσωματώνοντας σε αυτή τον χρήστη. Η δυνατότητα να ακουμπήσει, να καθίσει και να κινηθεί ανάμεσα στα αντικείμενα επιτρέπουν στον θεατή να εμπλακεί αισθητηριακά και συναισθηματικά με τον χώρο και συνεπώς με το αφήγημα ενώ

το παραδοσιακό θέατρο βασίζεται μόνο στο οπτικό.

Στο εμπυθιστικό θέατρο ο χώρος χρησιμοποιείται με πολλούς τρόπους, βασίζεται όμως σε δύο βασικές προσεγγίσεις:

Εικόνα38

"Sleep No More" at The McKittrick Hotel in NYC, Punckdrunk



Τεχνητοί κόσμοι: επανασχεδιασμένοι χώροι

Οι δημιουργοί αυτής της κατηγορίας εμβυστικών παραστάσεων στοχεύουν να δημιουργήσουν μια πλήρως κλειστή εναλλακτική πραγματικότητα

Πολλές θεατρικές παραγωγές επιλέγουν να μεταμορφώσουν ολότελα έναν χώρο με σκοπό να δημιουργήσουν, οριοθετημένες και ελεγχόμενες εμπειρίες. Η προσέγγιση αυτή μπορεί να περιλαμβάνει λεπτομερώς σχεδιασμένους χώρους με σκηνικά, φώτα, ηχητικά τοπία και ελεγχόμενη θερμοκρασία.

Sleep No More, Punchdrunk

Για τη παραγωγή **Sleep No More** οι Punchdrunk μετέτρεψαν τρεις αποθήκες στο φανταστικό McKittrick Hotel. Ο κόσμος είχε σχεδιαστεί προσεκτικά με σκοπό να ενθαρρύνει το κοινό να **κινηθεί ελεύθερα ανακαλύπτοντας την εμπειρία**. Η παράσταση οδηγούσε έμμεσα το κοινό δημιουργώντας **μονοπάτια, διαδραστικά αντικείμενα** και χώρους που γίνονταν προσβάσιμοι υπό συγκεκριμένες συνθήκες. Κάθε λεπτομέρεια ήταν εξαιρετικά προσεγμένη - από τα ιατρικά αρχεία σε ντουλάπια αρχειοθέτησης μέχρι τις χειρόγραφες επιστολές, επιτρέποντας στους θεατές να **«ανακαλύψουν»** μέρη του αφηγήματος αντί να τους τα δείξουν. Στις παραγωγές των Punchdrunk οι θεατές φοράνε πάντα μάσκα, ώστε αν κάποιος επιθυμήσει να εμπλακεί, να μην τον ενθαρρύνει ο φόβος της δημόσιας έκθεσης και να παραμείνει ανώνυμος.

Εικόνα 39

"Sleep No More" at The McKittrick Hotel in
NYC, Punchdrunk



Υφιστάμενοι χώροι: μικρές ρυθμίσεις στον πραγματικό κόσμο (site-specific)

Στις παραστάσεις που εφαρμόζονται σε πραγματικά περιβάλλοντα, τα εμπυθιστικά στοιχεία αναμειγνύονται με τα φυσικά δημιουργώντας μια εμπειρία που τοποθετείται στο μεταίχμιο των δύο κόσμων.

Άλλες θεατρικές παραγωγές πραγματοποιούνται σε υφιστάμενους χώρους, με ελάχιστες αλλαγές. Το site-specific θέατρο αποτελεί μια μορφή σύγχρονου θεάτρου που απομακρύνεται από τα όρια της παραδοσιακής σκηνής. Οι παραστάσεις πραγματοποιούνται σε απρόβλεπτες τοποθεσίες, όπως πολυσύχναστοι δρόμοι πόλεων, ιστορικά μνημεία, αποθήκες και πάρκα. Αυτού του είδους περφόρμανς έχουν αυθεντικότητα καθώς σχεδιάζονται σε μία συγκεκριμένη τοποθεσία με σκοπό να αναδείξουν τα μοναδικά χαρακτηριστικά του τόπου. Χάρη στην άμεση επαφή με τον πραγματικό χώρο, δημιουργείται μια δυναμική σχέση μεταξύ του θεατή του αφηγήματος και του ίδιου του χώρου.¹⁷

Wondermart, Silvia Mercuriali

Το Wondermart ήταν μια ακουστικά εμπυθιστική περφόρμανς σε ένα πραγματικό super market. Το κοινό φορούσε ακουστικά και ακολούθησε οδηγίες, κάνοντας τους να αισθάνονται ότι είναι μέρος μιας μυστικής αποστολής ενώ εξακολουθούν να είναι μέρος του πραγματικού κόσμου. Σε αντίθεση με το Sleep No More, η περφόρμανς δε βρίσκεται σε ένα περίκλειστο κόσμο αλλά ενσωματωμένη στον πραγματικό. Καθώς βρισκόντουσαν σε δημόσιο περιβάλλον υπήρχε παράλληλα το ερώτημα αν οι υπόλοιποι στον χώρο ήταν ηθοποιοί ή απλά πελάτες του καταστήματος.¹⁸

Εικόνα 39

Wondermart,
Silvia Mercuriali

¹⁷ Holly J. Gabelmann, (2019) ,Together Here: Immersive Theatre, Audience, and Space, Trinity University

¹⁸ <https://www.silviamercuriali.com/wondermart>



Εικόνα 40

Wondermart, Silvia Mercuriali

2| Τοποθέτηση του θεατή

Στην εξέλιξη του θεάτρου τα όρια μεταξύ θεατή και σκηνής παραμένουν κατά κύριο λόγο σταθερά. Η σύγχρονη σκέψη αλλάζει την αντίληψη του χώρου, κατ' επέκταση η διευρυμένη σκηνογραφία αναζητά το όριο αφήνοντας περιθώριο για τη δημιουργία δυναμικών σχέσεων μεταξύ του θεατή και του αφηγήματος. Η διάταξη του χώρου ως προς τη θέση του θεατή, προκύπτει από την αρχική πρόθεση του αφηγηματος, και τις σχέσεις επιθυμεί ο

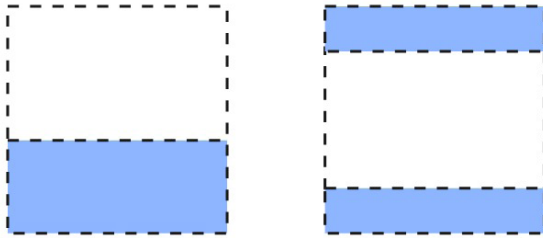
δημιουργός να προκαλέσει.

Βασισμένες πάνω στις βασικές διατάξεις του θεάτρου, οι κατηγορίες διάταξης και τοποθέτησης του θεατή χωρίζονται σε μετωπικές, περιμετρικές, ανοιχτές και τέλος ελεύθερες. Οι τυπολογίες αυτές μπορούν να επηρεάσουν το βίωμα του χώρου, σε συνδυασμό με τα μέσα που τα υποστηρίζουν. Κάθε χώρος ωστόσο έχει τις δικές του προδιαγραφές, με αποτέλεσμα να

δημιουργεί διαφορετική αίσθηση.

Γι' αυτό το λόγο είναι αδύνατο να θεωρήσουμε πως μία τυπολογία μπορεί σε κάθε περίπτωση να δημιουργήσει μια συγκεκριμένη αίσθηση (π.χ. ομαδικότητα σε κυκλική διάταξη), σε οποιοδήποτε χώρο εφαρμοστεί. Όμως από πρακτικής απόψεως η κατηγοριοποίηση βάσει της εμπυθιστικότητας, είναι χρήσιμη στην πειραματική διαδικασία της τοποθέτησης των θεατών.

Μετωπική (Ιταλική σκηνή)



Χαρακτηριστικά:

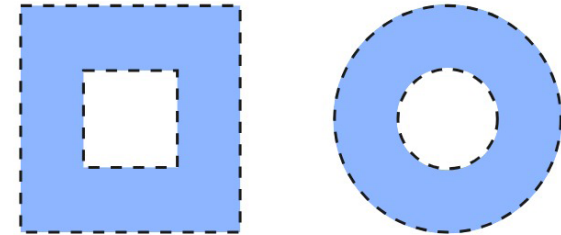
- Ο θεατής βρίσκεται αντικριστά στη σκηνή, διατηρώντας σαφή διάκριση μεταξύ του κοινού και του θεάματος.
- Η σκηνή λειτουργεί ως παράθυρο προς έναν άλλο κόσμο, όπου οι θεατές παραμένουν παρατηρητές χωρίς άμεση συμμετοχή.
- Χρησιμοποιείται συχνά στο παραδοσιακό θέατρο και τις περισσότερες μη εμπυθιστικές παραστάσεις.



Επίπεδο Εμβύθισης: (Χαμηλό)

- Οι θεατές δεν επηρεάζουν τη δράση, καθώς είναι αποστασιοποιημένοι από το σκηνικό γεγονός.

Περιμετρική (Αρένα)



Χαρακτηριστικά:

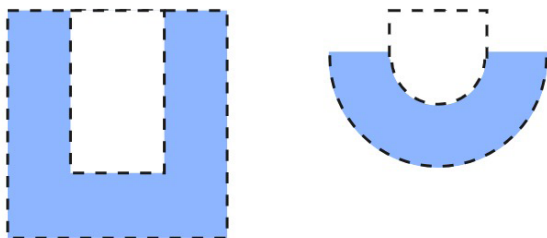
- Η σκηνική δράση τοποθετείται στο κέντρο και οι θεατές κάθονται γύρω από αυτήν.
- Προσφέρει πολλαπλές οπτικές γωνίες και ενισχύει την αίσθηση της συνύπαρξης θεατών και ηθοποιών στον ίδιο χώρο.
- Χρησιμοποιείται συχνά σε πειραματικές και σωματικές παραστάσεις που στοχεύουν σε μια δυναμικότερη αλληλεπίδραση.



Επίπεδο Εμβύθισης: (Μέτριο-Υψηλό)

- Οι θεατές αισθάνονται μέρος του σκηνικού περιβάλλοντος, αλλά δεν έχουν ακόμα ενεργό ρόλο στη δράση.

Ανοιχτή



Χαρακτηριστικά:

- Οι θεατές είναι τοποθετημένοι στις δύο πλευρές της σκηνικής δράσης, σαν να παρακολουθούν μια «διαδρομή» ή «παρέλαση».
- Ενισχύει την αμεσότητα στη δράση, αλλά διατηρεί ακόμα έναν σχετικά στατικό ρόλο για το κοινό.
- Συχνή σε χοροθεατρικές και σύγχρονες παραστάσεις που θέλουν να δημιουργήσουν μια ενδιάμεση εμπειρία μεταξύ παραδοσιακής και εμπυθιστικής θέασης.

●●○○ Επίπεδο Εμβύθισης: (Μέτριο)

- Οι θεατές συμμετέχουν ενεργά μέσω της εγγύτητας στη δράση, αλλά δεν αλληλεπιδρούν άμεσα με τους ερμηνευτές.

Διαδραστική ή Πλήρως Εμπυθιστική Διάταξη



Χαρακτηριστικά:

- Οι θεατές δεν έχουν σταθερή θέση – κινούνται ελεύθερα ή καθοδηγούνται μέσα από τον σκηνικό χώρο.
- Η παράσταση εξελίσσεται γύρω, δίπλα ή ακόμα και μέσα στο κοινό, δημιουργώντας μια ζωντανή, συμμετοχική εμπειρία.
- Χρησιμοποιείται σε immersive theatre (π.χ. site-specific performances, διαδραστικές εγκαταστάσεις).

●●●● Επίπεδο Εμβύθισης: (Πολύ Υψηλό)

- Οι θεατές είναι κομμάτι της παράστασης, διαμορφώνοντας την εμπειρία μέσα από τη δράση τους.

Κατώφλι (threshold)



3| Κίνηση στον χώρο

Η εισαγωγή στο χώρο

Μια βασική πρόκληση στη δημιουργία μιας εμπυθιστικής εμπειρίας είναι η σωστή εισαγωγή του χρήστη σε αυτή. Το θέατρο από μόνο του μπορεί να αποκόψει τον θεατή από την καθημερινή πραγματικότητα καθώς δημιουργεί ένα διακριτό χώρο που την οριοθετεί μέσω ενός κατωφλιού (threshold). Το όριο αυτό είναι τόσο φυσικό (η είσοδος στο θέατρο, το σβήσιμο των φωτών) όσο και συμβολικό (η αποδοχή του αφηγήματος). Στη περίπτωση όμως

του site-specific θεάτρου το καθαρό αυτό όριο εισαγωγής στην εμπειρία είναι θαμπό. Στην περίπτωση που δεν υπάρχει η παράμετρος της εισόδου, η διαδικασία διαμορφώνεται ανάλογα για να μπορέσει ο θεατής να αισθανθεί τη μετάβαση σε μια φανταστική πραγματικότητα.

Εικόνα 41

Weather Machine, David Shearing

/Θέατρο Περιπάτου (Promenade theatre)

Στο εμπυθιστικό θέατρο σημαντική παράμετρος στην εμπλοκή του θεατή είναι η ελευθερία της κίνησης και της αλληλεπίδρασης. Η δυνατότητα του θεατή να κινηθεί δεν έχει απλά αισθητικό σκοπό, διαμορφώνει την εμπειρία κάνοντας κάθε οπτική γωνία ξεχωριστή. Πολύς εμπειρίες δίνουν πλήρη έλεγχο στον θεατή ενώ άλλες δημιουργούν μια ελεγχόμενη ψευδαίσθηση ελευθερίας.¹⁹

19 Shearing, D. R. (2015). Audience Immersion and the Experience of Scenography, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]

Το θέατρο περιπάτου ή promenade θέατρο αφορά παραστάσεις όπου το κοινό ακολουθεί το αφήγημα από χώρο σε χώρο. Η διαδρομή μπορεί είτε να ναι ελεύθερη για εξερεύνηση, είτε καθοδηγούμενη. Στην ελεύθερη εξερεύνηση το κοινό μπορεί να επιλέξει μόνο του ποιά πορεία θα ακολουθήσει. Με αυτό τον τρόπο η οπτική του κάθε θεατή διαφέρει και η εμπειρία του γίνεται προσωπική. Οι παραστάσεις που έχουν καθοδηγούμενο περίπατο έχουν συνήθως στοιχεία ή ηθοποιούς που ελέγχουν τη κίνηση του κοινού. Η συγκεκριμένη πορεία κίνησης δεν επιτρέπει σε κάποιον να επισκεφθεί κάποιο χώρο νωρίτερα από ότι προβλέπεται από το αφήγημα.

Ο σχεδιασμός του χώρου καθορίζει έμμεσα τον τρόπο που θα κινηθεί το κοινό.

- Οι πυκνοί χώροι ενθαρρύνουν την στενή εμπλοκή, κάνοντας την εμπειρία πιο προσωπική επαφή και με τον χώρο και τους χρήστες.
- Τα περιβάλλοντα που μοιάζουν με λαβύρινθο ενθαρρύνουν την περιπλάνηση και την ανακάλυψη (Sleep No More, Punchdrunk).
- Οι ανοιχτοί χώροι επιτρέπουν στους θεατές να διαμορφώσουν τις δικές τους διαδρομές, δημιουργώντας προσωπικές εμπειρίες.

Τα εμπόδια και οι περιορισμοί ελέγχουν τη κίνηση του κοινού. Ορισμένες καθηλωτικές παραστάσεις αποκλείουν σκόπιμα την πρόσβαση σε ορισμένες περιοχές, ωθώντας τους θεατές σε συγκεκριμένες τοποθεσίες.

Η τεχνική σχεδιασμού του Punchdrunk: Ορισμένες πόρτες στο Sleep No More ανοίγουν μόνο όταν το 95% του κοινού βρίσκεται αλλού, εξασφαλίζοντας κρυφές εκπλήξεις.



2.4 (Ψηφιακά εργαλεία)

1 | Η τεχνολογία στον χώρο του θεάτρου

2 | Ψηφιακή σκηνογραφία





1 | Η τεχνολογία στο χώρο του θεάτρου

Στον χώρο του εμπυθιστικού θεάτρου τα ψηφιακά μέσα έχουν γίνει αναπόσπαστο εργαλείο ενίσχυσης του χώρου, της αφήγησης και της αλληλεπίδρασης με το κοινό. Ο συνδυασμός ψηφιακών και αναλογικών στοιχείων στην ζωντανή παράσταση, δημιουργεί πολυαισθητηριακές εμπειρίες που διευρύνουν το πεδίο της σκηνογραφίας, της αφήγησης και της αλληλεπίδρασης με το κοινό. Η χρήση της τεχνολογίας μπορεί να εξυπηρετήσει την

ομαλή “αναδίπλωση” του αφηγήματος, σαν μηχανισμός, αλλά και την συνολική εμπυθιστικότητα του χώρου, ως σκηνικό. Οι ψηφιακές τεχνικές εμπύθισης παρατηρούνται στις περφόρμανς πολυμέσων και σε διαδραστικές εγκαταστάσεις, όπου και είναι κυρίαρχα στη συνολική σύνθεση.

Εικόνα 42

The Movement of Air: A New Dance
Performance Incorporating Interactive
Digital Projection from Adrien M & Claire B



Εικόνα 43

Presence&Absence

Photo by Davide

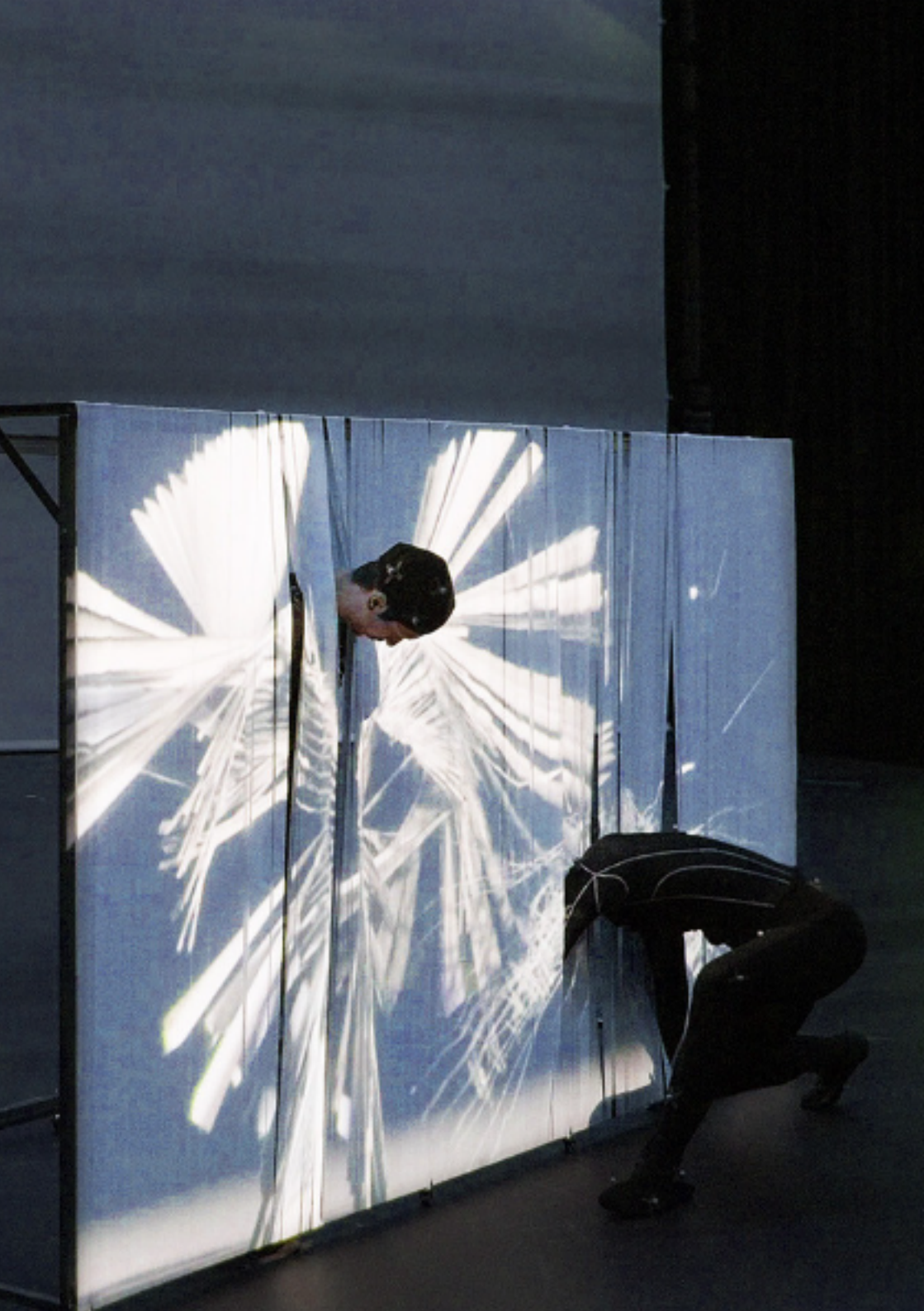
Arrizoli, ZHdK

©2019

/Περφόρμανς Πολυμέσων

Οι Rosemary Klich και Edward Scheer εξηγούν τις αισθητηριακές και νοητικές προσεγγίσεις των θεατών, στις πολυμεσικές περφόρμανς. Οι περφόρμανς πολυμέσων είναι μια πρακτική που δημιουργικά χρησιμοποιεί τη τεχνολογία ως βασικό στοιχείο του έργου. Οι Klich και Scheer προτείνουν πως «η έμφαση στην ενστικτώδη εμπύθιση στις παραστάσεις πολυμέσων δημιουργεί νέες μορφές υποδοχής, ενσάρκωσης και περισυλλογής». Για παράδειγμα οι εμπειρίες που ο χρήστης φοράει ακουστικά, αυξάνουν την αίσθηση της ακοής με αποτέλεσμα να δημιουργούν άμεση αντιληπτική αλλαγή στην θέαση. Σε τέτοιες εμπειρίες ο θεατής μπαίνει στη διαδικασία να αναρωτηθεί για τη προσωπική του αισθητηριακή εμπλοκή εκείνη τη στιγμή. Οι πολυμεσικές περφόρμανς λειτουργούν διαφορετικά σε σχέση με τον απομονωμένο κόσμο της χωρικής εμπύθισης καθώς τα καθημερινά συνηθισμένα περιβάλλοντα παρέχουν το πλαίσιο για τη περφόρμανς.²⁰

20 Shearing, D. R. (2015). Audience Immersion and the Experience of Scenography, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]



/Presence & Absence

Στα πλαίσια του προγράμματος Σύγχρονου Χορού στο Πανεπιστήμιο Τεχνών της Ζυρίχης, οι φοιτητές σε συνεργασία με τον visual artist Tobias Gremmler, τον χορογράφο Nadav Zelner και τη σκηνογράφο Mariana Vieira Gruenig, εξερεύνησαν την σύνδεση μεταξύ πραγματικών χορευτών και εικονικών χαρακτήρων σε ένα διαδραστικό σκηνικό. Η περφόρμανς πολυμέσων εστίασε στην εναλλαγή παρουσίας και απουσίας των χορευτών από τη σκηνή συνδυάζοντας μέσα επαυξημένης πραγματικότητας (projection mapping, motion capture) και μεταβλητά στοιχεία σκηνής.

Το σκηνικό αποτελείται από μεταλλικά πλαίσια τυλιγμένα με ελαστικές κορδέλες που αφήνουν τον χορευτή να περάσει ανάμεσά τους. Μόλις διαπεραστεί από τον χορευτή γίνεται ενεργό, όντας πλέον «ο χορευτής», ενώ όταν οι χορευτές επανεμφανίζονται στη σκηνή το άβατάρ τους εξαφανίζεται.

Εικόνα 44

Presence&Absence

Photo by Davide Arrizoli, ZHdK ©2019



Εικόνα 00

ViR theatre

2| Ψηφιακή σκηνογραφία

VR (Εικονική Πραγματικότητα)

Οι εφαρμογές εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας διευρύνουν περεταίρω τις δυνατότητες εμπύθισης στο θέατρο. Στις παραγωγές VR εικονικής πραγματικότητας το κοινό μπορεί να βρεθεί σε εξ ολοκλήρου νέους ψηφιακούς κόσμους, προσφέροντας την ελευθερία να εξερευνήσει και να αλληλεπιδράσει χωρίς περιορισμούς. Στις εμπειρίες αυτές, όπου ο χρήστης

απομονώνεται συνολικά, μπορούν να προστεθούν αισθητηριακά εργαλεία που ενισχύουν την αφή, την όσφρηση ή και τη θερμοκρασία. Ο θεατής αντί να μένει παθητικός παρατηρητής έχει τη δυνατότητα να περάσει μέσα στο αφήγημα και να γίνει ενεργό μέλος αυτού.²¹

²¹ <https://www.uos.ac.uk/about/news/vr-theatre-improves-accessibility-to-live-performance-new-research-finds/>

/AR (Επαυξημένη πραγματικότητα)

Οι εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας από την άλλη ενσωματώνουν ψηφιακά στοιχεία στο αναλογικό περιβάλλον. Με άλλα λόγια αναμιγνύουν τον φυσικό με τον ψηφιακό κόσμο. Οι τεχνικές AR ενισχύουν τον χώρο με διαδραστικά στοιχεία κάνοντας την εμπειρία ακόμα πιο δυναμική.

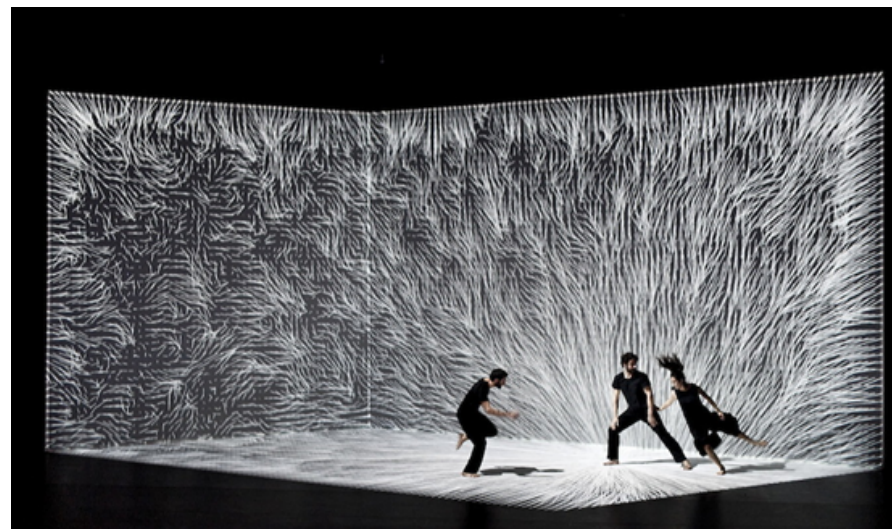
/Projection Mapping

Ένας από τους πιο διαδεδομένους τρόπους που η τεχνολογία ενισχύει μια παράσταση, είναι το projection mapping. Πρόκειται για μια τεχνική προβολής η οποία χαρτογραφώντας μια ή περισσότερες επιφάνειες έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει τρισδιάστατα, ψηφιακά μεταβαλλόμενα τοπία. Με αυτό τον τρόπο ενισχύεται η ψευδαίσθηση μιας εναλλακτικής πραγματικότητας. Η σκηνή μέσω της ψηφιακής προβολής ζωντανεύει και

συμμετέχει ενεργά στο αφήγημα, μεταβάλλοντας δυναμικά τους φυσικούς χώρους. Le Mouvement de l'Air, Adrien M / Claire B. projection mapping σε παράσταση χορού

/«Le Mouvement de l'Air»

Η παράσταση «Le Mouvement de l'Air» από το στούντιο Adrien M / Claire B αποτελεί μια διαδραστική εμπειρία που συνδυάζει τον χορό με την τεχνολογία του projection mapping. Σε αυτή την παράσταση, οι κινήσεις των χορευτών αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο με προβολές mapping, δημιουργώντας εντυπωσιακά εφέ τρισδιάστατης προοπτικής. Οι χορευτές φαίνονται να αιωρούνται, με τα σώματά τους συχνά να αναστέλλονται στον αέρα, κρατημένα από ένα νήμα, προσδίδοντας μια αίσθηση έλλειψης βαρύτητας.



Εικόνα 46 & 47

The Movement of Air: A New Dance Performance Incorporating Interactive Digital Projection from Adrien M & Claire B,



/Sensors & Haptics

Οι σένσορες χρησιμοποιούνται σε ψηφιακά περιβάλλοντα για να γεφυρώσουν το χάσμα μεταξύ φυσικού και τεχνητού κόσμου. Μικρές συσκευές συλλέγουν δεδομένα από το φυσικό περιβάλλον και κατόπιν επεξεργασίας αυτά μεταφράζονται δημιουργώντας ψηφιακές αλληλεπιδράσεις. Το δίκτυο αισθητήρων περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα τεχνολογιών, όπως κάμερες, επιταχυνσιόμετρα, γυροσκόπια και αισθητήρες βάθους, καθένας από τους οποίους παίζει ξεχωριστό ρόλο στην ενίσχυση της εμπύθισης και της αλληλεπίδρασης. Για παράδειγμα η μέτρηση του παλμού ενός θεατή κατά τη διάρκεια μιας συναισθηματικής εμπειρίας, μπορεί να προσθέσει το διαδραστικό στοιχείο στην παράσταση, μεταφέροντας τον παλμό στο σκηνικό περιβάλλον.

Η απτική τεχνολογία μπορεί να ενισχύσει την εμπυθιστικότητα ενός περιβάλλοντος, προσθέτοντας απτικό ερέθισμα σε εμπειρίες που κυριαρχεί το οπτικό και το ακουστικό.

Πιο συγκεκριμένα προσομοιώνει υφές, δονήσεις και Αυτό του είδους τεχνολογία εφαρμόζεται συνήθως σε συστήματα εικονικής πραγματικότητας (VR), όπου η αλληλεπίδραση στον ψηφιακό κόσμο μεταφέρει απτικά ερεθίσματα στον χρήστη.²²

/AURA Nick Verstand, οπτικοακουστική εγκατάσταση

Το AURA είναι μια διαδραστική οπτικοακουστική εγκατάσταση του καλλιτέχνη Nick Verstand, η οποία μετατρέπει τα συναισθήματα των συμμετεχόντων σε δυναμικές φωτεινές συνθέσεις. Οι συμμετέχοντες είναι εξοπλισμένοι με βιοαισθητήρες, οι οποίοι παρακολουθούν φυσιολογικούς δείκτες όπως εγκεφαλικά κύματα, καρδιακό ρυθμό, αγωγιμότητα του δέρματος. Τα δεδομένα αυτά επεξεργάζονται σε πραγματικό χρόνο, ώστε να τροποποιούν τις δέσμες φωτός, αλλάζοντας το σχήμα, το χρώμα και την έντασή τους, αντανακλώντας την εκάστοτε συναισθηματική κατάσταση του ατόμου.

Εικόνα 48

AURA Nick Verstand, οπτικοακουστική εγκατάσταση

²² <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2666998624001728>

Συνοψίζοντας οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τρεις προσεγγίσεις στο θεατρικό χώρο:

- για να εξυπηρετήσουν τη ροή του αφηγήματος (κρυφοί μηχανισμοί, πχ μοτέρ)
- για να ενισχύσουν τον σκηνικό χώρο (AR, projection mapping, haptics, sensors)
- ως κυρίαρχο χωρικό στοιχείο (VR & AR).

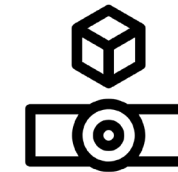
Η ενσωμάτωσή τους στο αναλογικό περιβάλλον μπορεί να ενεργοποιήσει τα παθητικά σκηνικά αντικείμενα, τμήματα του χώρου, ή και το συνολικό περιβάλλον. Στη περίπτωση που το ψηφιακό εντάσσεται στο αναλογικό, η σχέση τους πρέπει να συνυπάρχει αρμονικά και αναλογικά ώστε να μπορεί ο θεατής να εμβυθιστεί στο περιβάλλον ομαλά και να μην αντιλαμβάνεται το ψηφιακό στοιχείο ως ξένο. Αυτό εξαιρείται της περίπτωσης που ο δημιουργός επιθυμεί να παρουσιάσει το ψηφιακό στοιχείο ως ξένο.



VR



AR

projection
mapping

sensors



tactile

2.5 (Συμπεράσματα)

Μεθοδολογία: Η μεθοδολογία δεν ενσωματώνει την έννοια του ψηφιακού εργαλείου επομένως υπάρχουν περιθώρια διεύρυνσης της.

Αφηγηματικό εργαλείο: Είναι ένας δυναμικός τρόπος σκέψης που πηγάζει από συνεχή και αλληλένδετα ερωτήματα. Χωρίς το χωρικό και το ψηφιακό μέσο σχετίζεται μόνο με το φαντασιακό/νοητικό επίπεδο εμπλοκής της εμπύθισης.

Χωρικό: Ο βαθμός εμπυθιστικότητας στο θεατρικό χώρο εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τη γενική του διάταξη. Η μέγιστη εμπύθιση επιτυγχάνεται στην περίπτωση που οι θέσεις των θεατών δεν είναι σταθερές και υπάρχει διαδραστικότητα. Με άλλα λόγια, όσο πιο ενεργός είναι ο χώρος, τόσο μεγαλύτερος είναι ο βαθμός εμπυθιστικότητας του.

Ψηφιακό: Η ενσωμάτωσή τους στο αναλογικό περιβάλλον μπορεί να ενεργοποιήσει τα παθητικά

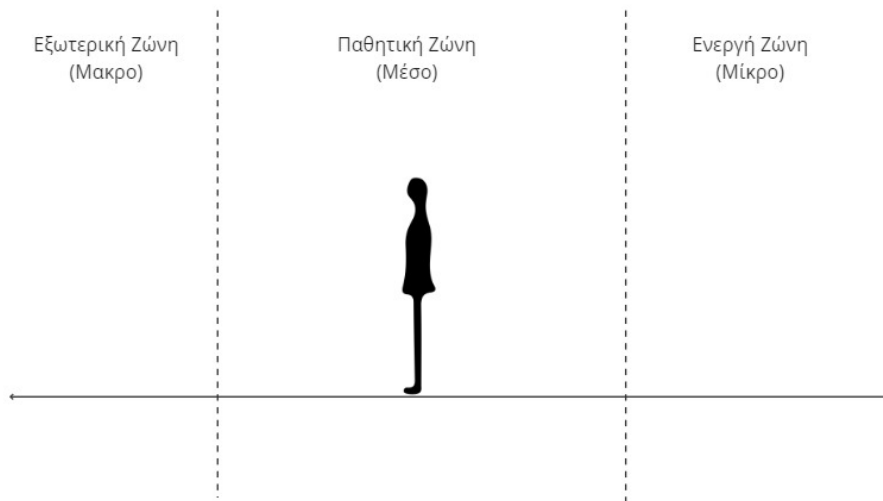
σκηνικά αντικείμενα, τμήματα του χώρου, ή και το συνολικό περιβάλλον. Στη περίπτωση που το ψηφιακό εντάσσεται στο αναλογικό, η σχέση τους πρέπει να συνυπάρχει αρμονικά και αναλογικά ώστε να μπορεί ο θεατής να εμπυθιστεί στο περιβάλλον ομαλά και να μην αντιλαμβάνεται το ψηφιακό στοιχείο ως ξένο. Αυτό εξαιρείται της περίπτωσης που ο δημιουργός επιθυμεί να παρουσιάσει το ψηφιακό στοιχείο ως ξένο.

Εσύ πόσο έχεις εμπυθιστεί;

Η μετάβαση από την παθητική κατάσταση στην ενεργή σχετίζεται με τη σχέση του αφηγήματος με τον χώρο και την τεχνολογία. Όσο πιο ενσωματωμένα είναι τα εργαλεία, τόσο μεγαλύτερο βαθμό εμπλοκής επιτυγχάνουν. Το βασικό ερώτημα που χρειάζεται να απαντάται κατά τη διάρκεια της παράστασης είναι το πότε και ποιό εργαλείο είναι ενεργό.

Διαγραμματική Τομή :

Στο διάγραμμα αυτό παρατηρούμε την απόσταση του υποκειμένου από τη δράση και το εξωτερικό περιβάλλον



Υπόμνημα

Περιβάλλον Χώρος : Σκηνικός , Θεατρικός , Τοπίο

Άτομο Θεατής , Ηθοποιός , Συμμετέχοντας

Κατάσταση Παθητικός , Ενεργός

**Τύπος
εμπλοκής**

 Νοητική/ Φαντασιακή εμπλοκή

 Σωματική/ Αισθητηριακή εμπλοκή

 Χωρική εμπλοκή

Εσύ πόσο έχεις εμπυθιστεί;

Η μετάβαση από την παθητική κατάσταση στην ενεργή σχετίζεται με τη σχέση του αφηγήματος με τον χώρο και την τεχνολογία. Ποια είναι η σχέση που πρέπει να έχουν αυτά τα τρία εργαλεία για να επιτευχθεί η μέγιστη εμπύθιση στη διάρκεια μιας εμπειρίας;

Σκοπός είναι να καταγραφεί η εμπυθιστικότητα που προκαλεί η κάθε παράσταση. Για να μπορέσουμε να εξετάσουμε όλους τους παράγοντες που επηρεάζουν τη εμπυθιστικότητα της παράστασης στο χώρο και στη διάρκεια της, αρχικά δημιουργούμε αυτή τη τομή, στην οποία χωρίζονται τρεις ζώνες. Οι ζώνες χωρίζονται με βάση την απόσταση του υποκειμένου από τη δράση. Προκειμένου να απαντηθεί το ερώτημα:

κ ε φ α λ α ι ο

Μελέτες Περίπτωσης



Ανάλυση παραδειγμάτων

**(θεατρική
εμπειρία)**

Παθητικό υποκείμενο

Τρεις ψηλές Γυναίκες /
Robert Wilson

**(εμβυθιστική
εμπειρία)**

ενεργό υποκείμενο

And it all comes down to
this.. / David Shearing

**(εμβυθιστικές
και διαδραστικές
εγκαταστάσεις)**

ενεργό υποκείμενο + διάδραση

A forest where god
lives / teamLab

Ο σχεδιασμός θεατρικών εμπειριών αποτελεί διαχρονικά έναν τρόπο καθηλωτικής νοητικής εμπλοκής του κοινού. Στη σύγχρονη σκηνή, τα όριά του διευρύνονται, ενσωματώνοντας νέες προσεγγίσεις και τεχνολογίες που μετατρέπουν την εμπειρία του θεατή σε ένα πολυαισθητηριακό βίωμα.

Αφού κατανοήσουμε τις σύγχρονες μεθόδους θεατρικού σχεδιασμού παραστάσεων, εστιάζουμε σε παραδείγματα που σταδιακά τοποθετούν τον θεατή στο επίκεντρο, μετατρέποντάς τον σε ενεργό συμμετέχοντα της δράσης. Η έννοια της εμπύθισης παραμένει κεντρική σε κάθε θεατρική εμπειρία, με τις σύγχρονες τεχνολογίες και τεχνικές να εμπλουτίζουν τους τρόπους με τους οποίους αυτή επιτυγχάνεται.

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναλυθούν εκτενώς τρία παραδείγματα, τα οποία επιλέχθηκαν για να δείξουν αυτή τη βασική μετάβαση από το κεντροβαρικό αφηγηματικό στο χωρικό και τεχνολογικό ενεργό περιβάλλον. Το καθένα από αυτά προέρχεται

από διαφορετική ιστορική περίοδο, κουλτούρα και πρόθεση. Εξετάζει, λοιπόν, από διαφορετική οπτική γωνία το κάθε εργαλείο. Αυτό μας βοηθάει να αποκτήσουμε μια ολοκληρωμένη εικόνα για την εξέλιξη της εμπύθισης σε συνδυασμό με την παράσταση και σε θεωρητικό και σε πρακτικό επίπεδο.

Ο τρόπος ανάλυσης προκύπτει ως συνέχεια του προηγούμενου κεφαλαίου. Τα εργαλεία λοιπόν χρειάζεται να αναλυθούν και σε εννοιολογικό και σε πρακτικό επίπεδο. Συνεπώς τα βήματα της ανάλυσης επιμερίζονται σε δύο μέρη. Το πρώτο μέρος καταγράφει τμηματικά το κάθε εργαλείο (αφηγηματικό, χωρικό, τεχνολογικό) με τη σειρά που αναφέρεται. Το δεύτερο μέρος αποσκοπεί στο να εξεταστούν τα εργαλεία κατά τη διάρκεια της παράστασης και συνδυαστικά. Βασική προϋπόθεση σε κάθε παράδειγμα είναι ο αρμονικός συνδυασμός των μέσων. Τα εργαλεία αυτά λοιπόν χρειάζεται να εξεταστούν κατά τη διάρκεια του χρόνου και ως προς τον εαυτό τους και ως προς τον συνδυασμό τους.

Βήματα Ανάλυσης

Τα εργαλεία δημιουργίας της παράστασης

1 | Αφηγηματικό εργαλείο:

- a | Το έργο, το ιστορικό πλαίσιο και οι επιρροές
- b | Προσεγγίσεις ανάλυσης
- c | Η ποιητική εικόνα του έργου
- d | Ερμηνεία της σκηνικής δομής

2 | Χωρικό εργαλείο:

- a | Κατηγορία
- b | Τοποθέτηση Θεατή
- c | Κίνηση Θεατή

3 | Ψηφιακό εργαλείο:

- a | Εργαλεία αφηγηματικού σκοπού
- b | Εργαλεία Ψηφιακής ενίσχυσης

Τα εργαλεία ανάλυσης της παράστασης

4 | Οπτικά, Ακουστικά και Κινητικά Μέσα

5 | Ζώνες Ενεργής Κατάστασης

*“Η μνήμη δεν είναι ποτέ γραμμική.
Είναι ένα ατελείωτο παιχνίδι αντα-
νακλάσεων και αποσπασμάτων”*

_ Robert Wilson

3.1

(Θεατρική παράσταση:
Τρεις Ψηλές Γυναίκες)

Σκηνοθεσία: Robert Wilson

Κείμενο: Edward Albee





Αφηγηματικό εργαλείο

Το έργο: "Τρεις Ψηλές Γυναίκες" του Edward Albee

Το έργο Τρεις Ψηλές Γυναίκες (Three Tall Women, 1991) του Edward Albee είναι ένα ψυχολογικό δράμα με έντονο αυτοβιογραφικό χαρακτήρα. Βασίζεται στη σχέση του συγγραφέα με τη θετή του μητέρα και αποτελεί μια υπαρξιακή εξερεύνηση της ανθρώπινης ζωής, της μνήμης και της ταυτότητας.

Ο Albee κατασκευάζει χαρακτήρες που βρίσκονται σε διαρκή διαμάχη με τον εαυτό τους και τον χρόνο, εξερευνώντας βαθιά φιλοσοφικά και ψυχολογικά ερωτήματα. Ο Albee (1928-2016) θεωρείται ένας από τους σημαντικότερους Αμερικανούς θεατρικούς συγγραφείς του 20ού αιώνα.

/Το έργο, το ιστορικό πλαίσιο και οι επιρροές

Εικόνα 49

Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson

Η δράση περιστρέφεται γύρω από **τρεις γυναικίους χαρακτήρες χωρίς όνομα**, γνωστές απλώς ως **A, B** και **Γ**:

A (90 ετών) – Ηλικιωμένη γυναίκα, αλαζονική, γεμάτη ενοχές και μνήμες.

B (52 ετών) – Μεσλική γυναίκα, πιο γειωμένη, αλλά ήδη διαμορφωμένη από τη ζωή της.

Γ (26 ετών) – Νεαρή, ιδεαλίστρια, δεν έχει ακόμα βιώσει τις σκληρές αλήθειες του χρόνου.

Στην **πρώτη πράξη**, οι τρεις γυναίκες εμφανίζονται ως ξεχωριστά πρόσωπα, ενώ στη **δεύτερη πράξη** αποκαλύπτεται ότι **είναι το ίδιο άτομο σε διαφορετικές φάσεις της ζωής του**. Μέσα από την αφήγηση, διερευνώνται η **μνήμη**, η **αποδοχή του εαυτού**, η **νοσταλγία** και η **απογοήτευση**.



Εικόνα 50 & 51 & 52

α, β, γ, Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson

Ο Wilson εμφανίζεται στη **Νέα Υόρκη των '60s-'70s**, μια περίοδο καλλιτεχνικών και κοινωνικών ανατροπών:

Αντι-πολιτισμικό κίνημα – Οι καλλιτέχνες αναζητούν νέες μορφές τέχνης, αντισυμβατικές και πειραματικές.

Αποδόμηση της θεατρικής αφήγησης – Η συμβατική δραματουργία αμφισβητείται. Στη θέση της μπαίνει η εικόνα, ο χρόνος, η χειρονομία.

Πειραματικές σκηνές (Off-Broadway & Avant-Garde χώρος) – Ο Wilson συμμετέχει στην avant-garde σκηνή, όπου το θέατρο συναντά τις εικαστικές τέχνες, την περφόρμανς και το installation.

Ηλεκτρονική μουσική και multimedia – Χρησιμοποιεί μουσική του Philip Glass, David Byrne, Tom Waits, και ενσωματώνει πολυμεσικά στοιχεία.

Στα περισσότερα έργα του, ο Wilson **δεν ενδιαφέρεται για τη ρεαλιστική απεικόνιση**, αλλά για την **αισθητική και συναισθηματική δύναμη της εικόνας**.

1 | **Einstein on the Beach (1976)**–Όπερα σε συνεργασία με τον Philip Glass. Αφηρημένη, επαναληπτική, οπτικοακουστικό τοπίο.

2 | **The CIVIL warS (1983-84)**–Πολυεθνικό θεατρικό project, που δεν ολοκληρώθηκε λόγω χρηματοδότησης. Εξερευνά τη μνήμη και την ιστορία.

Οι Επιρροές του Edward Albee

Ο Albee (1928-2016) θεωρείται ένας από τους σημαντικότερους Αμερικανούς θεατρικούς συγγραφείς του 20ού αιώνα.

Κομβικές επιρροές του

Ευρωπαϊκός Υπαρξισμός & Μπεκετικό Θέατρο– Η δομή του έργου του θυμίζει Samuel Beckett (Περιμένοντας τον Γκοντό), καθώς αφηγείται την ανθρώπινη ζωή σαν έναν κύκλο μνήμης και συνειδητοποίησης.

Θέατρο του Παραλόγου– Χρησιμοποιεί αποσπασματικούς διαλόγους, χιούμορ και πικρό σαρκασμό, ακολουθώντας συγγραφείς όπως ο Eugène Ionesco.

Ψυχαναλυτικές & Αυτοβιογραφικές Αναφορές – Το έργο αντικατοπτρίζει τη σχέση του με τη θετή του μητέρα, που ήταν αυστηρή, απόμακρη και δεν αποδέχτηκε ποτέ την ομοφυλοφιλία του.

Ο Albee **κατασκευάζει χαρακτήρες που βρίσκονται σε διαρκή διαμάχη με τον εαυτό τους και τον χρόνο**, εξερευνώντας βαθιά φιλοσοφικά και ψυχολογικά ερωτήματα.

Επιρροές του Robert Wilson

Ο Robert Wilson ανήκει στη γενιά των **πειραματικών δημιουργών του μεταμοντέρνου θεάτρου** που αναδύθηκαν στα τέλη της δεκαετίας του '60 και επαναπροσδιορίζουν τα όρια της σκηνικής τέχνης. Οι επιρροές του προέρχονται τόσο από **τον μοντερνισμό και τον μινιμαλισμό, όσο και από διάφορες πολιτισμικές και φιλοσοφικές προσεγγίσεις.**



Εικόνα 53

Einstein on the Beach (1976), Robert Wilson

Προσεγγίσεις ανάλυσης

Φιλοσοφική & Επιστημονική Προσέγγιση

Βασικό ερώτημα: Πώς αλλάζει η ταυτότητα του ανθρώπου μέσα στον χρόνο;

Το έργο διερευνά την αντίληψη του χρόνου και τη σχέση του με την ανθρώπινη μνήμη. Η δεύτερη πράξη, όπου οι τρεις γυναίκες γίνονται διαφορετικές φάσεις του ίδιου προσώπου, θυμίζει υπαρξιακή φιλοσοφία (Heidegger).

Το Σώμα των Ιδεών & Η Ποιητική Εικόνα

Βασικό ερώτημα: Πώς μπορεί η θεατρική εμπειρία να αποτυπώσει τη μνήμη και την υποκειμενικότητα του χρόνου;

Η σκηνική σύνθεση του Wilson ενισχύει τη φιλοσοφική διάσταση του έργου, χρησιμοποιώντας φως, χρώμα και ρυθμό για να αποδώσει την εσωτερική πορεία των χαρακτήρων. Οι τρεις φάσεις της ζωής συνδέονται με διαφορετικές οπτικές

και ακουστικές εμπειρίες, δημιουργώντας μια ποιητική εικόνα της ανθρώπινης ύπαρξης.

Αρχέτυπο κειμένου & Σημειολογική μετάφραση στο χώρο

Αρχέτυπο: Οι Τρεις Φάσεις της Ζωής

Οι τρεις γυναίκες (Α, Β, Γ) αντιπροσωπεύουν το ίδιο άτομο σε διαφορετικές ηλικίες, αντανakλώντας το αρχέτυπο της Τριαδικότητας (Νεότητα – Ωριμότητα – Γήρας).

Στη μυθολογία, η τριπλή γυναίκα μορφή εμφανίζεται συχνά. Ένα κλασικό παράδειγμα της ελληνικής μυθολογίας είναι οι μοίρες (Κλωθώ, Λάχεσις, Άτροπος).

Μήνυμα: Το πέρασμα του χρόνου δεν είναι μια φυσική αλλαγή, αλλά μια θεατρική μεταμόρφωση, όπου οι τρεις φιγούρες συνυπάρχουν σε μια διαρκή ψυχική σύγκρουση.

Σημειολογική Ερμηνεία του Φωτός & του Σώματος

Το φως ως εσωτερική συνείδηση – Οι φωτιστικές εναλλαγές δεν αποτυπώνουν εξωτερικές μεταβολές, αλλά την ψυχολογική μετάβαση μεταξύ παρελθόντος και παρόντος.

Το σώμα ως αρχιτεκτονική δομή – Οι ηθοποιοί κινούνται σαν μαριονέτες, σαν σκιές της ίδιας τους της μνήμης, δημιουργώντας μια χορογραφία εσωτερικών συγκρούσεων.

Βασικό ερώτημα: Αν η μνήμη είναι ένα θέατρο, ποιος είναι ο πραγματικός ρόλος του εαυτού μας;

Έχοντας κατανοήσει την εποχή του συγγραφέα και του δημιουργού, το ιστορικό πλαίσιο του έργου και την προσέγγιση του σκηνοθέτη/σκηνογράφου με βάση το διάγραμμα της ανάλυσης βλέπουμε τα ερωτήματα που θέτει το έργο, αναζητώντας την ποιητική εικόνα που δημιουργεί.

Η παράσταση οργανώνεται σε ένα δυναμικό τρισδιάστατο πεδίο όπου φως, αντικείμενα, ήχος και κίνηση των ηθοποιών διαμορφώνουν τη θεατρική εμπειρία.

- **Ο Χώρος ως Πλαίσιο Μνήμης**

Ο Wilson αντιμετωπίζει τον σκηνικό χώρο ως έναν αφηρημένο χώρο μνήμης, έναν ψυχρό, αποστασιοποιημένο καμβά, όπου τα σώματα των χαρακτήρων γίνονται οι βασικοί φορείς αφήγησης.

- **Η Διχοτόμηση του Χώρου και του Χρόνου**

Η παράσταση παρουσιάζει δύο διακριτές φάσεις, όπου η δομή του χώρου και του χρόνου μεταβάλλεται ριζικά μεταξύ της πρώτης και της δεύτερης πράξης.

- **Οι Χωρικές Μεταβάσεις**

Ο Wilson δεν χρησιμοποιεί ρεαλιστικές σκηνικές αλλαγές, αλλά αντίθετα μεταφράζει την εσωτερική διάσπαση των χαρακτήρων σε φωτιστικές και κινησιολογικές μεταβολές.



Εικόνα 00

ονομα



Χωρικό εργαλείο

Κατηγορία: -

Τα χωρικά εργαλεία της ανάλυσης χωρίζονται με βάση τους τύπους του εμβυθιστικού θεάτρου, τα οποία εμπεριέχουν τη συμμετοχή ή τη σωματική επαφή με τον θεατή. Σε αυτήν την περίπτωση ο θεατής δεν είναι κομμάτι του αφηγηματικού χώρου, δεν εμβυθίζεται λοιπόν χωρικά. Επομένως, αναφερόμαστε μόνο για τη νοητική /φαντασιακή διάσταση της εμβύθισης. Για αυτό το λόγο εξετάζουμε ως χωρικό εργαλείο τον σκηνικό χώρο ως το χώρο της εμβύθισης.

Η παράσταση χαρακτηρίζεται από μια ονειρική ατμόσφαιρα, όπου η μνήμη αποτελεί το βασικό εργαλείο αφήγησης. Η σκηνική προσέγγιση απομακρύνεται από τη ρεαλιστική αναπαράσταση, διαμορφώνοντας έναν ουδέτερο, ψυχρό σκηνικό χώρο, που κατευθύνει το βλέμμα του θεατή στις τρεις ηρωίδες και στη μεταξύ τους σχέση.

Εικόνα 54

Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson

Όπως προκύπτει από τη αφηγηματική ανάλυση, ο βασικός δομικός άξονας της παράστασης είναι τα σώματα των ηθοποιών και η αλληλεπίδρασή τους με τον σκηνικό χώρο, ενώ ο υπόλοιπος χώρος λειτουργεί υποστηρικτικά στην παρουσία τους. Για να ενισχυθεί αυτή η προσέγγιση, τα αντικείμενα της σκηνής παραμένουν σταθερά, σε αντίθεση με τις ηθοποιούς, οι οποίες διαμορφώνουν τη δυναμική του χώρου. Το περιβάλλον ενισχύεται από το φόντο, το οποίο, μέσω του φωτός και του χρώματος, δημιουργεί τις απαραίτητες χρονικές μεταβολές για την υποστήριξη του αφηγήματος.

Τοποθέτηση Θεατή

Βρισκόμαστε στην περίπτωση της μετωπικής(ιταλικής σκηνής), όπου ο θεατής βρίσκεται αντικριστά στη σκηνή, διατηρώντας με σαφήνεια το όριο του τέταρτου τοίχου μεταξύ κοινού και θεάματος. Συνεπώς το επίπεδο εμπύθισης είναι χαμηλό και το κοινό πάντα αμέτοχο στη δράση.

Κίνηση Θεατή

Ο θεατής παραμένει σταθερός κατά τη διάρκεια της παράστασης, αλλά συναντάμε την έννοια του κατωφλιού κατά την είσοδο και έξοδο του από το χώρο του θεάτρου. Ένας χώρος μετάβασης δηλαδή από και προς την εμπειρία που αποκόπτει τον θεατή από τον εξωτερικό κόσμο.

Ψηφιακό εργαλείο

Το παράδειγμα αυτό δεν χρησιμοποιεί κάποιο ψηφιακό εργαλείο από αυτά που αναλύονται στο θεωρητικό μέρος της εργασίας.

Κατηγορία: -

/Τα εργαλεία
ανάλυσης της
παράστασης

Οπτικά , Ακουστικά και Κινητικά
Μέσα

Ζώνες Ενεργής Κατάστασης

Ο σκηνικός χώρος συγκροτείται από τα οπτικά, ακουστικά και κινητικά μέσα της παράστασης, καθώς και από τη λειτουργική και ποιητική μετάφραση. Ο Wilson επιδιώκει τη δημιουργία διαφορετικών φάσεων συναισθηματικής εμπλοκής, όπου το φως και ο ήχος καθοδηγούν τη ροή της μνήμης και την ένταση της παράστασης.

Ο Wilson επιδιώκει τη δημιουργία διαφορετικών φάσεων συναισθηματικής εμπλοκής, όπου το φως και ο ήχος καθοδηγούν τη ροή της μνήμης και την ένταση της παράστασης. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι:

- **Οπτικά Μέσα:** Φως, χρώμα, σκηνικά στοιχεία
- **Ακουστικά Μέσα:** Ήχος, μουσική, παύσεις
- **Κινητικά Μέσα:** Ρυθμός κίνησης, τοποθέτηση χαρακτήρων

Ο σκηνικός χώρος αξιοποιεί κυρίως τη συναισθηματική και φανταστική διάσταση της εμπύθισης. Παρόλο που χωρικά είναι περιορισμένος, τα βασικά εργαλεία που χρησιμοποιεί ο Wilson – φως, ήχος και κίνηση – ενισχύουν τη συναισθηματική εμπλοκή του θεατή.

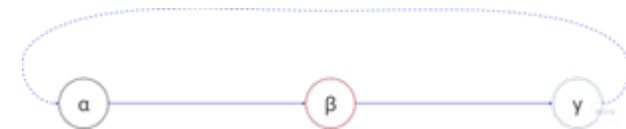
Πρώτο Μέρος: Η αφήγηση διατηρεί μια πιο στατική δομή. Οι χαρακτήρες συγκρούονται και κάθε ηρωίδα βρίσκεται σε διαφορετική φάση ζωής, γεγονός που αντανάκλαται στην τοποθέτησή τους στο χώρο.

Οπτικά Μέσα :

- Το φως φωτίζει εναλλάξ και μετωπικά τον κάθε χαρακτήρα, κυρίως στο πρόσωπο αναδεικνύοντας τις εκφράσεις.
- Υπάρχει και η μπάρα φωτισμού η οποία φωτίζει από πίσω από το φόντο και δημιουργεί την ατμόσφαιρα
- Το κοστούμι λειτουργεί ως συμβολικό και ιστορικό στοιχείο ταυτότητας.

Εικόνα 55

Τρεις Ψηλές Γυναίκες” , Robert Wilson



Ακουστικά Μέσα :

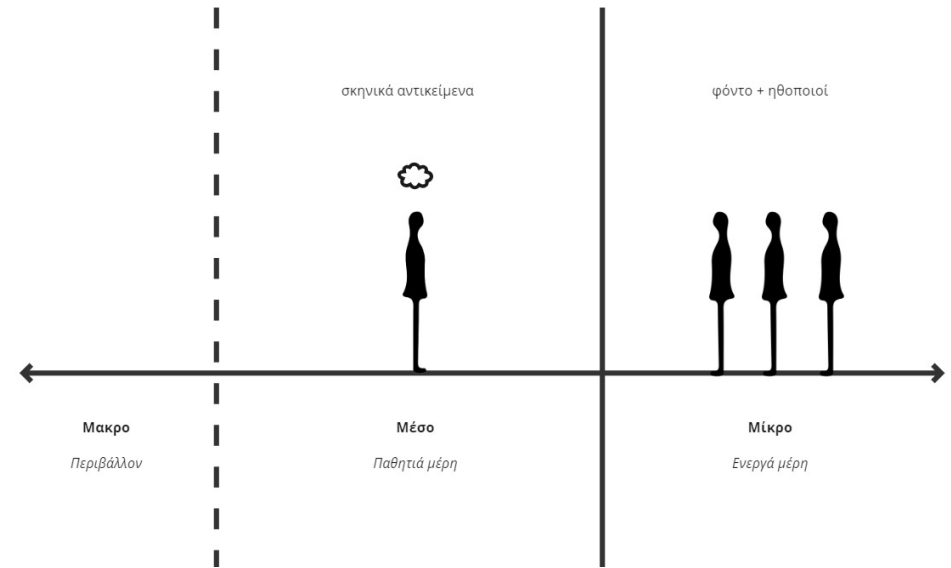
- Λειτουργεί είτε συνοδευτικά είτε κυριαρχικά, προετοιμάζοντας συναισθηματικά τον θεατή.
- Περιλαμβάνει φυσικούς ήχους (κύματα, καταιγίδα) και δραματικές παύσεις με κλιμάκωση από ρομαντικά αρπάζ μέχρι τρομακτικούς ήχους καταιγίδας.

Κινητικά Μέσα : Επαναληπτικά μοτίβα κινήσεων με στατικές θέσεις.

Η εμπύθιση της παράστασης εξαρτάται από τη σχέση αυτών των στοιχείων στον χώρο, την αλληλεπίδρασή τους με τον θεατή/συμμετέχοντα και την απόστασή τους από τη δράση. Για να αναλυθεί αυτή η σχέση, στα επόμενα παραδείγματα δημιουργείται ένα διάγραμμα τομής που χωρίζει τον χώρο σε τρεις ζώνες (μάκρο, μέσο, μικρό). Σε κάθε ζώνη τοποθετούνται τα αφηγηματικά και χωρικά στοιχεία που

χρησιμοποιούνται σε κάθε φάση εξέλιξης του έργου, ανάλογα με το αν η σχέση τους με το αφήγημα είναι παθητική ή ενεργή.

Από την ανάλυση του πρώτου και του δεύτερου κεφαλαίου, προκύπτει ότι ο βαθμός εμπύθισης μιας παράστασης εξαρτάται από την ενεργή συμμετοχή του θεατή στο αφήγημα, τον χώρο και τις αισθήσεις, με τη συνδρομή της τεχνολογίας. Το διάγραμμα τομής προσφέρει μια δομημένη απεικόνιση αυτής της δυναμικής, αναδεικνύοντας τον ρόλο των διαφορετικών στοιχείων στη διαμόρφωση της εμπειρίας της παράστασης.



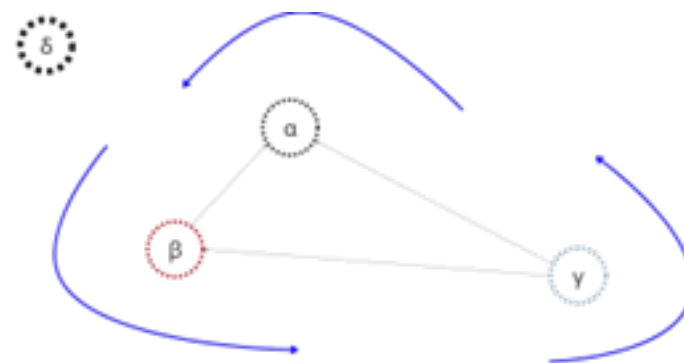
Τι είναι ενεργό στο αφήγημα ;

- **Ενεργή Ζώνη (Μικρο)**
 - **Το φόντο:** Λειτουργεί ως δυναμικό στοιχείο που μεταβάλλει την ατμόσφαιρα.
 - **Οι φωτιστικές μεταβολές:** Καθορίζουν τη χρονικότητα του έργου, δημιουργώντας μεταβάσεις και ενισχύοντας την αφήγηση.
 - **Ο ήχος των ηρωίδων:** Διατηρείται σταθερός σε ένταση, υπογραμμίζοντας τη σταθερότητα των χαρακτήρων ή τη μνήμη ως αφηγηματικό εργαλείο.
- **Ο ήχος της παράστασης:** Είναι μεταβλητός, προσαρμόζεται στην εξέλιξη της δράσης και ενισχύει την εμπύθιση του θεατή.
- **Οι κινήσεις των ηθοποιών:** Κεντρικός φορέας της αφήγησης, επηρεάζει τη σχέση τους με τον σκηνικό χώρο και μεταξύ τους.

Τι είναι παθητικό στο αφήγημα ;

- **Εξωτερική Ζώνη (Μάκρο)**
 - Ο θεατρικός χώρος ως σύνολο, το περιβάλλον που περικλείει την παράσταση και το κοινό.
- **Παθητική Ζώνη (Μέσο)**
 - **Ο θεατής:** Παθητικός παρατηρητής, αλλά επηρεάζεται συναισθηματικά και αισθητηριακά.
 - **Τα αντικείμενα:** Στατικά στοιχεία του σκηνικού που δεν μεταβάλλονται δυναμικά στη διάρκεια της παράστασης.

Β' Μέρος: Η αφήγηση επιταχύνεται, καθώς οι χαρακτήρες αλληλοσυμπληρώνονται, δημιουργώντας μια νέα δυναμική στη σκηνή. Η συνεχής τριγωνική κίνησή τους όχι μόνο συμβολίζει την εξέλιξη της σχέσης τους, αλλά και κατευθύνει το βλέμμα του θεατή, ενισχύοντας την αίσθηση ροής και σύνδεσης. Η τοποθέτησή τους στον χώρο λειτουργεί ως αφηγηματικό εργαλείο, αποκαλύπτοντας τις μεταβολές στη συναισθηματική τους κατάσταση και τις εντάσεις που προκύπτουν.



Εικόνα 56

Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson



Εικόνα 57

Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson

Οπτικά Μέσα:

- Η μπάρα φωτισμού μετατοπίζεται καθ ύψος και λειτουργεί συνδυαστικά με την αφήγηση και το φόντο.
- Εντάσσεται η κούκλα της μητέρας ως σύμβολο.
- Η μητέρα αλλάζει την εξωτερική της εμφάνιση.

Από το πρώτο στο δεύτερο μέρος μεταβάλλονται όλοι οι παράμετροι εκτός από το χωρικό. Εξαιρείται το φόντο που έχει οπτικές μεταβολές καθόλη τη διάρκεια της παράστασης.

Η εξωτερική ζώνη (μάκρο) ενεργοποιείται στιγμιαία μέσω του ήχου.

Ακουστικά Μέσα:

- Έρχεται από διαφορετικές πλευρές του σκηνικού χώρου, δημιουργώντας μια αίσθηση χωρικής διεύρυνσης.
- Οι ήχοι είναι απότομοι και εκκωφαντικοί σε κάποιες στιγμές

Κινητικά Μέσα:

- Οι ηθοποιοί δημιουργούν συνεχώς ένα δυναμικό τρίγωνο, σηματοδοτώντας τις αλλαγές στη δραματουργία.
- Γραμμική είσοδος και έξοδος των ηθοποιών από πλάγιες εισόδους.
- Στυλιζαρισμένες κινήσεις, που μοιάζουν με κουρδισμένες κούκλες.

«...οι αισθήσεις αποτελούν μια εκτεταμένη μορφή αφής. Η αίσθηση της όρασης υπονοεί μια εξωτερικότητα, αλλά ο ήχος δημιουργεί μια εμπειρία εσωτερικότητας...» – Juhani Pallasmaa

3.2 (And Down It All Comes This)

Εικόνα 58

David Shearing

2012 , Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο





Αφηγηματικό εργαλείο

Γενικό Ερώτημα: Πως το κοινό εμπλέκεται με τη σκηνογραφία σε εκδηλώσεις παραστάσεων που θέτουν το σώμα ως επίκεντρο της πρόσληψης τους ;

«And It All Comes Down To This» του David Shearing

Η παράσταση It All Comes Down to This (2012) του David Shearing αποτελεί ένα εμπυθιστικό θεατρικό γεγονός που εστιάζει στην αισθητηριακή εμπειρία του θεατή μέσω ενός πολυδιάστατου σκηνικού χώρου. Η σκηνογραφία, ο φωτισμός, ο ήχος και η αλληλεπίδραση του κοινού με τον χώρο δημιουργούν μια θεατρική εμπειρία βασισμένη στη μνήμη και την ανακάλυψη.

/Το έργο, το ιστορικό πλαίσιο και οι επιρροές

Σύνοψη έργου

Το έργο αφηγείται μια πρωτότυπη ιστορία, γραμμένη από τον Kamal Hussain, για ένα μικρό αγόρι που αναζητά τον χαρταετό του. Η δομή της αφήγησης είναι δυναμική και διαδραστική, καθώς εναλλάσσεται ανάμεσα σε πρώτο και τρίτο πρόσωπο, μεταμορφώνοντας την εμπειρία του θεατή.

Θεμελιώδη ερωτήματα του έργου

- Πώς η μνήμη και η απώλεια ενσωματώνονται σε ένα βιωματικό περιβάλλον;
- Με ποιους τρόπους το τοπίο γίνεται φορέας συλλογικών και ατομικών εμπειριών;

Η ιστορία είναι κατακερματισμένη και κρυμμένη μέσα σε αντικείμενα του χώρου, δημιουργώντας ένα περιβάλλον όπου η μνήμη και η αφήγηση συνυπάρχουν.

Ιστορικό Πλαίσιο εποχής

Η παράσταση δημιουργήθηκε το 2012 στο Ηνωμένο Βασίλειο, μια περίοδο εντατικής εξερεύνησης της εμπύθισης στο θέατρο.

Ανάπτυξη Εμβυθιστικών Θεατρικών Εμπειριών – Η δεκαετία του 2010 χαρακτηρίζεται από τη διεύρυνση του θεατρικού χώρου, όπου το κοινό γίνεται ενεργό μέρος της αφήγησης (Punchdrunk, Secret Cinema).

Τεχνολογική Ανάπτυξη – Η εξέλιξη των διαδραστικών πολυμέσων επιτρέπει τη δημιουργία πολυαισθητηριακών χώρων, όπου το φως, ο ήχος και η κίνηση καθοδηγούν την εμπειρία.

Θέατρο ως Περιβαλλοντική και Αντιληπτική Εμπειρία

– Αντί για στατικές σκηνές, το θέατρο αποκτά διαδραστική και βιωματική διάσταση.

Επιρροές του David Shearing

Ο David Shearing είναι ένας διεπιστημονικός σκηνογράφος και καλλιτέχνης, ο οποίος ερευνά τη σχέση θεατή, χώρου και αισθητηριακής εμπειρίας. Το έργο του συνδυάζει εικαστικές εγκαταστάσεις, θέατρο και τεχνολογία για να δημιουργήσει εμβυθιστικά τοπία που ενεργοποιούν τις αισθήσεις.

Κομβικές επιρροές του

Edward Hopper – Εξερεύνηση της εσωτερικής μοναξιάς και της σχέσης μεταξύ χώρου και αποστασιοποίησης.

1 | Rebecca Solnit – Ανάλυση του μπλε χρώματος και της σχέσης του με τη μνήμη, την απόσταση και την ενηλικίωση.

2 | Juhani Pallasmaa – Ο αισθητηριακός ρόλος της όρασης και του ήχου στη δημιουργία εσωτερικής και εξωτερικής αντίληψης του χώρου.

Θεμελιώδη ερωτήματα του έργου

- Πώς η μνήμη ενσωματώνεται σε ένα βιωματικό περιβάλλον;
- Με ποιους τρόπους το τοπίο γίνεται φορέας συλλογικών και ατομικών εμπειριών;

*Φιλοσοφική, Πολυαισθητηριακή &
Επιστημονική Προσέγγιση*

Βασικό ερώτημα: Πώς μπορεί το θέατρο να δημιουργήσει μια εμπειρία που ενεργοποιεί το σώμα και το συναίσθημα του θεατή;

- Η επίδραση του χώρου στην ψυχολογία του θεατή.
- Η σχέση του φωτός, του ήχου και της αρχιτεκτονικής στην κατασκευή συναισθημάτων.

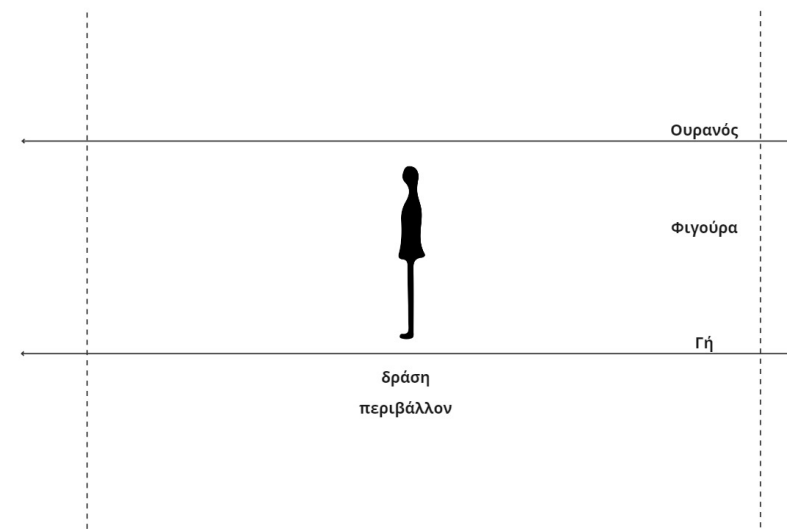
Η εμπειρία του θεατή δεν είναι παθητική αλλά ενεργή, καθώς το έργο δημιουργεί μια αλληλεπίδραση μεταξύ σώματος, χώρου και αφήγησης. Ο Shearing επιδιώκει να προσεγγίσει το βίωμα, επομένως η προσέγγιση του συμπεριλαμβάνει και την πολυαισθητηριακή έρευνα, σε συνδυασμό με τη φιλοσοφική και επιστημονική.

*Το Σώμα των Ιδεών & Η Ποιητική
Εικόνα*

Βασικό ερώτημα: Πώς μπορεί η εικαστική σύνθεση να διαμορφώσει την αντίληψη του χρόνου και του χώρου;

- Η μετάβαση από το θεατρικό στο βιωματικό και διαδραστικό περιβάλλον.
- Η σύνθεση σκηνικών και φυσικών στοιχείων σε ένα ρευστό αφήγημα.

Ποιητική εικόνα: αρχέτυπο και οντολογική τοποθέτηση



- Ο ρόλος της φύσης και του τοπίου ως μεταφορών του εσωτερικού κόσμου.
- Ο θεατής ως συνδημιουργός της εμπειρίας μέσα από τη συμμετοχή του.

Έχοντας κατανοήσει την εποχή του συγγραφέα και του δημιουργού, το ιστορικό πλαίσιο του έργου και την προσέγγιση του σκηνοθέτη/σκηνογράφου με βάση το διάγραμμα της ανάλυσης βλέπουμε τα ερωτήματα που θέτει το έργο, αναζητώντας την ποιητική εικόνα που δημιουργεί.



Η σκηνογραφία δεν λειτουργεί μόνο ως στατικό σκηνικό, αλλά ως ζωντανό περιβάλλον που ενσωματώνει τον θεατή στην αφήγηση. Ο Shearing χρησιμοποιεί διάσπαρτα αντικείμενα και πολλαπλές οπτικές γωνίες, δίνοντας στο κοινό την ευθύνη της εξερεύνησης. Επομένως η ποιητική εικόνα θέτει ερωτήματα και ως προς το χώρο και ως προς το αφήγημα της παράστασης παράλληλα και συνδυαστικά.

/Ερμηνεία της σκηνικής δομής

- Ο Χώρος ως Πλαίσιο Ταξιδιού
Η σκηνογραφία οργανώνεται σαν ένα ταξίδι μέσα στη μνήμη, όπου το κοινό ανακαλύπτει την αφήγηση σταδιακά.
- Η Εναλλαγή Φάσεων
Η παράσταση χωρίζεται σε τέσσερις διακριτές φάσεις, καθεμία από τις οποίες καθορίζει διαφορετικά χωρικά, χρονικά και συναισθηματικά στάδια.



Χωρικό εργαλείο

Κατηγορία:
Τεχνητοί Κόσμοι –
Επανασχεδιασμένοι
Χώροι

Η παράσταση δημιουργεί έναν κλειστό, εναλλακτικό κόσμο μέσα στον κόσμο. Σε ένα ελεγχόμενο, σκοτεινό σκηνικό περιβάλλον (black box), οι θεατές βιώνουν μια πολυαισθητηριακή εμπειρία, όπου η ατμόσφαιρα διαμορφώνεται δυναμικά μέσα από τις εναλλαγές φωτός, ήχου και σκηνογραφικών μεταμορφώσεων.

Η σκηνική εμπειρία αναπτύσσεται σε τέσσερις διακριτές φάσεις, κάθε μία από τις οποίες ενσωματώνει στοιχεία χώρου, ήχου, φωτός και συμμετοχής του θεατή. Η εναλλαγή μεταξύ ατομικότητας και συλλογικότητας είναι κεντρικό στοιχείο της σύνθεσης: σε ορισμένες στιγμές, ο θεατής νιωθει απομονωμένος σε έναν προσωπικό χώρο, ενώ σε άλλες ενσωματώνεται σε ένα κοινό περιβάλλον συνύπαρξης.

Εικόνα 59

David Shearing

2012 , Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο

Περιγραφή του Σκηνικού Χώρου

Η σκηνογραφία δημιουργεί έναν αισθητηριακά πλούσιο χώρο, όπου το κοινό δεν παρακολουθεί απλώς, αλλά τοποθετείται κυριολεκτικά μέσα στην εικόνα.

Τοπογραφία του χώρου:

- Ο χώρος διαμορφώνεται από 2.500 γυάλινα αντικείμενα (βάζα, ποτήρια κρασιού), δημιουργώντας ένα ιδιαίτερο τοπίο.
- Οκτώ μεγάλα ηχεία τοποθετούνται περιμετρικά, ενώ δύο επιπλέον βρίσκονται σε ανυψωμένες θέσεις για την αναπαραγωγή κελαηδίσματος πουλιών στο τελικό μέρος της παράστασης.
- Στο κέντρο βρίσκονται δώδεκα ξαπλώστρες, καθεμία εξοπλισμένη με χαμηλό κρεμαστό γλόμπο, ακουστικά και ένα χειροποίητο βιβλίο.
- Κάτω από κάθε ξαπλώστρα, ένα κουτί δεμένο με σπάγκο φέρει τη σημείωση «Όχι ακόμα! Όταν σας το πω...»

Στοιχεία προβολής και φωτισμού:

- Τρεις μεγάλες οθόνες τοποθετούνται σε τριγωνική διάταξη, διαιρώντας τον χώρο και δημιουργώντας μια περιμετρική πανοραμική εικόνα, τοποθετώντας το κοινό μέσα στην προβολή.
- Στον ουρανό του χώρου αιωρούνται πάνω από χίλια χάρτινα πουλιά, κατασκευασμένα από σελίδες παλιών βιβλίων. Προς το τέλος της παράστασης, φωτίζονται από πάνω, δημιουργώντας ένα δυναμικό παιχνίδι φωτός και σκιάς στο κοινό.

Εικόνα 60

David Shearing

2012, Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο



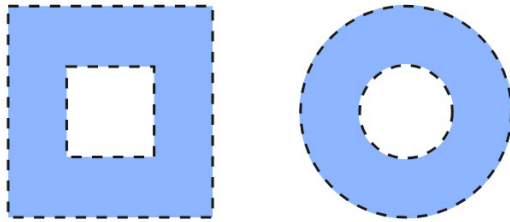
Αντικείμενα & Σημειολογία:

- Τρεις φωλιές πουλιών, τοποθετημένες στο γυάλινο τοπίο, περιέχουν μεγάλα γυάλινα βάζα με μικρογραφίες σκηνών βυθισμένες σε θολό νερό, συνδέοντας τον χώρο με την αφήγηση.
- Αναρτημένα ξύλινα σπιτάκια πουλιών, φωτισμένα εσωτερικά, σηματοδοτούν την έναρξη της αφήγησης και ενσωματώνουν ηχητικές πηγές αφήγησης μέσω μικρών ηχείων.

Το συνολικό σκηνικό λειτουργεί ως ένα ενιαίο οικοσύστημα, όπου το γυαλί, το φως, οι σκιές και ο ήχος ενορχηστρώνονται για να δημιουργήσουν μια εμπειρία που κυμαίνεται ανάμεσα στην αποστασιοποίηση, την εσωτερική ενδοσκόπηση και τη σταδιακή σύνδεση του κοινού με την ιστορία.

/Τοποθέτηση Θεατή &
Διάταξη Χώρου

Περιμετρική (Αρένα)



- Οι θεατές κάθονται γύρω από το κέντρο δράσης, έχοντας πολλαπλές οπτικές γωνίες.
- Η τοποθέτηση αυτή ενισχύει τη συνύπαρξη θεατών και ηθοποιών στον ίδιο χώρο και χρησιμοποιείται συχνά σε πειραματικές και σωματικές παραστάσεις.
- Επίπεδο Εμβύθισης: Μέτριο – Υψηλό (Το κοινό αισθάνεται μέρος του σκηνικού, αλλά χωρίς ενεργό ρόλο).

/Κίνηση Θεατή

Η παράσταση εναλλάσσεται μεταξύ δύο καταστάσεων:

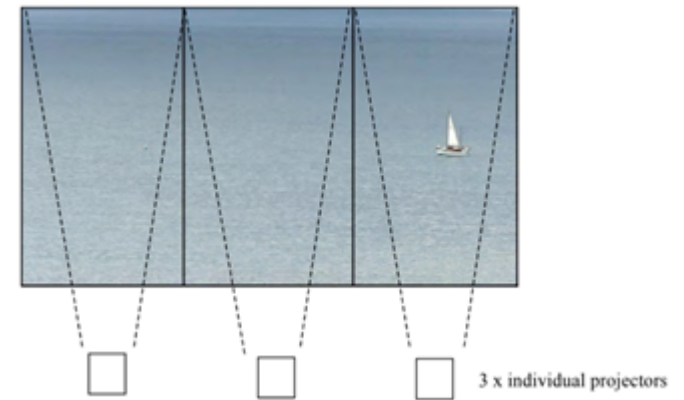
- 1 | Διερεύνηση – Κατά την είσοδο, το κοινό έχει ελευθερία να εξερευνήσει τον χώρο και να ανακαλύψει στοιχεία της αφήγησης.
- 2 | Σταθερότητα & Αλληλεπίδραση – Κατά τη διάρκεια της δράσης, οι θεατές κάθονται σε περιμετρική διάταξη, αλλά παραμένουν ενεργοί, ακολουθώντας τη σταδιακή αποκάλυψη του αφηγηματικού κόσμου.

Ψηφιακό
εργαλείο

/Projection Mapping

Στη παράσταση αυτή τα εργαλεία της προβολής είναι στημένα στο χώρο, οπότε λειτουργούν ως χωρικό στοιχείο, αλλά παράλληλα είναι και το ψηφιακό εργαλείο της παράστασης, εξυπηρετώντας δύο στόχους παράλληλα.

Εικόνα 61
individual
projections, David
Shearing



Στοιχεία προβολής:

Τρεις μεγάλες οθόνες τοποθετούνται σε τριγωνική διάταξη. Πάνω τους προβάλλεται τμηματικά μία πανοραμική λήψη ουρανού, με σκοπό ο χρήστης να νιώθει ότι περιβάλλεται από τον ουρανό.

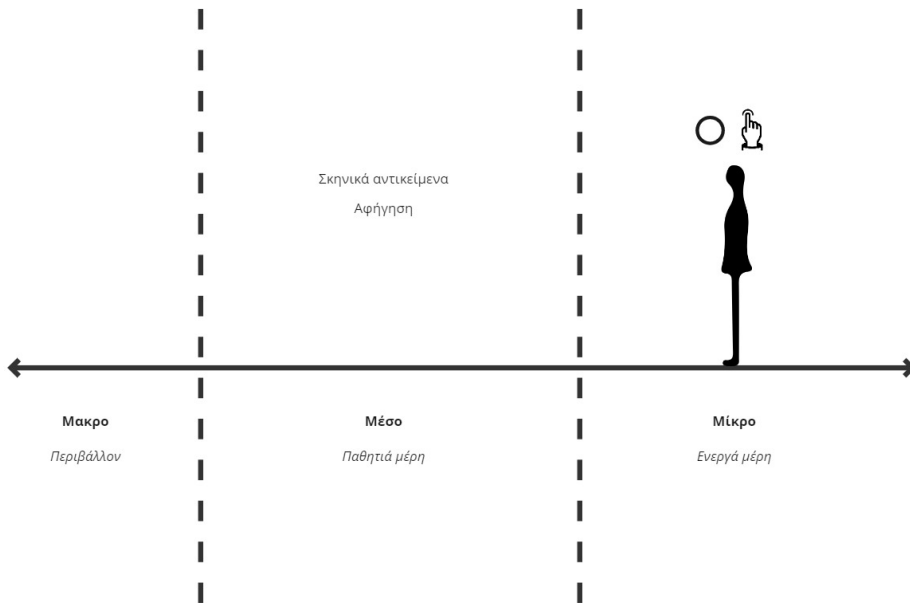
/Τα εργαλεία ανάλυσης της παράστασης

Οπτικά, Ακουστικά και Κινητικά
Μέσα

Ζώνες Ενεργής Κατάστασης

Φάση 01: Ανακάλυψη & Σύγχυση

Ο θεατής εισέρχεται στον σκηνικό κόσμο και αρχίζει να εξερευνά.



Οπτικά Μέσα:

- Διάχυτος φωτισμός
- Προβολές εικόνων σε διαφορετικές κλίμακες
- Πολλαπλές πηγές φωτός που δημιουργούν μια αίσθηση αβεβαιότητας

Ακουστικά Μέσα:

- Ήχοι περιβάλλοντος που εισάγουν τον θεατή στον σκηνικό κόσμο
- Χαμηλές συχνότητες που ενισχύουν την αίσθηση μυστηρίου

Κινητικά Μέσα:

- Ελεύθερη κίνηση του θεατή μέσα στον χώρο
- Δυνατότητα αλληλεπίδρασης με αντικείμενα

Τι είναι ενεργό στο αφήγημα:

- Η φυσική εξερεύνηση του χώρου από το κοινό, χωρίς καθοδήγηση.
- Οι θεατές παρατηρούν τα αντικείμενα (γυάλινα βάζα, μικροσκοπικά σπιτάκια, φωτισμούς) και αρχίζουν να σχηματίζουν τις δικές τους ερμηνείες.

- Ο χώρος μετατρέπεται σε ένα παζλ αφήγησης, όπου κάθε στοιχείο συμβάλλει σε μια αφηρημένη αφήγηση.

Τι είναι παθητικό:

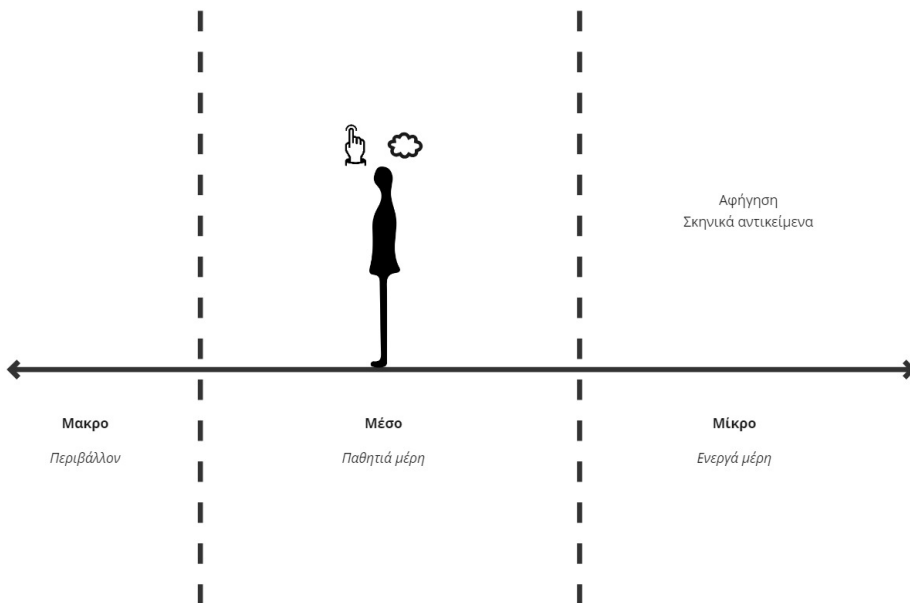
- Ο προφορικός λόγος και η δομημένη αφήγηση απουσιάζουν σε αυτή τη φάση.
- Οι θεατές δεν έχουν ακόμα σαφή δομή γεγονότων, αλλά αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον.

Φάση 02: Δίλημμα & Ενδοσκόπηση

Η ατμόσφαιρα γίνεται πιο έντονη, το περιβάλλον εναλλάσσεται και ο θεατής χάνει τον προσανατολισμό του.



Εικόνα 62
David Shearing
2012, Stage
Theatre, Λιντς,
Ηνωμένο Βασίλειο



Οπτικά Μέσα:

- Στοχευμένες δέσμες φωτός που διαχωρίζουν τον χώρο
- Ταχεία εναλλαγή εικόνων
- Εντονότερη χρήση σκιών και αντανακλάσεων

Ακουστικά Μέσα:

- Δυναμικές αυξομειώσεις στην ένταση του ήχου
- Βαθύτεροι, επαναλαμβανόμενοι ήχοι που ενισχύουν την ένταση
- Ήχοι που έρχονται από απρόβλεπτες κατευθύνσεις

Κινητικά Μέσα:

- Περιορισμένη κίνηση του θεατή, καθώς αρχίζει να ακολουθεί το αφήγημα
- Αλληλεπίδραση με συγκεκριμένα αντικείμενα που αποκαλύπτουν τμήματα της ιστορίας

Τι είναι ενεργό στο αφήγημα:

- Εντατικοποίηση των αισθητηριακών ερεθισμάτων μέσω φωτισμών, ήχων και χωρικών αλλαγών.
- Ενεργοποίηση ενός πιο καθαρού αφηγηματικού μοτίβου, καθώς οι θεατές αρχίζουν να συνδέουν τα στοιχεία.
- Οι ήχοι γίνονται πιο δυνατοί και αγγωτικοί, αυξάνοντας το συναισθηματικό φορτίο.

Τι είναι παθητικό:

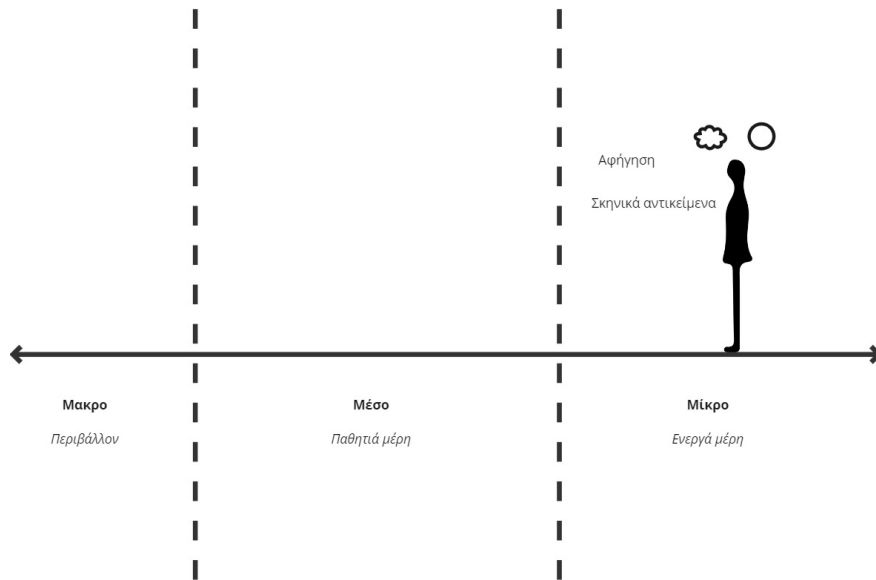
- Η κίνηση των θεατών γίνεται πιο περιορισμένη λόγω του αυξανόμενου αισθητηριακού φόρτου.
- Το περιβάλλον αρχίζει να επιβάλλει την ατμόσφαιρα, κάνοντας την εμπειρία λιγότερο ελεύθερη.

Φάση 03: Αντανάκλαση & Απόσταση

Ο ρυθμός επιβραδύνεται, ο θεατής έχει πλέον μια συνολικότερη αίσθηση του έργου.



Εικόνα 63
David Shearing
2012, Stage
Theatre, Λιντς,
Ηνωμένο Βασίλειο



Οπτικά Μέσα:

- Απαλές φωτιστικές μεταβολές.
- Σταδιακή αποκάλυψη στοιχείων της ιστορίας.
- Χρήση νερού και αντανάκλασεων.

Ακουστικά Μέσα:

- Ήχοι ηχούς που δημιουργούν αίσθηση βάθους.
- Μελωδικά στοιχεία που υπογραμμίζουν τη συναισθηματική σύνδεση.
- Οι ήχοι εναλλάσσονται μεταξύ ακουστικών και περιμετρικών ηχείων.

Κινητικά Μέσα:

- Οι θεατές πλέον κάθονται και παρατηρούν.
- Αλλαγή στη στάση του σώματος: από την εξερεύνηση περνούν σε

κατάσταση περισυλλογής.

Τι είναι ενεργό στο αφήγημα:

- Το αφηγηματικό στοιχείο σταθεροποιείται – οι θεατές λαμβάνουν περισσότερο χρόνο για αναστοχασμό.
- Ενθαρρύνεται η αυτογνωσία μέσα από τη σταδιακή ηρεμία του χώρου.
- Οι οπτικές και ηχητικές πληροφορίες γίνονται πιο αραιές, επιτρέποντας στους θεατές να διαμορφώσουν τις δικές τους ιστορίες.

Τι είναι παθητικό:

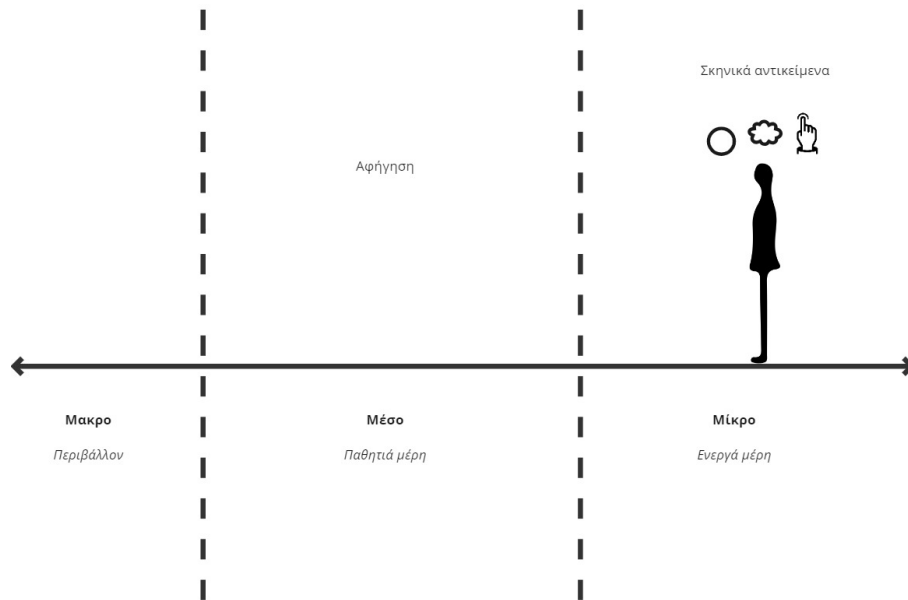
- Οι αισθητηριακές εντάσεις μειώνονται σε σχέση με τη δεύτερη φάση.
- Η κίνηση είναι περιορισμένη, καθώς η προσοχή στρέφεται περισσότερο προς τον εσωτερικό διάλογο.

Φάση 04: Απελευθέρωση

Το έργο φτάνει στην κορύφωσή του και ο θεατής βιώνει τη συναισθηματική εκτόνωση.



Εικόνα 64
David Shearing
2012, Stage
Theatre, Λιντς,
Ηνωμένο Βασίλειο



Οπτικά Μέσα:

- Φως από ψηλά, συμβολίζοντας την αποκάλυψη.
- Ατμοσφαιρικός φωτισμός που δημιουργεί μια σχεδόν μεταφυσική αίσθηση.
- Χάρτινα πουλιά που αιωρούνται και φωτίζονται.

Τι είναι ενεργό στο αφήγημα:

- Οι θεατές συνειδητοποιούν την ολοκλήρωση του ταξιδιού και βρίσκονται σε μια φάση κάθαρσης.
- Το τοπίο μετατρέπεται σε πεδίο αποδοχής και ανοιχτού στοχασμού.

Ακουστικά Μέσα:

- Ηχώ από το κεντρικό ηχείο που εντείνει τη συγκινησιακή φόρτιση.
- Σταδιακή απομάκρυνση των προηγούμενων ηχητικών στοιχείων.
- Οι ήχοι των πουλιών επιστρέφουν.

Κινητικά Μέσα:

- Ο θεατής έχει πλέον ενσωματωθεί πλήρως στην εμπειρία.
- Το αφήγημα φτάνει στο τέλος του και η κίνηση παύει.



Συμπέρασμα

Η σκηνογραφία του and it all comes down to this... δεν είναι απλώς το σκηνικό περιβάλλον της παράστασης, αλλά ένας ζωντανός μηχανισμός εμπύθισης. Μέσα από τις μεταβαλλόμενες σχέσεις φωτός, ήχου, κίνησης και αφηγηματικής αποκάλυψης, το κοινό μετακινείται μεταξύ της προσωπικής και της συλλογικής εμπειρίας. Ο θεατής δεν παραμένει απλός παρατηρητής, αλλά εντάσσεται οργανικά στη ροή του σκηνικού κόσμου, δημιουργώντας μια εμπειρία που ισορροπεί μεταξύ ενδοσκόπησης, ανακάλυψης και συναισθηματικής απελευθέρωσης.

“Αλλάζοντας τους ακουστικούς και οπτικούς τρόπους αντίληψης, στόχευα στη συνεχή μεταρρύθμιση της φαντασιακής και αισθητηριακής εμπειρίας του συμμετέχοντα, διαμορφώνοντας νέες χωρικές εμπειρίες, χωρίς να μετακινείται το κοινό.”

Εικόνα 65

David Shearing

2012 , Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο

3.3 (A forest where god lives)

teamLab

Jul 12 - Nov 04, 2024 Mifuneyama, Takeo Hot Springs, Kyushu





Αφηγηματικό εργαλείο

Το έργο:

Το «A Forest Where Gods Live» είναι ένα **site-specific** **διαδραστικό περιβάλλον** από την **teamLab**, τοποθετημένο στον ιστορικό κήπο Mifuneyama Rakuen στην Ιαπωνία. Η εγκατάσταση χρησιμοποιεί **ψηφιακές προβολές, φως, και ήχο** για να μεταμορφώσει **φυσικά τοπία** – όπως δέντρα, βράχους και λίμνες – σε **ζωντανά έργα τέχνης**.

Ένα δάσος μέσα του φιλοξενεί πολλά διαφορετικά οικοσυστήματα με διαφορετικές συνθήκες το καθένα και διαφορετικές μορφές ζωής.

/Το έργο, το ιστορικό πλαίσιο και οι επιρροές

Εικόνα 66

«A Forest Where Gods Live», teamLab

Jul 12 - Nov 04, 2024 Mifuneyama, Takeo Hot Springs, Kyushu

Σύνοψη έργου/Εννοιολογικό Πλαίσιο

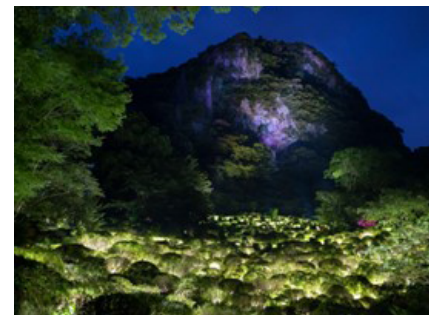
Η παράσταση αποτελείται από τρία διαδοχικά έργα, τα οποία μπορούν να λειτουργήσουν τόσο αυτόνομα όσο και ως ένα ενιαίο σύνολο, χαράσσοντας μια πορεία ανακάλυψης μέσα σε ένα φανταστικό δάσος. Σε αυτή τη συνθήκη, ο χώρος, ο συμμετέχοντας και η τεχνολογία παύουν να είναι ξεχωριστές οντότητες και συνυπάρχουν ως στοιχεία ενός ζωντανού, διαδραστικού σκηνικού κόσμου. Το έργο προσεγγίζεται ως μια σταδιακή εξερεύνηση των εσωτερικών τοπίων αυτού του κόσμου, όπου η εμπειρία της ανακάλυψης γίνεται το βασικό αφηγηματικό εργαλείο.

Εικόνα 67



1 | **Life is Continuous Light - Azalea Valley / teamLab, 2017, Interactive Digitized Nature, Sound: Hideaki Takahashi**

Εικόνα 68



2 | **Αντηχώντας το όρος Mifuneyama - Azalea Valley / teamLab, 2018, Interactive Digitized Nature, Sound: Hideaki Takahashi**

Εικόνα 69



3 | **Dance of Koi and Boats - Mifuneyama Rakuen Pond , teamLab, 2015 , Interactive Digitized Nature, 13min 24sec, Ήχος: Hideaki Takahashi**

Εικόνα 70



Η Σημειολογία του Τοπίου και η Μεταμόρφωση του Αφηγήματος

Κάθε τοπίο της πορείας λειτουργεί σαν μια σκηνή από ένα ενιαίο θεατρικό έργο, όπου η σημειολογία και ο συμβολισμός των στοιχείων του χώρου παίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της αφήγησης. Η διαδρομή μέσα στο έργο ακολουθεί τρεις διακριτές περιοχές – την κοιλάδα, το βουνό και τη λίμνη – οι οποίες δεν είναι απλώς φυσικοί χώροι, αλλά ενσαρκώνουν βαθύτερες έννοιες και σχέσεις, αντίστοιχες με εκείνες που συναντώνται σε λογοτεχνικά ή θεατρικά κείμενα. Έτσι, η αφήγηση δεν είναι γραμμική, αλλά αποκτά μια μεταμορφωτική διάσταση, όπου το φυσικό περιβάλλον γίνεται πεδίο εσωτερικών ανακαλύψεων και ψυχικών μεταβάσεων.

Ιστορικό πλαίσιο της εποχής

Το **2010s-2020s** χαρακτηρίζεται από την **ανάπτυξη της ψηφιακής τέχνης και των διαδραστικών εγκαταστάσεων**.

Τέχνη Beyond the Object – Η τέχνη δεν είναι πια στατικός καμβάς ή γλυπτό, αλλά ρευστή εμπειρία που αλλάζει με τον θεατή.

Η φύση ως καμβάς για την τεχνολογία – Αντί να κατασκευάζονται εικονικά περιβάλλοντα, τα φυσικά τοπία μετασχηματίζονται μέσω φωτός και ήχου.

Μετατόπιση από το ατομικό στο συλλογικό βίωμα – Η τέχνη της teamLab δεν ανήκει μόνο στον δημιουργό, αλλά και στους επισκέπτες που διαμορφώνουν το έργο μέσα από την αλληλεπίδρασή τους.

Μέσα από αυτή τη συμβολική πορεία, ο συμμετέχοντας δεν είναι απλώς παρατηρητής, αλλά ενεργός συνοδοιπόρος σε μια αφήγηση που μετασχηματίζεται συνεχώς, επαναπροσδιορίζοντας την έννοια του χώρου, του χρόνου και της εμπειρίας.

- Το έργο εξερευνά τη σχέση μεταξύ ανθρώπου και φύσης, δημιουργώντας έναν ρευστό χώρο όπου τα φυσικά και τα ψηφιακά στοιχεία συνυπάρχουν.
- Η τεχνολογία δεν επιβάλλεται στη φύση, αλλά την ενσωματώνει, ακολουθώντας την ιδέα ότι ο χρόνος και ο χώρος δεν είναι στατικοί, αλλά συνεχώς μεταβαλλόμενοι.
- Κάθε στοιχείο είναι **διαδραστικό**: τα φώτα και οι εικόνες προσαρμόζονται **ανάλογα με την παρουσία και την κίνηση των επισκεπτών**, καθιστώντας τον **θεατή μέρος του τοπίου**.

Εμπροές της teamLab

Η teamLab είναι ένα **διεπιστημονικό καλλιτεχνικό συλλογικό** που εξερευνά τη σχέση μεταξύ τέχνης, τεχνολογίας και φύσης.

Κομβικές Επιρροές

- **Ιαπωνική αισθητική & Βουδιστική φιλοσοφία** – Η φύση δεν είναι ένα στατικό αντικείμενο παρατήρησης, αλλά ένα συνεχές ρεύμα αλλαγής.
- **Φουτουριστική τεχνολογία & Διαδραστικότητα** – Η τέχνη γίνεται ρευστή, μη γραμμική και εξαρτάται από την παρουσία του θεατή.
- **Μινιμαλισμός & Χωρική Εμπειρία** – Η απουσία ορίων μεταξύ φυσικού και ψηφιακού κόσμου, όπως συμβαίνει στην ιαπωνική αισθητική «Ma».

Φιλοσοφική & Επιστημονική
Προσέγγιση

Βασικό ερώτημα: Πού τελειώνει η φύση και πού ξεκινά η τέχνη;

Το έργο εξετάζει τη συνέχεια του φωτός και του χρόνου, όπου ο θεατής δεν είναι παρατηρητής, αλλά μέρος του τοπίου.

Η παρουσία του θεατή δημιουργεί νέες πραγματικότητες, καθώς κάθε του βήμα αλλάζει τη φωτιστική εμπειρία του χώρου.

*Το Σώμα των Ιδεών & Η Ποιητική
Εικόνα*

Βασικό ερώτημα: Πώς μπορεί το φως να λειτουργήσει ως αφηγηματικό μέσο;

Η συνεχής ροή φωτός παρομοιάζεται με την αέναη εξέλιξη της ζωής.

Ο χώρος μεταμορφώνεται σε μια ζωντανή ύπαρξη που ανταποκρίνεται στον άνθρωπο.

Ποιητική εικόνα: Αρχέτυπο και οντο-
λογική τοποθέτηση

Μια σειρά αρχέτυπων εννοιών που σχετίζονται με τη φύση, τον χρόνο και την ανθρώπινη εμπειρία. Οι έννοιες που θίγονται αντλούν από την κουλτούρα και την αντίληψη της Ιαπωνίας και τις συμβολικές αναπαραστάσεις και ερμηνείες ενός τοπίου στην τέχνη.

*Το Δάσος: Ο Χώρος του
Υποσυνείδητου*

Το δάσος αποτελεί ένα διαχρονικό σύμβολο του άγνωστου, του μυστηρίου και της εσωτερικής αναζήτησης, τόσο στη λογοτεχνία όσο και στο θέατρο. Είναι ένας τόπος όπου οι ήρωες χάνονται για να ξαναβρούν τον εαυτό τους, ένας χώρος μετασχηματισμού όπου το υποσυνείδητο παίρνει μορφή. Μέσα σε αυτό, συνυπάρχουν πολλαπλά οικοσυστήματα, το καθένα με τις δικές του συνθήκες και μορφές ζωής, αντανakλώντας την πολυπλοκότητα της ανθρώπινης ψυχής.

01. Life is Continuous Light - Azalea Valley

Αρχέτυπο: Το φως ως κύκλος της ζωής

Σύμβολο: Ο αέναος κύκλος της ζωής και της μεταμόρφωσης

Ερώτημα: Αν η ζωή είναι συνεχής μήπως και η τέχνη δεν έχει όρια;

Η Κοιλάδα: Ο Χώρος της Προετοιμασίας

Η κοιλάδα συμβολίζει το σημείο της αρχικής ισορροπίας ή της αφετηρίας. Είναι ο χώρος της προετοιμασίας πριν από την ανάβαση, μια ενδιάμεση ζώνη όπου ο ταξιδιώτης έρχεται αντιμέτωπος με την πρώτη του επαφή με το άγνωστο.

02. Αντηχώντας το όρος Mifuneyama - Azalea Valley

Αρχέτυπο: Το βουνό ως ζωντανός οργανισμός

Σύμβολο: Το βουνό είναι μια αιώνια παρουσία η οποία αντανakλά τον εφήμερο άνθρωπο.

Ερώτημα: Πόσο εφήμερη είναι η ζωή μας μπροστά σε μια δυσκολία;

Το Βουνό: Η Δοκιμασία και η Υπέρβαση

Το βουνό αποτελεί το σύμβολο της προσπάθειας, της δοκιμασίας και της κορύφωσης της εμπειρίας. Η ανάβαση συμβολίζει την εσωτερική πάλη, την αναζήτηση της αλήθειας και την υπέρβαση των ορίων. Στην κορυφή του, ο ταξιδιώτης αποκτά μια νέα προοπτική, βλέποντας τη διαδρομή που διένυσε και όσα άφησε πίσω του.

03.Dance of Koi and Boats - Mifuneyama Rakuen Pond

Αρχέτυπο: Η λίμνη ως καθρέφτης

Σύμβολο: Ο καθρέφτης του νερού ως πύλη μεταξύ της πραγματικότητας και της μνήμης

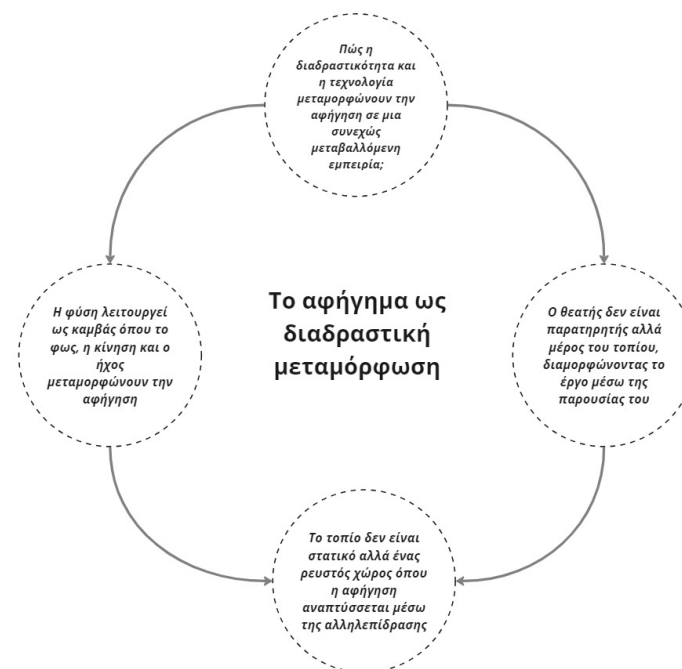
Ερώτημα: Αν το νερό αντανakλά την πραγματικότητα μήπως βλέπουμε μόνο την αντανάκλαση μας και όχι τον ίδιο τον κόσμο ;

ΗΛίμνη: Ο Χώρος της Αντανάκλασης και της Μεταμόρφωσης

Η λίμνη είναι ένας καθρέφτης του κόσμου και του ίδιου του εαυτού. Συμβολίζει τη στιγμή της ενδοσκόπησης, της αποδοχής και της αποκάλυψης. Το νερό της λειτουργεί ως ένα στοιχείο μετάβασης, καθώς μέσα του κυοφορούνται αλλαγές, ενώ τα βάθη του υποδηλώνουν την επαφή με το ασυνείδητο.

/Ποιητική
εικόνα του
έργου

Η ποιητική εικόνα ενοποιεί τα έργα, αλλά η αφήγηση αποκτά ρευστή και διαδραστική μορφή



/Ερμηνεία
της σκηνικής
δομής

- **Ο Χώρος ως Ρευστή Μνήμη**

Ο κάθε τόπος μεταμορφώνεται όχι με αντικείμενα, αλλά με το φως.

- **Οι Χωρικές Μεταβάσεις**

Η εμπειρία δεν έχει σταθερή αφήγηση, αλλά αναπτύσσεται δυναμικά μέσω της αλληλεπίδρασης του κοινού.

Χωρικό και ψηφιακό εργαλείο

Κατηγορία: Υφιστάμενοι
Κόσμοι – Μικρές ρυθμίσεις
στον πραγματικό κόσμο
(site-specific)

Το A Forest Where Gods Live ενσωματώνει και τα δύο εργαλεία:

- Το **χώρο**, αξιοποιώντας το φυσικό τοπίο χωρίς ριζικές αλλαγές,
- Την **τεχνολογία**, για να μετασχηματίσει την εμπειρία μέσω φωτός, χρώματος και κίνησης.

Εμβύθιση μέσω της Σύντηξης Φυσικού και Ψηφιακού Χώρου

- Όπως αναφέρει η κατηγορία, το site-specific θέατρο ενσωματώνει τον χώρο και την τεχνολογία στην αφήγηση.
- Στην περίπτωση του A Forest Where Gods Live, το φυσικό τοπίο του κήπου Mifuneyama Rakuen δεν είναι απλώς ένα σκηνικό, αλλά μέρος της εμπειρίας.
- Οι ψηφιακές προβολές, ο φωτισμός και ο ήχος αλληλεπιδρούν με το φυσικό περιβάλλον, δημιουργώντας μια νέα, **ενδιάμεση πραγματικότητα**.

Ανάδειξη της Ταυτότητας του Τόπου

- Το έργο δεν μεταφέρει έναν «τεχνητό» κόσμο σε μια σκηνή· αντίθετα, αντλεί από την υπάρχουσα τοποθεσία.
- Όπως συμβαίνει και στο site-specific θέατρο, η εμπειρία είναι άρρηκτα δεμένη με τον τόπο: αν η παράσταση μεταφερόταν αλλού, θα έχανε την ουσία της.
- Τα στοιχεία της φύσης (δάσος, βουνό, λίμνη) έχουν καθοριστική σημασία, καθώς η αφήγηση πηγάζει από αυτά.

Η Δυναμική Σχέση Θεατή-Χώρου

- Στο site-specific θέατρο, ο θεατής δεν είναι παθητικός δέκτης αλλά μέρος του σκηνικού.
- Στο A Forest Where Gods Live, αυτό επιτυγχάνεται μέσω δραστικών στοιχείων: το φως και οι ήχοι αλλάζουν ανάλογα με την παρουσία και την κίνηση των θεατών.

Έτσι, όπως και στο site-specific θέατρο, η εμπειρία του έργου δεν είναι ποτέ ίδια για όλους—κάθε άτομο χαράζει τη δική του διαδρομή μέσα σε αυτό.

Το φως και ο ήχος δεν είναι απλώς «σκηνογραφικά» στοιχεία, αλλά λειτουργούν ως μέσα αφήγησης που εξελίσσονται δυναμικά.

Τα εργαλεία ανάλυσης της παράστασης

Οπτικά, Ακουστικά και Κινητικά Μέσα

Ζώνες Ενεργής Κατάστασης

Στο παράδειγμα αυτά οι ζώνες πλέον βρίσκονται σε ενεργή κατάσταση συνεχώς και ροϊκα με το αφήγημα και τα οπτικά, ακουστικά και κινητικά μέσα αλληλεπιδρούν ταυτόχρονα με το χρήστη. Ο χώρος συνεχώς αλλάζει αλλά περνάει επανειλημμένα από δύο μεταβάσεις. Από την ανακάλυψη και την ενσωμάτωση.

Φάση 01: Ανακάλυψη – Η πρώτη συνάντηση με το φως

Ο θεατής ανακαλύπτει την αλλαγή του χώρου μέσω της παρουσίας του.

Χώρος: Φυσικό τοπίο, πρώτο επίπεδο φωτιστικών μεταβολών

Οπτικά Μέσα: Ήπιες μεταβάσεις χρωμάτων

Ακουστικά Μέσα: Περιβαλλοντικοί ήχοι της φύσης

Κινητικά Μέσα: Ο θεατής αρχίζει να αντιλαμβάνεται τις επιπτώσεις της παρουσίας του

Φάση 02: Ενσωμάτωση – Το σώμα γίνεται μέρος του έργου

Το φως δεν είναι στατικό – ακολουθεί την κίνηση των θεατών.

Χώρος: Εντονότερες χρωματικές διακυμάνσεις

Οπτικά Μέσα: Διαφορετικές αποχρώσεις ανάλογα με την εγγύτητα του θεατή

Ακουστικά Μέσα: Επαναλαμβανόμενα μοτίβα που εντείνουν την εμπειρία

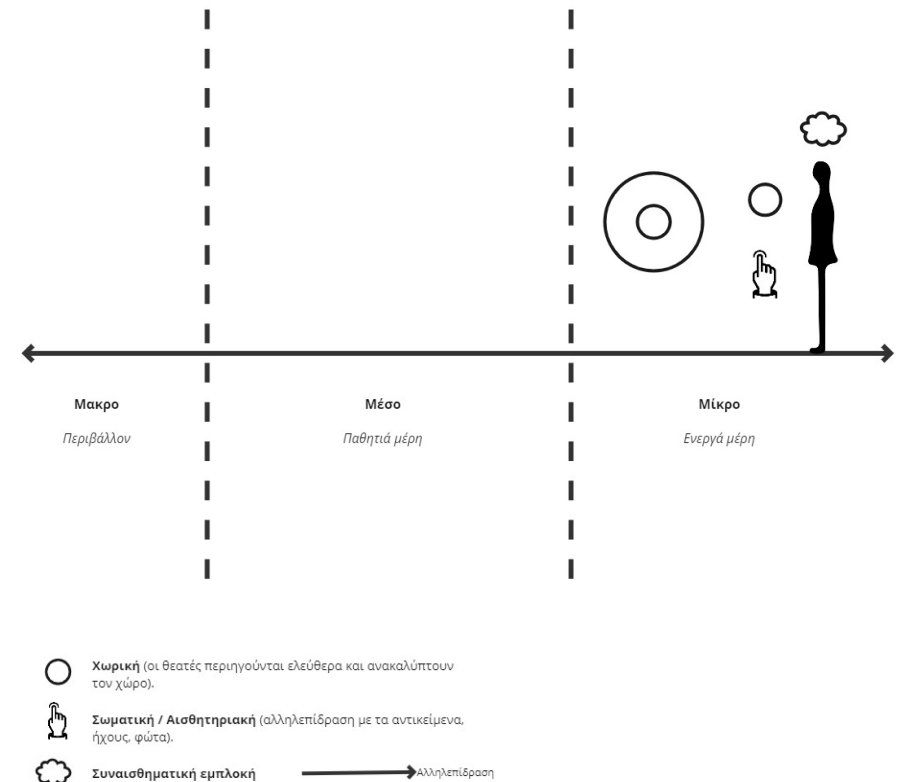
Τι είναι ενεργό στο αφήγημα ;

Εξωτερική ζώνη

Ιστορικός κήπος Mifuneyama Rakuen

Ενεργή ζώνη

- Η φυσική εξερεύνηση του χώρου από το κοινό, χωρίς καθοδήγηση.
- Οι θεατές παρατηρούν το τοπίο και αρχίζουν να σχηματίζουν τις δικές τους ερμηνείες.
- Το τοπίο μετατρέπεται σε ένα οπτικό ενεργό αφήγημα.
- Συνεχής ενεργή αφήγηση μέσω της περιήγησης και του διαδραστικού σκηνοικού



3.4 (Σ υ μ π ε ρ ά σ μ α τ α)

1. Αφηγηματικό εργαλείο και εμπύθιση

Στην **θεατρική παράσταση**, η αφήγηση βασίζεται στη **μνήμη** και την **ερμηνεία του ηθοποιού**, δημιουργώντας μια αποσπασματική χρονική εμπειρία. Η εμπύθιση παραμένει χαμηλή, καθώς ο θεατής λειτουργεί ως εξωτερικός παρατηρητής.

Στην **εμβυθιστική παράσταση**, η αφήγηση εμπλουτίζεται με τη **βιωματική εμπειρία του χώρου**, εντάσσοντας τον θεατή πιο ενεργά στην ιστορία. Η εναλλαγή ανάμεσα στη συλλογική και την προσωπική εμπειρία δημιουργεί μια πολυεπίπεδη αφήγηση που ενισχύει την εμπλοκή.

Στην **εμβυθιστική και διαδραστική εγκατάσταση**, η αφήγηση μετατρέπεται σε μια **ρευστή, προσωπική εξερεύνηση**. Ο θεατής δεν ακολουθεί προκαθορισμένο σενάριο, αλλά ανακαλύπτει την ιστορία μέσω της αλληλεπίδρασης.

2. Χωρικό εργαλείο και εμπύθιση

Στην **θεατρική παράσταση**, ο χώρος λειτουργεί ως **αναπαράσταση της μνήμης**. Το τοπίο, τα αντικείμενα και ο φωτισμός εξυπηρετούν την αφήγηση, αλλά δεν αλλάζουν δυναμικά, διατηρώντας την απόσταση του θεατή από το έργο.

Στην **εμβυθιστική παράσταση**, ο χώρος μετατρέπεται σε **ενεργό στοιχείο της αφήγησης**. Ο θεατής καλείται να τον εξερευνήσει, ενώ οι εναλλαγές τοπογραφίας, φωτισμού και αντικειμένων δημιουργούν δυναμικές μεταβάσεις, ενισχύοντας το βίωμα.

Στην **διαδραστική εγκατάσταση**, ο χώρος παύει να είναι στατικός και συγχωνεύεται με τον θεατή. Το **φυσικό και το φαντασιακό περιβάλλον ενώνονται**, μετατρέποντας τον χώρο σε βασικό φορέα της εμπύθισης.

3. Ψηφιακό εργαλείο και εμπύθιση

Στην **θεατρική παράσταση**, η τεχνολογία χρησιμοποιείται υποστηρικτικά (φωτισμός, ήχος), χωρίς να επηρεάζει άμεσα την εμπειρία του θεατή.

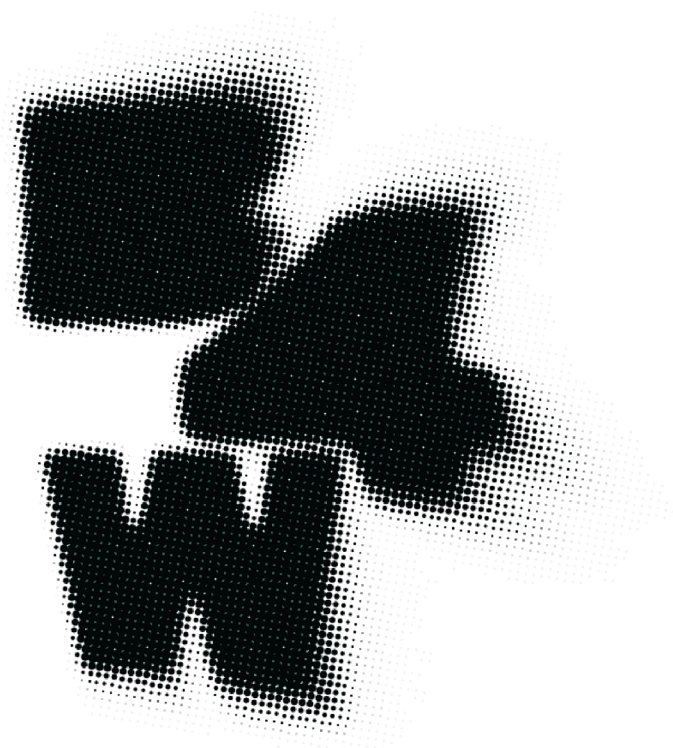
Στην **εμβυθιστική παράσταση**, η τεχνολογία **ενισχύει τις μεταβάσεις** μεταξύ συναισθηματικών καταστάσεων και συμβάλλει στη δημιουργία δυναμικών χωρικών σχέσεων.

Στην **διαδραστική εγκατάσταση**, η τεχνολογία αποτελεί **αναπόσπαστο μέρος της αφήγησης**. Δημιουργεί μια συγχώνευση **φυσικού και ψηφιακού κόσμου**, επεκτείνοντας την εμπύθιση σε ένα διαδραστικό περιβάλλον όπου ο θεατής γίνεται συνδημιουργός.

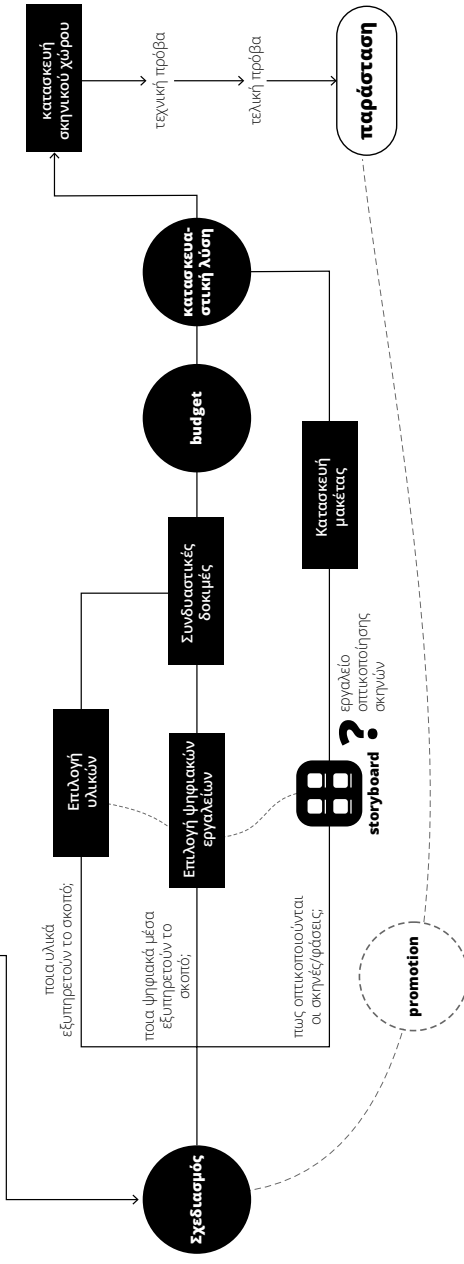
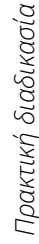
Η πλήρης εμπύθιση επιτυγχάνεται όταν και τα τρία εργαλεία βρίσκονται στην **ενεργή ζώνη (μίκρο) με την ενσωμάτωση του χώρου και της τεχνολογίας στο αφήγημα**.

κ ε φ α λ α ι ο

Εργαλειοθήκη “B4W”



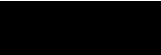





? Κεντρική ιδέα και
εικόνες και
διαγράμματα της
συνολικής αίσθησης



4.1

(Οδηγός Σχεδίασης
Εμβυθιστικής
Παράστασης)

	Αφετηρία- Τέλος
	Βήμα
	Κατασκευή- δημιουργία
	Επιλογή κατεύθυνσης
	Εργαλείο
	Πίνακας επιλογών/ Λίστα

Μέσα από την ανάλυση των μελετών περίπτωσης, διαπιστώνουμε ότι κάθε εργαλείο – αφηγηματικό, χωρικό ή τεχνολογικό – μεταβάλλεται ανάλογα με το πλαίσιο της παράστασης, αποκτώντας διαφορετικό ρόλο και λειτουργία. Η χρήση του δεν είναι στατική, αλλά προσαρμόζεται στις απαιτήσεις της εκάστοτε εμπειρικής εμπειρίας.

Με βάση αυτά τα ευρήματα, διαμορφώνεται ένας οδηγός σχεδίασης και υλοποίησης που μπορεί να λειτουργήσει ως σημείο αναφοράς για όσους επιθυμούν να δημιουργήσουν μια αντίστοιχη ή παρόμοια παράσταση. Ο οδηγός αυτός δεν επιβάλλει μία μοναδική προσέγγιση, αλλά προσφέρει ένα σύνολο εργαλείων και στρατηγικών που μπορούν είτε να εφαρμοστούν αυτούσια είτε να συνδυαστούν με νέους τρόπους, ανάλογα με τις ανάγκες του εκάστοτε δημιουργού.

Δεδομένου ότι τόσο τα σκηνογραφικά εργαλεία όσο και η νοηματοδότησή τους βρίσκονται σε διαρκή εξέλιξη, αυτή η εργαλειοθήκη δεν αποτελεί ένα στατικό μοντέλο, αλλά μια δυναμικά αναπτυσσόμενη βάση γνώσης. Στόχος της είναι να καταγράψει και να προσφέρει νέες δυνατότητες σχεδιασμού, προσαρμοσμένες σε διαφορετικά είδη παραστάσεων και εμπειρικών εμπειριών.

4.2

(Εργαλεία Εμβύθισης)

- 1 | Αφηγηματικά εργαλεία
- 2 | Χωρικά εργαλεία
- 3 | Ψηφιακά εργαλεία





Πλαίσιο: Όταν αλλάζει το πλαίσιο αλλάζει η αφετηρία, το εργαλείο και η λειτουργία του. (σχέση αφηγήματος - χώρου - τεχνολογίας).

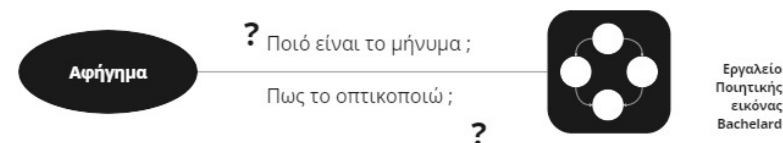
Τύπος παράστασης- εγκατάστασης:

Θεατρική Παράσταση, Εμβυθιστικό Θέατρο, Εμβυθιστική Εγκατάσταση, Εμβυθιστική και διαδραστική εγκατάσταση

Εργαλεία :



Αφηγηματικά :



Χωρικά:

Προσέγγιση Χώρου

1. Τεχνητοί κόσμοι: επανασχεδιασμένοι χώροι



2. Υφιστάμενοι χώροι: μικρές ρυθμίσεις στον πραγματικό κόσμο (site-specific)

Διάταξη χώρου

Σταθερή εμπειρία

- Μετωπική
- Αρένα
- Περιμετρική
- Ανοιχτή



Κίνηση στον χώρο

Περιπατητική εμπειρία
Καθοδηγούμενη /Ελευθέρη



Τεχνολογικά:

1. VR (Εικονική Πραγματικότητα)
2. AR (Επαυξημένη πραγματικότητα)
3. Projection mapping
4. Sensor Haptics

miro

4.3 (Συμπεράσματα)

Στη σύγχρονη εποχή, η σχέση του ατόμου με την κοινωνία βρίσκεται σε συνεχή αναζήτηση, με την τεχνολογία να διαμορφώνει νέες δυναμικές. Το θέατρο, ως αντανάκλαση των εκάστοτε κοινωνικών και τεχνολογικών εξελίξεων, έχει τη δυνατότητα να διευρυνθεί και να ενσωματώσει νέα εργαλεία και προσεγγίσεις.

Τα συμπεράσματα του πρώτου κεφαλαίου καταδεικνύουν πως ο θεατρικός χώρος διαθέτει σημαντικά περιθώρια εξέλιξης. Η σύνδεσή του με το αφήγημα επηρεάζει την εμπύθιση του θεατή, ενώ η αξιοποίηση περισσότερων αισθήσεων (όπως η αφή, η θερμοκρασία και η όσφρηση) μπορεί να ενισχύσει την πολυαισθητηριακή του διάσταση. Παράλληλα, η διεύρυνση του σκηνηκού χώρου πέρα από τα παραδοσιακά όρια μπορεί να οδηγήσει σε μια πιο βιωματική εμπειρία, μετατρέποντας τον θεατή σε ενεργό συνδημιουργό της παράστασης.

Το δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στις δυνατότητες εξέλιξης σε επίπεδο μεθοδολογίας και τεχνολογικής ενσωμάτωσης. Η απουσία ψηφιακών εργαλείων στη μεθοδολογία αφήνει περιθώρια διεύρυνσης, ενώ το αφηγηματικό εργαλείο, χωρίς τη στήριξη χωρικών ή ψηφιακών μέσων, παραμένει περιορισμένο στη νοητική εμπύθιση. Ο χωρικός παράγοντας διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο: η διάταξη του χώρου, η κινητικότητα των θεατών και η διαδραστικότητα ενισχύουν την εμπύθιση. Επιπλέον, η ομαλή ενσωμάτωση ψηφιακών στοιχείων μπορεί να μεταμορφώσει τον θεατρικό χώρο, καθιστώντας το σκηνικό και τα αντικείμενα ενεργά μέρη της αφήγησης.

Η ανάλυση των μελετών περίπτωσης ανέδειξε πως τα αφηγηματικά, χωρικά και τεχνολογικά εργαλεία δεν λειτουργούν στατικά, αλλά μεταβάλλονται και προσαρμόζονται στις απαιτήσεις κάθε εμπυθιστικής παράστασης. Αυτή η ευελιξία δημιουργεί νέες δυνατότητες σχεδιασμού, επιτρέποντας την ανάπτυξη ενός οδηγού και μιας εργαλειοθήκης, **B4W** που δεν προτείνουν μία μοναδική προσέγγιση, αλλά ένα σύνολο στρατηγικών προς εξερεύνηση και προσαρμογή.

Το θέατρο, καθώς εξελίσσεται μέσα από την αλληλεπίδραση χώρου, αφήγησης και τεχνολογίας, διατηρεί διαρκώς ανοιχτό το πεδίο για πειραματισμούς και νέες μορφές εμπύθισης. Έτσι, η έρευνα αυτή δεν οδηγεί σε ένα οριστικό μοντέλο, αλλά σε ένα σύνολο εργαλείων και προσεγγίσεων που παραμένουν ανοιχτές στη μελλοντική εξέλιξη του θεατρικού χώρου.

Βιβλιογραφία

Βιβλία:

Bachelard, G. (2014). Η ποιητική του χώρου, (Ε.Βέλτσου Μετ.), Χατζηνικολή

Bucknall, J. J. (2023). Talking about Immersive Theatre, Conversations on Immersions and Interactivities in Performance, methuen | Drama

Hartnoll, P. (1980). Ιστορία του θεάτρου, (Ρ. Πατεράκη Μετ.), Υποδομή

Howard, P. (2005). Τι είναι σκηνογραφία;, (Ε. Κιρκινέ Μετ.), Επίκεντρο

Jordan, R.-F. (1981). Ιστορία της Αρχιτεκτονικής, (Η. Δημήτρης Μετ.), Υποδομή

Kjellmer, V., Von Rosen, A. (2023). Σκηνογραφία και ιστορία της τέχνης, (Ε. Γερογιάννη Μετ.), Καρδαμίτσα

Κόκκινος, Γ. (1998). Ο σκηνογράφος και ο ερωδιός, Καστανιώτης

McKinney and Philip Butterworth, (2009), Cambridge University Press. «The Cambridge Introduction to Scenography», Joslin

Murray, J. (1998). Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace, The MIT Press

Murray, J. (2012). Inventing the medium, Principles of Interaction Design as a Cultural Practice, The MIT Press

Πατσαλίδης, Σ. (2019). Θέατρο και θεωρία II, University Studio Press

Surges, A. (2014). Σταθμοί της σκηνογραφίας του δυτικού θεάτρου, (Ι. Λακίδου Μετ.), Αιγόκερως

Ebook:

Thornett, L. (2017). *Scenography expanded: an introduction to contemporary performance design*, edited by Joslin McKinney and Scott Palmer. Routledge. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23322551.2017.1395248>

Διδακτορικές διατριβές:

McKinney, J. (2008). Η φύση της επικοινωνίας μεταξύ της σκηνογραφίας και του κοινού της. [Διδακτορική διατριβή, University of Leeds]. <https://etheses.whiterose.ac.uk/id/eprint/350/>

Shearing, D. R. (2015). *Audience Immersion and the Experience of Scenography*, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]. <https://core.ac.uk/download/pdf/30268385.pdf>

Πτυχιακές:

Σαπρής, Γ. (2013). *Σκηνογραφία και αρχιτεκτονικός χώρος*, [Πτυχιακή εργασία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης]. https://ikee.lib.auth.gr/record/339534/files/SARRIS_GEORGIOS.pdf

Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). *Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*

Άρθρα:

Boiko, T., Tatarenko, M., Iudova-Romanova, K., Tsyvata, Y., Lanchak, Y. (2023). *Digital Tools in Contemporary Theatre Practice*, *Association for Computing Machinery* <https://doi.org/10.1145/3582265>

Freitag, F., Molter, C., Mücke, L. K., Rapp, H., Schlarb, D. B., Sommerlad, E., Spahr, C., Zerhoch, D. (2020) *Immersivity:*

An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion Ambiances, *Direction Générale des Patrimoines - Ambiances Architectures Urbanités*. <https://doi.org/10.4000/ambiances.3233>

Gabelmann Holly J. , (2019) *Together Here: Immersive Theatre, Audience, and Space*, Trinity University

Park, J., Kang, H., Huh, C., Lee, M. J. (2022). *Do Immersive Displays Influence Exhibition Attendees' Satisfaction?: A Stimulus- Organism-Response Approach*, MDPI. <https://doi.org/10.3390/su14106344>

Helbo, A. (2016). *Semiotics and performing arts: contemporary issue*, Routledge. <https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1189727>

Griffey, J. (2020). *Introduction to Interactive Digital Media, Concept and Practice*. Routledge

Ηλεκτρονικοί σύνδεσμοι:

<https://www.britannica.com/art/theatre-design/Theatre-forms>

<https://hicarquitectura.com/2024/11/adolphe-appia-drawings-and-productions/>

<https://robertwilson.com/moby-dick>

<https://www.hkapa.edu/event/what-is-stage-series--katrin-brack>

<https://phoebethegreat.wordpress.com/2015/01/24/karrin-brack/>

<https://monicapquinn.medium.com/the-evolution-of-immersive-theater-past-present-and-future-4ab556747056>

<https://stevezafeiriou.com/immersive-performance-art/>
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3582265>
<https://medium.com/@jfi84056/exploring-the-difference-between-interactive-and-immersive-theatre-78b9251ab0e4>
<https://www.scenographytoday.com/production/lucinda-childs-and-robert-wilson-relative-calm/>
<https://www.scenographytoday.com/event/transforming-the-stage-a-lecture-at-tu-berlin-with-marcel-karnapke-cyberrauber/>
<https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality/>
<https://katiebeswick.com/2015/02/06/immersive-theatre-david-shearings-the-weather-machine/>
<https://interaktive-medien.muthesius-kunsthochschule.de/arbeiten/responsiv-fabric/>
<https://www.designboom.com/architecture/poetic-pragmatism-studio-point-copenhagen-04-26-19/>
<https://noproscaenium.com/how-immersive-virtual-reality-theatre-pushes-the-limits-of-storytelling-8265b198bfc7>
<https://epigram.org.uk/virtual-reality-the-future-of-theatre/>
<https://howlround.com/modes-media-digital-performance>
<https://medium.com/imisi3d/sensors-and-tracking-the-backbone-of-immersive-xr-experiences-fe7452b33631>
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2666998624001728>

<https://www.uos.ac.uk/about/news/vr-theatre-improves-accessibility-to-live-performance-new-research-finds/>
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211973621001021>
<https://blog.zhdk.ch/immersivearts/presence-absence-2019/>
<https://blog.zhdk.ch/immersivearts/dancing-digital-2019/>
<http://www.svoboda-scenograph.cz/en/works/>
https://www.peroni.com/lang_UK/ext_panel_imagine.php?imgid=106878

Καταλογος εικόνων

1. Εμβύθιση στο νερό, Pexels
2. Interior view of the Chapelle du Rosaire © Succession H. Matisse | Photo © François Fernandez
3. Virtual Reality, Pexels
4. Προϊστορικές τοποθεσίες και ζωγραφισμένα σπήλαια της κοιλάδας του Βεζέρ
5. Appia Stage Reloaded, <https://dresdencontemporaryart.com/en/event/appia-stage-reloaded>
6. László Moholy-Nagy, gelatin silver print, photogram, 1943, <https://azurebumble.wordpress.com/2011/10/07/laszlo-moholy-nagy-photograms/>
7. Παράσταση, Moby Dick by Anna Calvi and Robert Wilson, based on the eponymous novel by Herman

- Melville, <https://robertwilson.com/moby-dick>
8. Κάτοψη του συνόλου του ιερού του Ελευθερέως Διονύσου στην Αθήνα τον 5ο αιώνα π.Χ. Surges, A. (2014). Σταθμοί της σκηνογραφίας του δυτικού θεάτρου, (Ι. Λακίδου Μετ.), Αιγόκερως, σελ. 34
 9. <http://ancienttheater.culture.gr/el/i-ekselixi-tou-theatrikou-oikodomimatos/item/7-to-theatro>
 10. Κάτοψη και τομή κατα μήκος της μοναστηριακής εκκλησίας του Τσεντούλα (Σεν Ρίκερ) κατά την εποχή του Καρλομάγνου, Surges, A. (2014). Σταθμοί της σκηνογραφίας του δυτικού θεάτρου, (Ι. Λακίδου Μετ.), Αιγόκερως, σελ. 63
 11. Αρχοντικό από τα Πάθη μυστήριο που απεικονίζει τη δίκη του Ιησού από τον Πιλάτο, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Misterium>
 12. Από την frons scaenae στην αψίδα του προσκηνίου (σχέδιο D. Leconte). Παλλάντιο -Σκαμότσι, Ολυμπιακό θέατρο στην Βιτσέντσα (1580-1585). Κάτοψη και κάθετη τομή του τοίχου της σκηνής και των προοπτικών των δρόμων. Surges, A. (2014). Σταθμοί της σκηνογραφίας του δυτικού θεάτρου, (Ι. Λακίδου Μετ.), Αιγόκερως, σελ. 112
 13. Σεμπαστιάνο Σέρλιο (1475-1555), τραγικός διάκοσμος (στο Secondo libro de l'Architecture [1545], γκραβούρα. Εθνική βιβλιοθήκη της Γαλλίας, -Παρίσι. © Φωτογραφική Συλλογή Αρχείων Larbor. Surges, A. (2014). Σταθμοί της σκηνογραφίας του δυτικού θεάτρου, (Ι. Λακίδου Μετ.), Αιγόκερως, σελ. 109
 14. https://www.snms.info/page/les_corrales_de_comedias.htm
 15. Σχέδιο του Βαν Μπούσελ, (1596), Surges, A. (2014). Σταθμοί της σκηνογραφίας του δυτικού θεάτρου, (Ι. Λακίδου Μετ.), Αιγόκερως, σελ. 136
 16. Αξονομετρικό σχέδιο και πρόταση απόδοσης της αίθουσας και της σκηνής του Οτέλ ντε Μπουργκόν, Surges, A. (2014). Σταθμοί της σκηνογραφίας του δυτικού θεάτρου, (Ι. Λακίδου Μετ.), Αιγόκερως, σελ. 157
 17. Οδοιπόρος επάνω από τη θάλασσα της ομίχλης, 1818, Κάσπαρ Ντάβιντ Φρήντριχ.
 18. Orpheus, Hellerau 1913 Light can be structural. Appia distinguished between a diffuse light that allows visible scenery, and a concentrated light that models form.
 19. VERRATENES VOLK, σκηνοθεσία από τον Einar Schlee. Φωτογραφία David Baltzer
 20. Diapolyekran, The Birth of the World. Josef Svoboda και Emil Radok. Μόντρεαλ '67. Σύστημα 112 κινητών κύβων που δημιουργούν μια κινητική επιφάνεια προβολής. (Svoboda, 1993, σελ. 106)
 21. Μάχη του νέγρου και των σκύλων. Συγγραφέας: Bernard Marie Koltes. Σκηνοθεσία: Dimiter Gotscheff
 22. COMEDIE DIVINE, Flux Office, <https://flux-office.com/filter/scenography/COMEDIE-DIVINE>
 23. "Sleep No More" at The McKittrick Hotel in NYC, Punckdrunk, <https://marygabriellestrause.medium.com/sleep-no-more-at-the-mckittrick-hotel-in-nyc-566107d08cf6>
 24. "Sleep No More" at The McKittrick Hotel in NYC, Punckdrunk, <https://mckittrickhotel.com/events/sleep-no-more/>

25. Society of the spectacle, Guy Deborrd, https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fsubstack.com%2Fhome%2Fpost%2Fp-156308121%3Futm_campaign%3Dpost%26utm_medium%3Dweb&psig=AOvWaw09YhLCZI57q24RMG5rkPwP&ust=1740743109861000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBcQjhqFwoTCPCkIMjj44sDFQAAAAAdAAAAABAE
26. Olafur Eliasson, The Weather Project 2003, Turbine Hall, Tate Modern, London, <https://art1ficial.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/06/weather-pjt4.jpg>
27. Olafur Eliasson, The Weather Project 2003, Turbine Hall, Tate Modern, London, <https://publicdelivery.org/olafur-eliasson-the-weather-project/>
28. Antony Gormley, Blind Light, 17 May – 19 August 2007, Hayward Gallery. Image © Stephen White
29. Antony Gormley, Blind Light, 17 May – 19 August 2007, Hayward Gallery
30. A Thin Place, 2011, Etta Lilienthal, Directed by Andrew Russell <https://www.ettalilienthal.com/thinplace>
31. A Thin Place, 2011, Etta Lilienthal, Directed by Andrew Russell <https://www.ettalilienthal.com/thinplace>
32. eraritjaritjaka, Heiner Goebbels <https://www.klausgruenberg.de/eraritjaritjaka.htm>
33. eraritjaritjaka, Heiner Goebbels <https://www.klausgruenberg.de/eraritjaritjaka.htm>
34. eraritjaritjaka, Heiner Goebbels <https://www.klausgruenberg.de/eraritjaritjaka.htm>
35. eraritjaritjaka, Heiner Goebbels <https://www.klausgruenberg.de/eraritjaritjaka.htm>
36. eraritjaritjaka, Heiner Goebbels <https://www.klausgruenberg.de/eraritjaritjaka.htm>
37. eraritjaritjaka, Heiner Goebbels <https://www.klausgruenberg.de/eraritjaritjaka.htm>
38. “Sleep No More” at The McKittrick Hotel in NYC, Punchdrunk, <https://www.punchdrunk.com/work/>
39. Wondermart, Silvia Mercuriali, <https://www.silviamercuriali.com/wondermart>
40. Wondermart, Silvia Mercuriali, <https://www.silviamercuriali.com/wondermart>
41. Weather Machine, David Shearing, <https://www.davidshearing.com/work-1/the-weather-machine>
42. The Movement of Air: A New Dance Performance Incorporating Interactive Digital Projection from Adrien M & Claire B, <https://www.thisiscolossal.com/2015/11/movement-of-air-dance/>
43. Dancing Digital, Photo by Betty Fleck, ZHdK ©2019 <https://blog.zhdk.ch/immersivearts/dancing-digital-2019/>
44. Presence&Absence, Photo by Davide Arrizoli, ZHdK ©2019 Presence&Absence
45. VRtheatre, <https://www.born.net/insight/the-virtual-cinema-could-vr-redefine-the-film-industry>
46. The Movement of Air: A New Dance Performance Incorporating Interactive Digital Projection from Adrien M & Claire B, <https://www.thisiscolossal.com/2015/11/movement-of-air-dance/>
47. The Movement of Air: A New Dance Performance Incorporating Interactive Digital Projection from Adrien M & Claire B, <https://www.thisiscolossal.com/2015/11/movement-of-air-dance/>

48. AURA Nick Verstand, οπτικοακουστική εγκατάσταση, <https://www.dezeen.com/2017/11/25/aura-installation-translates-emotions-into-beams-of-light-studio-nick-verstand-dutch-design-week/>
49. Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson, <https://www.athinorama.gr/theatre/3034792/oi-treis-psiles-gynaikes-tou-mpomp-ouilson-epistrefoun/>
50. α, β, γ, Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson, <https://www.mytheatro.gr/aidame-tis-treis-psiles-gynaikes-kritiki-tis-parastasis/>
51. α, β, γ, Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson, <https://www.mytheatro.gr/aidame-tis-treis-psiles-gynaikes-kritiki-tis-parastasis/>
52. α, β, γ, Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson, <https://www.mytheatro.gr/aidame-tis-treis-psiles-gynaikes-kritiki-tis-parastasis/>
53. Einstein on the Beach (1976), Robert Wilson, <https://robertwilson.com/einstein-on-the-beach>
54. Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson, <https://cultureisathens.gr/event/treis-psiles-gynaikes/>
55. Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson, <https://www.mytheatro.gr/aidame-tis-treis-psiles-gynaikes-kritiki-tis-parastasis/>
56. Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson, <https://www.mytheatro.gr/aidame-tis-treis-psiles-gynaikes-kritiki-tis-parastasis/>
57. Τρεις Ψηλές Γυναίκες", Robert Wilson, <https://www.mytheatro.gr/aidame-tis-treis-psiles-gynaikes-kritiki-tis-parastasis/>
58. David Shearing, 2012, Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο, <https://www.jamesbulley.com/and-it-all-comes-down-to-this>
59. David Shearing, 2012, Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο, <https://www.jamesbulley.com/and-it-all-comes-down-to-this>
60. David Shearing, 2012, Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο, <https://www.jamesbulley.com/and-it-all-comes-down-to-this>
61. individual projections, David Shearing, Shearing, D. R. (2015). Audience Immersion and the Experience of Scenography, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]. <https://core.ac.uk/download/pdf/30268385.pdf>
62. David Shearing, 2012, Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο, Shearing, D. R. (2015). Audience Immersion and the Experience of Scenography, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]. <https://core.ac.uk/download/pdf/30268385.pdf>
63. David Shearing, 2012, Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο, Shearing, D. R. (2015). Audience Immersion and the Experience of Scenography, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]. <https://core.ac.uk/download/pdf/30268385.pdf>
64. David Shearing, 2012, Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο, Shearing, D. R. (2015). Audience Immersion and the Experience of Scenography, [Διδακτορική Εργασία, The University of Leeds]. <https://core.ac.uk/download/pdf/30268385.pdf>
65. David Shearing, 2012, Stage Theatre, Λιντς, Ηνωμένο Βασίλειο, <https://www.jamesbulley.com/and-it-all-comes-down-to-this>
66. «A Forest Where Gods Live», teamLab, Jul 12 - Nov 04, 2024 Mifuneyama, Takeo Hot Springs, Kyushu

67. Life is Continuous Light, teamLab, Azalea Valley, 2017, Interactive Digitized Nature, Sound: Hideaki Takahashi <https://www.teamlab.art/e/mifuneyamarakuen/#modal-4>
68. Αντηχώντας το όρος Mifuneyama, teamLab, Azalea Valley, 2018, Interactive Digitized Nature, Sound: Hideaki Takahashi <https://www.teamlab.art/it/w/resonating-mountain/mifuneyamarakuen/>
69. Drawing on the water surface created by the dance of koi and boats, teamLab, 2015, Mifuneyama Rakuen Pond, Interactive Digitized Nature, <https://www.teamlab.art/w/mifuneyama/mifuneyamarakuen/>
70. Drawing on the water surface created by the dance of koi and boats, teamLab, 2015, Mifuneyama Rakuen Pond, Interactive Digitized Nature, <https://www.teamlab.art/w/mifuneyama/mifuneyamarakuen/>

Παπίδη Άννα Παγώνα - Τσιντζέλη Δάφνη Αναστασία

