

ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ

Η γέννηση του σκηνικού χώρου των έργων του Ευριπίδη Λασκαρίδη, μέσα
από χωρικές και σημειολογικές αναλύσεις του έργου “ELENIT”



ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
2025

Ερευνητική Εργασία

Αφηγηματική - Μεταμορφωτική Σκηνογραφία

Η γέννηση του σκηνικού χώρου των έργων του
Ευριπίδη Λασκαρίδη, μέσα από χωρικές και
σημειολογικές αναλύσεις του έργου “ELENIT”.

Πρακατέ Χριστίνα

Επιβλέπουσα: Μαρία Μανδαλάκη

Ευχαριστίες

Η ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας κατέστη εφικτή χάρη στη γενναιόδωρη συμβολή και αμέριστη υποστήριξη του ίδιου του δημιουργού, κ. Ευριπίδη Λασκαρίδη. Η πρόσβαση στο υλικό μελέτης καθώς και η συνεχής επικοινωνία και συνεργασία μαζί του και με τη συνεργάτιδά του, Νικολέτα Μπριασούλη, υπήρξαν καθοριστικής σημασίας για την ερευνητική διαδικασία.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλω επίσης στην κα Μαρία Μανδαλάκη, για την καθοδήγηση, τη διαρκή στήριξη και τον ενθουσιασμό της, που με ενέπνευσαν και ενίσχυσαν την πορεία αυτής της μελέτης.

Ακόμη οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στους γονείς μου, που είναι πάντα δίπλα μου και με στηρίζουν σε όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.

Abstract

The research project “Metamorphosis” examines the stage space as an autonomous and co-creative factor in the performing arts, using “ELENIT” by Euripides Laskaridis as a case study. It analyzes how light, set objects, materials, and performers compose an experiential, non-realistic world that operates beyond traditional plot structures. Through a spatial–visual and semiotic approach, scenography is explored as a generator of narrativity, where the absence of a script does not prevent the creation of meaning. The role of lighting, fixed and movable sets, as well as absurdity as a narrative tool, highlights stage space as a key bearer of meaning—capable of creating atmosphere, determining the flow of action, and shaping the audience’s experience. “ELENIT”, rejecting realism, focuses on the bodily and sensory experience, transforming scenography into a protagonist of theatrical storytelling.

Περίληψη

Η ερευνητική εργασία «Αφηγηματική-Μεταμορφωτική Σκηνογραφία» εξετάζει τον σκηνικό χώρο ως αυτόνομο και συνδημιουργικό παράγοντα στην παραστατική τέχνη, μελετώντας το έργο “ELENIT”, του Ευριπίδη Λασκαρίδη. Αναλύει τον τρόπο με τον οποίο το φως, τα σκηνικά αντικείμενα, τα υλικά και οι performers συνθέτουν έναν βιωματικό, μη ρεαλιστικό κόσμο που λειτουργεί πέρα από την παραδοσιακή πλοκή. Μέσα από χωρική–οπτική και σημειολογική προσέγγιση, διερευνάται η σκηνογραφία ως γεννήτρια αφηγηματικότητας, όπου η απουσία σεναρίου δεν αναιρεί τη δημιουργία νοήματος. Ο ρόλος του φωτισμού, των σταθερών και κινητών σκηνικών, αλλά και της γελοιότητας, ως αφηγηματικό εργαλείο, αναδεικνύει τον σκηνικό χώρο ως βασικό φορέα νοήματος, ικανό να δημιουργεί ατμόσφαιρα, να καθορίζει τη ροή της δράσης και να διαμορφώνει την εμπειρία του

θεατή. Το “ELENIT”, αρνούμενο τον ρεαλισμό, εστιάζει στη σωματική και αισθητηριακή εμπειρία, μετατρέποντας τη σκηνογραφία σε πρωταγωνιστή της θεατρικής αφήγησης.

Περιεχόμενα

Στόχος της ερευνητικής	10
Εισαγωγή	11
Μεθοδολογία ανάλυσης	13
Σχετικά με τον καλλιτέχνη	15
Η επίδραση καλλιτεχνών και θεαμάτων στην πορεία του δημιουργού	17
Η έννοια της μεταμόρφωσης	25
Η χρήση του κωμικού στοιχείου	28
Περί σκηνογραφίας	29
Σκηνογραφικές τεχνικές και μέθοδοι	30
Σκηνογραφική σημειολογία	34
Σκηνογραφική αποδόμηση του έργου	37
Το φως ως σκηνογραφικό στοιχείο	38
Βασικά σκηνογραφικά στοιχεία - σταθερά σκηνικά	48
Συμπληρωματικά σκηνογραφικά στοιχεία - κινητά σκηνικά	51
Βασικοί χαρακτήρες και σημαντικά props	56

Περιεχόμενα

Σκηνογραφική γεωμετρία	67
Χαρακτηριστικά σκηνογραφικά μοτίβα των έργων του Λασκαρίδη	79
Η δημιουργική μέθοδος του Ευριπίδη Λασκαρίδη	83
Μέσα από τη ματιά του δημιουργού	87
Συμπεράσματα	91
Παράρτημα	95
Από τον δημιουργό προς τη συγγραφέα	97
Συνέντευξη	99
Πηγές	111
Βιβλιογραφικές πηγές	111
Ηλεκτρονικές πηγές	114
Πηγές εικόνων	116

Στόχος της ερευνητικής

Στόχος της ερευνητικής εργασίας είναι η αντίληψη της βαρύτητας του σκηνικού χώρου στις παραστατικές τέχνες καθώς και η εξερεύνηση της σημασίας του “concept”, του σεναρίου και του νοηματικού περιεχομένου ως στοιχεία του σκηνογραφικού σχεδιασμού. Μέσα από την ανάλυση του “ELENIT”, του Ευριπίδη Λασκαρίδη, γίνεται μια απόπειρα ανάλυσης αυτής της σχέσης. Μπορεί να υπάρξει μια παράσταση χωρίς πλοκή και βαθύτερο κοινωνικό νόημα;

Πώς σκηνογραφείται μια παράσταση που δεν βασίζεται σε ένα σενάριο όταν, μέχρι τώρα, η θεματική και η πλοκή της ήταν αυτά τα οποία θα όριζαν τα σκηνικά;

Ποιος είναι ο σκοπός και ο ρόλος της σκηνογραφίας σε μια αντίστοιχη παράσταση;

Ποια η σχέση μεταξύ performer και σκηνικού χώρου, η αλληλεπίδραση μεταξύ τους καθώς και ο τρόπος που ο θεατής αντιλαμβάνεται αυτή τη σχέση; Πώς τα παραπάνω δημιουργούν την πλοκή;

Πώς η σκηνογραφία μετατρέπεται από συμπλήρωμα της δράσης σε γεννήτρια αφηγηματικότητας;

Τέλος πολύ σημαντικά είναι τα εργαλεία και οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία του περιβάλλοντος και την ολοκλήρωση της σκηνικής σύνθεσης. Πώς ένα υλικό επηρεάζει το περιεχόμενο της παράστασης; Γιατί επιλέγεται ένα συγκεκριμένο χρώμα; Υπάρχει κάποια σημειολογία πίσω από κάθε επιλογή ή είναι και το τυχαίο αναπόσπαστο κομμάτι της σύνθεσης; Μήπως η τυχειότητα είναι το βασικότερο εργαλείο σε αυτήν την δημιουργική διαδικασία;

Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται στον σκηνικό χώρο, προσεγγίζοντάς τον ως αυτόνομο, δραστικό και συνδημιουργικό στοιχείο της παραστατικής τέχνης, με παράδειγμα το έργο “ELENIT” του Ευριπίδη Λασκαρίδη. Μέσα από συνδυασμό χωρικής–οπτικής και σημειολογικής ανάλυσης διερευνάται ο τρόπος με τον οποίο σκηνικά αντικείμενα, φωτισμοί, υλικά και ερμηνευτές συνδιαμορφώνουν έναν αφηρημένο, αλλά ταυτόχρονα βιωματικό κόσμο, αποκομμένο από τις συμβάσεις της παραδοσιακής αφήγησης.

Η εργασία θέτει προβληματισμούς γύρω από την έννοια του “concept”, την απουσία σεναρίου και την ανατροπή της σκηνικής συμβατικότητας, αποκαλύπτοντας τη λειτουργία της σκηνογραφίας ως μέσο έκφρασης νοημάτων πέρα από τη γλώσσα. Παράλληλα, διερευνάται η σκηνική «μεταμόρφωση» όχι μόνο ως αισθητικό και θεατρικό συμβάν, αλλά και ως σημειολογικό εργαλείο: ως μια διαδικασία αποδόμησης της πραγματικότητας και επανασύστασής της σε έναν

Εισαγωγή

φανταστικό, δυστοπικό, αλλά βαθιά βιωματικό χροχρόνο.

Σε αυτό το πλαίσιο, τίθενται κρίσιμα ερωτήματα: Μπορεί να υπάρξει παράσταση χωρίς σενάριο; Ποιος είναι ο ρόλος της σκηνογραφίας σε ένα έργο χωρίς λόγο; Πώς γεννιέται το νόημα χωρίς κείμενο, μέσα από τα υλικά αντικείμενα και την ατμόσφαιρα; Το “ELENIT”, ως ένα έργο που αρνείται τον ρεαλισμό και επενδύει στη σωματική, αισθητηριακή και συμβολική εμπειρία του θεατή, γίνεται το κατάλληλο πεδίο για την ανίχνευση των νέων μορφών που μπορεί να λάβει ο σκηνικός χώρος στο σύγχρονο θέατρο.

Τα έργα του Λασκαρίδη δεν κατατάσσονται σε κατηγορία (χορευτικά, θεατρικά) αλλά αποτελούν από μόνα τους μία ανεξάρτητη κατηγορία παραστατικής τέχνης. Η πλοκή εξελίσσεται, απουσία κειμένου, ενώ μέχρι τώρα ο θεατής μπορούσε να απευθυνθεί και σε ένα αφήγημα συγκεκριμένο με σκοπό την καλύτερη κατανόηση του έργου και την αφομοίωση του

νοήματος. “Δεν πιστεύω στα κλειστά νοήματα, [...] προτιμώ να αφήνω τα έργα μου χωρίς επεξηγήσεις, ώστε κάθε θεατής να βρίσκει την ευκαιρία να τα στολίζει, αν το επιθυμεί, με τη δική του φαντασία. Ο άλλος τρόπος, αυτός του ενός συγκεκριμένου και κλειστού νοήματος, δεν με ευχαριστεί. [...] Στα μάτια μου φαντάζει διδακτικός και δεν νομίζω πως έχω τίποτα να διδάξω σε κανέναν.”, αναφέρει ο Λασκαρίδης σε συνέντευξή του. Με αυτή τη δήλωση ξεκινάει η προσπάθεια σκηνογραφικής ανάλυσης του έργου “ELENIT”, με βάση ιστορικές και νέες σκηνογραφικές τεχνικές, και νοηματική ανάλυση βάση προσωπικών συνειρμών της συγγραφέως της παρούσας εργασίας, ως συμπληρωματικό σκηνογραφικό εργαλείο.

Βασικές έννοιες

Black box:

Θεατρικός χώρος με μαύρους τοίχους και ελάχιστο σκηνικό εξοπλισμό, που επιτρέπει ελεύθερη διαμόρφωση.

Front light:

Φωτισμός από το μπροστινό μέρος της σκηνής προς τον performer ή το σκηνικό, που προσφέρει καθαρή ορατότητα αλλά δίνει την δισδιάστατη αίσθηση.

Prop:

Κάθε αντικείμενο που χρησιμοποιείται από τους performers επί σκηνής, με λειτουργικό ή συμβολικό ρόλο, συμβάλλοντας στη δράση ή στη δημιουργία νοήματος.

Side light:

Φωτισμός από το πλάι της σκηνής, που αναδεικνύει τη σωματικότητα και την κίνηση των performers, δημιουργώντας πιο δυναμικές σκιάς και όγκους.

Βασικός χαρακτήρας:

Κεντρικό πρόσωπο/οντότητα που δρα σε μια παράσταση και καθορίζει την εξέλιξη της δράσης ή την πλοκή.

Γελοιότητα:

Αισθητική στρατηγική που χρησιμοποιεί το υπερβολικό, το παράδοξο ή το γκροτέσκο για να προκαλέσει γέλιο, ξάφνιασμα ή αμηχανία.

Κινητό σκηνικό:

Σκηνικό στοιχείο ή αντικείμενο που μετακινείται ή αλλάζει θέση/λειτουργία κατά τη διάρκεια της παράστασης, συμβάλλοντας στη δημιουργία διαφορετικών χωρικών συνθηκών.

Μεθοδολογία ανάλυσης

Μεταμόρφωση:

Κεντρική έννοια στη δουλειά του Λασκαρίδη: η συνεχής αλλαγή και μετάβαση από το ρεαλιστικό στο φανταστικό.

Μονάδα δράσης (ΜΔ):

Δραματουργική ενότητα μιας παράστασης με δική της αρχή, κορύφωση και λύση, σύμφωνα με τις θεωρίες του Stanislavski και του Pavis. Στο “ELENIT” οργανώνεται η παράσταση σε κύριες, μεταβατικές και εισαγωγικές/καταληκτικές ενότητες.

Σημειολογική τεχνική σκηνογραφικής ανάλυσης:

Ανάλυση της σκηνογραφίας ως συστήματος σημείων και συμβόλων όπου κάθε σκηνικό στοιχείο (φωτισμός, κοστούμια, αντικείμενα, κίνηση) θεωρείται «σημείο» που μεταφέρει νόημα και επικοινωνεί θεματικά, ψυχολογικά και αφηγηματικά επίπεδα.

Σκηνογραφικό τρίγωνο:

Νοητό τρίγωνο που προκύπτει από την τοποθέτηση σκηνικών στοιχείων και performer στον χώρο. Προσδίδει οπτική ισορροπία και εξυπηρετεί την πλοκή.

Σταθερό σκηνικό:

Σκηνικό στοιχείο που παραμένει αμετάβλητο καθ' όλη τη διάρκεια της παράστασης, ορίζοντας τον βασικό χωρικό καμβά του έργου.

Χωρική-οπτική τεχνική σκηνογραφικής ανάλυσης:

Προσέγγιση που εξετάζει πώς χρησιμοποιείται ο σκηνικός χώρος, η προοπτική, το φως, τα υλικά, τα χρώματα και οι υφές, και πώς όλα αυτά συνθέτουν την ατμόσφαιρα και επηρεάζουν τις σχέσεις μεταξύ χαρακτήρων και δράσης.

Υπάρχουν τέσσερις βασικές τεχνικές σκηνογραφικής ανάλυσης μιας παράστασης: Σημειωτική, Actor-Network, Practice-as-research, Χωρική-Οπτική. Κατά τη σημειωτική τεχνική η ανάλυση της σκηνογραφίας γίνεται εξετάζοντας την ερμηνευτική λειτουργία του σκηνικού, των κοστούμιών, του φωτισμού, της κίνησης, και αναλύοντας τα ως ένα σύστημα σημείων και συμβόλων. Η προσέγγιση αυτή βασίζεται στην ιδέα ότι κάθε σκηνικό στοιχείο λειτουργεί ως ένα “σημείο” που μεταφέρει νόημα στο κοινό. Εξετάζεται το πώς τα σκηνογραφικά στοιχεία λειτουργούν ως «γλώσσα» που επικοινωνεί θεματικά, ψυχολογικά και αφηγηματικά επίπεδα του έργου.

Η θεωρία Actor-Network (ANT) αντιμετωπίζει τη σκηνογραφία όχι απλώς ως φόντο ή διακόσμηση, αλλά ως ενεργό «δρών» που συνδιαμορφώνει την παράσταση. Αντί να διαχωρίζει τον «άνθρωπο» από το «αντικείμενο», αυτή η θεωρία εξετάζει πώς οι άνθρωποι (σκηνοθέτες, ηθοποιοί, θεατές) και τα πράγματα

(σκηνικά, φωτισμός, αντικείμενα) σχηματίζουν δίκτυα που παράγουν σημασίες. Είναι ιδανική για αναλύσεις που εστιάζουν στη σχέση μεταξύ υλικών και άυλων στοιχείων της θεατρικής πράξης (Hann, 2012, σ. 276-293).

Στην τεχνική Practice-as-Research ή PaR, η ίδια η δημιουργία σκηνογραφίας αποτελεί εργαλείο παραγωγής γνώσης. Ο σκηνογράφος λειτουργεί ως ερευνητής μέσω της πράξης: τα σκίτσα, τα μοντέλα, οι κατασκευές και οι δοκιμές επί σκηνής αποκτούν αναλυτική αξία. Η θεωρία και η πράξη βρίσκονται σε συνεχή διάλογο. Είναι μια προσέγγιση που χρησιμοποιείται συχνά σε διδακτορικά προγράμματα καλλιτεχνικής έρευνας και σε σύγχρονες θεατρικές σχολές. Παρακάτω θα δούμε ότι αυτή είναι και η βασική τεχνική που χρησιμοποιεί ο Ευριπίδης Λασκαρίδης για τη δημιουργία των έργων του (Hann, 2012, σ.6-25).

Κατά τη χωρική-οπτική τεχνική αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιείται ο σκηνικός χώρος, η προοπτική, το φως και τα υλικά, η

διάταξη των σκηνικών αντικειμένων, τα χρώματα, οι υφές και η αλληλεπίδρασή τους με το φως και την κίνηση. Αυτή η μέθοδος δίνει έμφαση στο πώς το σκηνικό περιβάλλον υποστηρίζει τη δραματουργία, δημιουργεί ατμόσφαιρα και καθορίζει τις σχέσεις μεταξύ χαρακτήρων. (Howard, 2009, σ.68–90)

Στην παρούσα εργασία υιοθετείται ένας συνδυασμός χωρικής-οπτικής και σημειολογικής μεθοδολογικής προσέγγισης, με στόχο την πληρέστερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι σκηνογραφικές τεχνικές και τα τεχνάσματα συμβάλλουν στη διαμόρφωση και εξέλιξη της πλοκής.

Παράλληλα, ύστερα από επικοινωνία της συγγραφέως με τον δημιουργό και την ομάδα του, εξασφαλίστηκε πρόσβαση σε οπτικοακουστικό υλικό από τις παραστάσεις “ELENIT”, “Relic”, “TITANS” και “Lapis Lazuli”, σε αδημοσίευτες εικόνες από το “ELENIT”, καθώς και σε προσωπική συνέντευξη του δημιουργού. Η πρόσβαση σε αυτό το

πρωτογενές υλικό, και κυρίως η απευθείας επαφή με τον ίδιο τον καλλιτέχνη, προσδίδει ιδιαίτερη βαρύτητα στην έρευνα, καθώς η ανάλυση δεν περιορίζεται πλέον σε προσωπικές ερμηνείες της συγγραφέως ή σε δευτερογενείς μελέτες, αλλά ενσωματώνει και την ίδια την οπτική του δημιουργού για τα έργα του, καθώς και τις δικές του σκέψεις πάνω στη διαδικασία ανάλυσης.



Εικόνα 1: Ευριπίδης Λασκαρίδης

Σχετικά με τον καλλιτέχνη

Ο Ευριπίδης Λασκαρίδης είναι Έλληνας δημιουργός και performer, γνωστός για την ιδιαίτερη καλλιτεχνική του γλώσσα, που συνδυάζει στοιχεία θεάτρου, χορού και εικαστικών τεχνών. Σπούδασε υποκριτική στο Θέατρο Τέχνης «Κάρολος Κουν» και σκηνοθεσία στη Νέα Υόρκη, με υποτροφία του Ιδρύματος Ωνάση. Έχει συνεργαστεί με καλλιτέχνες όπως ο Δημήτρης Παπαϊωάννου και ο Robert Wilson. Από το 2000 σκηνοθετεί δικά του έργα (site-specific performances και ταινίες μικρού μήκους), ενώ το 2009 ιδρύει την ομάδα παραστατικών τεχνών “OSMOSIS”. Τα έργα του “Relic” (2015), “TITANS” (2017), “ELENIT” (2019) και “Lapis Lazuli” (2024) έχουν περιοδεύσει παγκοσμίως, σε φεστιβάλ και θέατρα όπως το “Théâtre de la Ville” (Παρίσι), το “Barbican” (Λονδίνο), το FTA (Μόντρεαλ) και το “Public Theater” (Νέα Υόρκη), αποσπώντας διακρίσεις για τον φωτισμό και την καινοτομία τους. Παράλληλα, έχει αναπτύξει ισχυρή παρουσία στα εικαστικά, με έργα όπως τα “SELF-PORTRAITS”, “THIRÍO” και το

[ΚΑΜΑΡΕΣ]. Η δουλειά του έχει παρουσιαστεί σε φεστιβάλ, μπιενάλε και πολιτιστικές πρωτεύουσες της Ευρώπης. Έχει λάβει την υποτροφία Pina Bausch (2016) και το Onassis AiR Fellowship (2022), ενώ συνεχίζει να ερευνά νέες μορφές σύγχρονης τέχνης, συνδυάζοντας performance, εικόνα και προσωπική αφήγηση. Σαν καλλιτέχνης έχει επηρεαστεί από το έργο της Pina Bausch, του Robert Wilson, του Andy Warhol, καθώς και από άλλα ήδη θεάματος όπως το τσίρκο, τα Drug Show και το burlesque. (Λασκαρίδης)

Η επίδραση καλλιτεχνών και θεαμάτων στην πορεία του δημιουργού

Στο έργο του Ευριπίδη Λασκαρίδη διακρίνεται ένας διαρκής διάλογος με τις αισθητικές και εννοιολογικές αναζητήσεις σημαντικών μορφών του σύγχρονου θεάτρου και της performance. Ο καλλιτέχνης αντλεί έμπνευση από δημιουργούς όπως η Pina Bausch και ο Robert Wilson, ενσωματώνοντας στοιχεία από τη σκηνική τους γλώσσα και επαναπροσδιορίζοντάς τα μέσα από τη δική του, βαθιά προσωπική καλλιτεχνική ταυτότητα. Οι επιρροές αυτές δεν λειτουργούν ως μιμητισμός, αλλά ως δημιουργική αφορμή για την ανάπτυξη μιας σκηνικής γραφής που κινείται ανάμεσα στο θέατρο, την εικαστική εγκατάσταση και την σωματική αφήγηση.

Η Pina Bausch αντιμετωπίζει τη σκηνή ως ένα έργο τέχνης, στο οποίο η σκηνογραφία, η κίνηση, ο ήχος, τα φώτα και η υποκριτική ενσωματώνονται σε μια ενιαία καλλιτεχνική πρόταση. Η ίδια δήλωνε πως το σκηνικό δεν πρέπει να είναι εντυπωσιακό αυτόνομο αλλά να ζωντανεύει μέσα από την αλληλεπίδραση με τους

ερμηνευτές (Pabst & Borzik, 1980, σ.45-52). Συχνά, η κατασκευή του σκηνικού ολοκληρώνεται στο τέλος της δημιουργικής διαδικασίας, με βάση τις ανάγκες που αναδύθηκαν από τη δουλειά με τους χορευτές (Radosavljević, 2019).

Κεντρικό χαρακτηριστικό της σκηνογραφικής προσέγγισης της Bausch είναι η χρήση αντικειμένων που αποκτούν λειτουργικό και συμβολικό ρόλο. Στο Café Müller (1978), οι καρέκλες δεν αποτελούν απλώς έπιπλα αλλά εμπόδια και εμπειρίες που ενεργοποιούν την κίνηση και την αφήγηση. Η χορεύτρια κινείται με κλειστά μάτια, σκοντάφτει, πέφτει, και αγκαλιάζει, δίνοντας στο σκηνικό χαρακτήρα βιωματικού χώρου και όχι στατικής εικόνας (Pabst & Borzik, 1980, σ.53-58).



Εικόνα 2: "Café Müller" της Pina Bausch

Ακόμη, η δομή των έργων συχνά ακολουθεί τεχνικές κολλάζ και μοντάζ. Σκηνές και εικόνες διαδέχονται η μία την άλλη χωρίς αυστηρή χρονική ή αφηγηματική συνέχεια. Η σκηνογραφία σε αυτό το πλαίσιο λειτουργεί ως κινούμενο τοπίο που αλλάζει σημασία ανάλογα με τη δράση, χωρίς να επιδιώκει την ψευδαίσθηση του «πραγματικού» χώρου, αλλά προτείνοντας έναν χώρο ψυχικής εμπειρίας (Lima, 2014, 83-85). Αν η Bausch τονίζει τη συναισθηματική εμπλοκή και τον αυτοσχεδιασμό μέσα από το σώμα και τα αντικείμενα, ο Wilson επιβάλλει έναν αυστηρό οπτικό και ρυθμικό έλεγχο και γεωμετρική ακρίβεια.

Ο Robert Wilson, ένας από τους πιο επιδραστικούς σκηνοθέτες και σκηνογράφους του 20ού και 21ου αιώνα, έχει αναπτύξει μια ιδιοσυγκρασιακή, εικαστική προσέγγιση στη θεατρική σκηνογραφία που επαναπροσδιορίζει τα όρια ανάμεσα στο θέατρο, την αρχιτεκτονική και τις εικαστικές τέχνες. Στο έργο του, η σκηνή δεν είναι απλώς τόπος δράσης αλλά ένας σύνθετος, χορογραφημένος χώρος στον οποίο το φως, τα

αντικείμενα και η σωματική κίνηση λειτουργούν ως ισοδύναμοι συντελεστές της αφήγησης.

Κεντρικός άξονας της σκηνογραφίας του είναι το φως, το οποίο αντιμετωπίζει όχι μόνο ως τεχνικό εργαλείο, αλλά ως πρωταγωνιστικό εκφραστικό μέσο. Ο ίδιος περιγράφει το φως ως «μαγικό ραβδί», και σχεδιάζει το σκηνικό σαν «καμβά για το φως» (Holmberg, 1996, σ.45-46). Το φως δεν έρχεται να φωτίσει τον χώρο, αλλά να τον δημιουργήσει και να ορίσει τον ρυθμό και τη δομή της παράστασης. Ο Wilson είναι από τους λίγους σκηνοθέτες που αναγνωρίζεται ταυτόχρονα και ως σχεδιαστής φωτισμού (Holmberg, 1996, σ.57-60).

Η προσέγγισή του στον σκηνικό σχεδιασμό είναι συχνά αρχιτεκτονική, με έντονη έμφαση στη γεωμετρία, στη συμμετρία και στη δομή του χώρου. Ο ίδιος ξεκινά από το φως και οργανώνει τον σκηνικό χώρο σε διακριτές ενότητες που συνομιλούν μεταξύ τους – ζεύγη χώρων, μορφών και χρωμάτων σε διάλογο (Brandknewmag). Οι σκηνές του Wilson θυμίζουν έργα σύγχρονης

τέχνης, ενώ η χρήση αντικειμένων, όπως καρέκλες, τραπέζια ή ακόμα και ζώα, αφαιρείται από τον ρεαλισμό και μετατρέπεται σε αφηρημένη εικόνα με έντονο συμβολικό ή ποιητικό χαρακτήρα (Arens, 1991, σ.14-40).

Η κίνηση, επίσης, αποτελεί βασικό συστατικό της σκηνογραφικής δομής του. Ο Wilson ενορχηστρώνει τις κινήσεις των ηθοποιών σαν χορογράφος· αυτές είναι εξαιρετικά αργές, με έντονη γεωμετρική ακρίβεια και αποσπασμένες από τη λογική του ρεαλιστικού θεάτρου. Συχνά, οι ηθοποιοί φορούν έντονο λευκό μακιγιάζ, που λειτουργεί σαν μάσκα, ενισχύοντας την αίσθηση της αφαίρεσης και της απόστασης (Lynch, 2010). Ο χώρος έτσι δεν είναι παθητικό σκηνικό υπόβαθρο, αλλά ενεργός χαρακτήρας της παράστασης, συνδιαμορφωτής της θεατρικής εμπειρίας.

Ένα ξεχωριστό στοιχείο της σκηνογραφίας του Wilson είναι η διαρκής παρουσία των καρεκλών. Ήδη από το 1969, στο έργο *The Life and Times of Sigmund Freud*, χρησιμοποίησε μια καρέκλα

ως εικαστικό και σκηνοθετικό εργαλείο, κάτι που επανέρχεται συνεχώς στο έργο του. Οι καρέκλες μετατρέπονται από καθημερινά αντικείμενα σε αφηρημένα σύμβολα, συνδεδεμένα με τον χρόνο, την απουσία και την αρχιτεκτονική του βλέμματος (Arens, 1991).

Εικόνα 3: *The Life and Times of Sigmund Freud*, Robert Wilson



Εικόνα 4: *The Sandman*, Robert Wilson

Μερικές ακόμη από τις επιρροές του δημιουργού είναι το burlesque και το τσίρκο, δυο ιστορικά, εντυπωσιακά και πληθωρικά είδη θεάματος. Το burlesque αποτελεί μια θεατρική μορφή όπου η σκηνογραφία και τα κοστούμια διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στη διαμόρφωση του θεάματος. Η σκηνογραφία στο είδος αυτό είναι ολιστική, συνδυάζοντας σκηνικό χώρο, φωτισμό, ήχο και ένδυση σε μια ενιαία σκηνική εμπειρία (Walker, 1992, σ.134-136). Ιστορικά, ειδικά στη βικτωριανή περίοδο, οι παραστάσεις burlesque ενσωμάτωναν εντυπωσιακά σκηνικά και θεματικές εξτραβαγκάντσες για να τονίσουν τη σάτιρα και το θεατρικό μεγαλείο (Scott, 2019, σ.45-49). Τα κοστούμια στο burlesque λειτουργούν τόσο ως αισθητικά στοιχεία όσο και ως μέσα αφήγησης και αυτοέκφρασης. Από τα πολυτελή ιστορικά κοστούμια με φτερά, στρας και κορσέδες του 19ου αιώνα μέχρι τις σύγχρονες DIY δημιουργίες του neo-burlesque, η ένδυση εξελίσσεται παράλληλα με τις κοινωνικές αντιλήψεις για το φύλο και τη σεξουαλικότητα (Scott, 2019, σ.102-108).



Εικόνα 5: Burlesque

Το τσίρκο, όπως και το burlesque, αποτελεί θεατρική μορφή με μακρά ιστορία. Ξεκινά από τις αρχαίες παραστάσεις και λαϊκές εκδηλώσεις έως τα σύγχρονα shows και διακρίνεται για τη φαντασμαγορική σκηνογραφία και τα εκθαμβωτικά κοστούμια που αναδεικνύουν το θεατρικό του χαρακτήρα. Από τον 18ο αιώνα, όταν τα πρώτα αντίστοιχα οργανωμένα θεάματα, όπως η κυκλική αρένα του Philip Astley στην Αγγλία, καθιέρωσαν τον χώρο και η συγκεκριμένη

αισθητική έγινε καθοριστική για την επιτυχία των παραστάσεων (Speaight, 1980, σ.73-78). Η σκηνογραφία εξελίχθηκε σε σύνθετα σκηνικά, που συνδύαζαν φωτισμό, ηχητικά εφέ και δυναμικά στοιχεία σκηνικού, δημιουργώντας μια ονειρική ατμόσφαιρα που συναρπάζει το κοινό (Walker, 1992, σ.214-218).

Τα κοστούμια έχουν παίξει επίσης καθοριστικό ρόλο στην ιστορία του τσίρκου. Στις παραστάσεις του 19ου και 20ού αιώνα, χαρακτηρίζονταν από έντονα χρώματα, λαμπερά υλικά όπως το βελούδο και τα στρας, αλλά και λειτουργικά στοιχεία για να υποστηρίξουν την κίνηση και την ασφάλεια των ακροβατών και άλλων καλλιτεχνών (Du Puis, 2020, σ.45-59). Καθώς το τσίρκο εξελισσόταν, τα κοστούμια γίνονταν πιο πειραματικά και θεματικά, αντανakλώντας πολιτισμικές τάσεις και κοινωνικές αλλαγές. Σήμερα, η χρήση ανακυκλωμένων υλικών, όπως αλεξιπτώτα που μετατρέπονται σε ενδυμασίες, συνδέει την αισθητική με οικολογική συνείδηση και καινοτομία (Man, 2021, σ.253-267).



Εικόνα 6: Τσίρκου και των Ηλυσίων Πεδίων, 1850



Εικόνα 7: Σύγχρονο τσίρκο

Η έννοια της μεταμόρφωσης

Βασισμένοι στα παραπάνω μπορεί να γίνει κατανοητό πώς η δουλειά του Λασκαρίδη εγγράφεται σε ένα ευρύτερο ιστορικό και αισθητικό πλαίσιο. Η μεταμόρφωση λειτουργεί ως βασικό εργαλείο για τη μετάβαση από τον ρεαλισμό στο φαντασιακό, από την αναπαράσταση στην επινόηση. “Η μεταμόρφωση είναι με έναν τρόπο μια ελευθερία. Το να μη μένεις στάσιμος στην εικόνα σου, να τη μετασχηματίζεις, να δοκιμάσεις να γίνεις κάτι άλλο.” (Κιουσόπουλος, 2025).

Η μεταμόρφωση στα είδη θεάματος όπως το τσίρκο, τα drug show, το burlesque, τα cabaret, τα freak show, vaudeville κ.α., διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην επιτυχία των θεαμάτων αυτών. Θα έλεγε κανείς ότι είναι αυτοσκοπός. Χωρίς τη μεταμόρφωση των ηθοποιών, χορευτών, ζογκλέρ κλπ. το θέαμα δεν θα προκαλούσε τον ίδιο ενθουσιασμό, δεν θα ξέφευγε από την πραγματικότητα, δεν θα προσέγγιζε το υπερφυσικό. Σε αυτά τα είδη θεαμάτων το οπτικό αποτέλεσμα έχει τη μεγαλύτερη σημασία, ώστε να

προσελκύσει τον θεατή.

Η έννοια της μεταμόρφωσης στο θέατρο άνθισε στη βικτωριανή εποχή. Στην Αγγλική παντομίμα συναντάμε τη “σκηνή της μεταμόρφωσης” (transformation scene), ένα είδος εντυπωσιακής μεταβάσης, όπου το σκηνικό, οι φωτισμοί και τα κοστούμια άλλαζαν ξαφνικά, προκαλώντας δέος στους θεατές. Αυτές οι σκηνές θεαματικής μεταμόρφωσης και αλλαγής της πραγματικότητας, μετέφεραν το κοινό από έναν κόσμο ρεαλιστικό σε έναν φαντασιακό, επηρεασμένες και από την τάση της εποχής να αγαπά το υπερφυσικό (Senelick, L. 1995, σ.45-57). Στα έργα του Λασκαρίδη αυτή η σκηνή μεταμόρφωσης είναι η βάση πάνω στην οποία εξελίσσεται η δράση. Σκοπός όμως πλέον δεν είναι ο εντυπωσιασμός και η μετάβαση από το ένα μέρος του έργου στο άλλο, αλλά η μεταφορά του θεατή από την πραγματικότητα σε έναν άλλο κόσμο, στην πραγματικότητα του δημιουργού. Ένα κόσμο που μεταμορφώνει στιγμιαία την

πραγματικότητα, απαρτιζόμενος από πλάσματα μοναδικά, μη ανθρώπινα, που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με το περιβάλλον τους. Σημασία έχει το τώρα, αυτό που συμβαίνει στο παρόν, χωρίς αναδρομές, ζωντανά και οργανικά.

Η μεταμόρφωση στα έργα του Λασκαρίδη συμβαίνει από έξω προς τα μέσα και είναι μια διαδικασία παρόμοια με τον τρόπο που δουλεύει ένας χορευτής. Μια λογική που έρχεται σε αντίθεση με την υποκριτική τέχνη και θεατρική προσέγγιση, η οποία, σύμφωνα με τον Jerry Grotowski, απορρίπτει τα εξωτερικά μέσα (σκηνικά, κοστούμια, μουσική) και εστιάζει στη σχέση του ηθοποιού με τον εαυτό του και το κοινό. Για τον Grotowski, η υποκριτική δεν είναι απλώς τέχνη αναπαράστασης, αλλά μια πράξη θυσίας, μέσα από την οποία ο ηθοποιός φτάνει σε μια μορφή κάθαρσης. Αυτή η εσωτερική αποκάλυψη είναι και το μέσο μεταμόρφωσης (Grotowski, 1968, σ. 22–30).

“Για εμένα η διαφορά είναι ότι στη μία

περίπτωση φτιάχνεις κάτι από μέσα, και μετά το δείχνεις προς τα έξω. Στην άλλη ξεκινάς από τη φόρμα και μετά μπαίνεις στη διαδικασία να τη γεμίσεις” (Ευριπίδης Λασκαρίδης, 2022). Για το λόγο αυτόν και οι ερμηνευτές στα έργα του Λασκαρίδη είναι κυρίως χορευτές παρά ηθοποιοί. Με τον τρόπο αυτόν η λεπτομέρεια στην κίνηση, μαζί με τα κοστούμια, τα σκηνικά και το φωτισμό, διαμορφώνει την επιθυμητή εικόνα. Η ανάλυση αυτής της ερευνητικής θα ακολουθήσει την ίδια μεθοδολογία: από το έξω προς το μέσα.

“Όταν φτιάχνω ένα έργο τα ερωτήματα που θέτω είναι πολύ πρακτικά. Δηλαδή πως θα πιάσω ένα υλικό, έτσι ώστε αυτό το υλικό, κάτω από ένα φως, με ένα συγκεκριμένο ύψος, μπορεί [...] να το δούμε ξαφνικά σαν ποίηση.” Δεν υπάρχει κείμενο, πλοκή, χαρακτήρες κατά το ξεκίνημα της δημιουργίας, υπάρχει “μια περούκα, ένα τακούνι, ένα υλικό, ένα μουστάκι, δυο αυτιά” (Ευριπίδης Λασκαρίδης, 2022), η διάδραση και το παιχνίδι είναι αυτά που προκαλούν μια

αντίδραση, ένα συναίσθημα και μια αφορμή για να γεννηθεί ένας χαρακτήρας, μία ιστορία. Η δημιουργική αυτή διαδικασία κατατάσσεται στην κατηγορία σκηνογραφικής τεχνικής, “practise-as-research” ή PaR. Αντί η σκηνογραφία να αναλύεται μόνο θεωρητικά, η ίδια η δημιουργική πρακτική θεωρείται εργαλείο έρευνας. Όλα τα παραπάνω έχουν σαν βασικό συνδετικό κρίκο τη γελοιότητα (Hann, 2012, σ. 12–18).



Εικόνα 8: Στιγμιότυπο από το βίντεο “Dance time - Eurípidēs Laskaridis”, 2022

Η χρήση του κωμικού στοιχείου

Η γελοιότητα στις παραστατικές τέχνες ορίζεται ως η αισθητική στρατηγική που προκαλεί το γέλιο μέσω της υπερβολής, του παράδοξου, του παραμορφωμένου ή του απροσδόκητου. Δεν ταυτίζεται απόλυτα με την κωμωδία· μπορεί να συνυπάρχει με τραγικά ή αλλοτριωτικά στοιχεία (Kayser, 1963, σ.15-22). Υπάρχουν τρία βασικά είδη γελοιότητας: Το Καφκικό ή Παραλογικό, το Καρναβαλικό και το Γκροτέσκο. Στο πρώτο η γελοιότητα, μέσα από τον παραλογισμό της ύπαρξης, γίνεται εργαλείο φιλοσοφικής αναζήτησης του νοήματος, ενώ στο καρναβαλικό είδος είναι μια μορφή κωμικής έκφρασης που ανατρέπει ιεραρχίες και κοινωνικές νόρμες μέσα από τη σάτιρα, σύμφωνα με τη θεωρία του Μιχαήλ Μπαχτίν (Bakhtin, 1984, σ. 120–135). Το Γκροτέσκο (Grotesque) συνδυάζει το κωμικό και το τρομακτικό μέσα από παραμορφωμένες, υβριδικές ή σωματικά υπερβολικές μορφές. Σύμφωνα με τον Kayser (1963, σ. 38–45), το γκροτέσκο εκφράζει «την αποξένωση του ανθρώπου από τον κόσμο»,

χρησιμοποιώντας τη γελοιότητα ως στοιχείο του ανοίκειου.

Αυτό είναι και το κωμικό είδος στο οποίο κατατάσσονται τα έργα του δημιουργού.

“Το γελοίο από την άλλη είναι ένα εργαλείο – ένα καλέμι για να χτυπάει κανείς τους φόβους του και να φανερώνει, αν είναι τυχερός, κάποιες δυσεύρετες αλήθειες.” (Λασκαρίδης, 2025)

Περί σκηνογραφίας

Η σκηνογραφία, ως καλλιτεχνική και τεχνική πρακτική, περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα μεθοδολογιών, τόσο παραδοσιακών όσο και σύγχρονων, με στόχο τη δημιουργία και την υποστήριξη της θεατρικής εμπειρίας. Οι σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις αντιλαμβάνονται τη σκηνογραφία όχι απλώς ως την οπτική διάσταση μιας παράστασης (σκηνικά, φώτα, κοστούμια), αλλά ως μια ολιστική μορφή σχεδιασμού που συνδυάζει τον χώρο, το σώμα, το κείμενο, τον ήχο, την τεχνολογία και την εμπειρία του θεατή (Howard, 2009, σ. 12–15). Ο Walker (1992) ορίζει τη σκηνογραφία ως τον “συνδυασμό τεχνολογικών και υλικών στοιχείων σκηνικής τέχνης με στόχο την αναπαράσταση και παραγωγή αίσθησης χώρου”, ενώ η Pamela Howard μιλά για μια σύνθεση χώρου, κειμένου, ηθοποιών και θεατών που λειτουργεί ως ενιαίο οργανικό σύστημα (Howard, 2009).

Σκηνογραφικές τεχνικές και μέθοδοι

Στο αρχαίο ελληνικό θέατρο, το σκηνικό ήταν ελάχιστο. Η «σκηνή» ήταν κυρίως λειτουργική (ένα υπόστεγο ή κτίριο στο φόντο), και η εστίαση δινόταν στη λεκτική αναφορά του τόπου από τους χαρακτήρες. Το σκηνικό είχε διακοσμητικό χαρακτήρα (Csapo & Slater, 1994, σ. 239–256). Αργότερα, στο ιταλικό θέατρο της Αναγέννησης, εμφανίστηκαν οι πρώτες προοπτικές σκηνογραφίες και σταθερά διακοσμημένα σκηνικά που προσδιόριζαν λεπτομερώς τον τόπο, συμβάλλοντας στην αυξανόμενη ρεαλιστικότητα της δράσης (Nicoll, 1963, σ. 111–124). Χρησιμοποιούσαν ένα μόνο σκηνικό για όλη την παράσταση το οποίο σπάνια άλλαζε. Το ίδιο ίσχυε και κατά την εισαγωγή του ρεαλισμού, όπου τα ίδια τα σκηνικά απέδιδαν με πολύ μεγαλύτερη λεπτομέρεια τον χώρο. Δημιουργοί, όπως ο Stanislavski, σχεδίαζαν σταθερά σκηνικά που απέδιδαν πιστά τον τόπο και την κοινωνική τάξη των χαρακτήρων (Innes, 2000, σ. 15–23). Κατά τον μοντερνισμό οι σκηνοθέτες

άρχισαν να αμφισβητούν τη σημασία και την βαρύτητα του σταθερού σκηνικού. Η σκηνή έγινε αποστασιοποιημένη και πολλαπλής λειτουργίας, συχνά αποκαλύπτοντας τα μέσα παραγωγής, με σκοπό να ενισχυθεί η κριτική στάση του θεατή (Brecht, 1964, σ. 91–99).

Ένα ιδιαίτερα ουσιαστικό κομμάτι των παραδοσιακών μεθοδολογιών σκηνογράφησης είναι αυτό που αφορά τη σχέση της σκηνογραφίας με την τεκμηρίωση, την ιστορικότητα και την ερευνητική διαδικασία. Ο Nicholson και ο Kershaw (2011), μελετούν το πώς η σκηνογραφία μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο επιστημονικής μελέτης με θεμελίωση σε αρχειακό υλικό, πρακτικές αναπαραστάσεις και κριτική θεωρία. Η παραδοσιακή σκηνογραφία είναι ερμηνευτικά συνδεδεμένη με σκηνογραφικά σχέδια, κατασκευές μοντέλων, σημειώσεις προβών, αλλά και ιστορικά έργα που προτείνουν μία ποιητική αλλά και αρχιτεκτονικά θεμελιωμένη προσέγγιση στον σκηνικό χώρο (Nicholson & Kershaw, 2011,

σ.111–120). Στις παραδοσιακές πρακτικές, η σκηνογραφία δεν θεωρείται απλώς αποτέλεσμα καλλιτεχνικής έμπνευσης, αλλά προϊόν μεθοδικής, τεκμηριωμένης διαδικασίας, που περιλαμβάνει πολλαπλά στάδια: ιστορική έρευνα, αναλύσεις χώρου, δοκιμές υλικών, παρατήρηση φωτός, ακόμη και κοινωνιολογική κατανόηση του κοινού για το οποίο προορίζεται η παράσταση.

Στις σύγχρονες παραστάσεις, η χρήση της ψηφιακής σκηνογραφίας έχει γνωρίσει ιδιαίτερη άνθηση. Η τεχνολογία δεν χρησιμοποιείται απλώς ως εργαλείο αλλά αντιμετωπίζεται ως ισάξιο καλλιτεχνικό υλικό, όπως δείχνει η μελέτη της DeLaunty, η οποία υποστηρίζει πως η τεχνολογία μπορεί να ελέγχεται από τους ίδιους τους ερμηνευτές μέσω διαδραστικών συστημάτων (DeLaunty, 2008, σ. 1–6). Το λεγόμενο υβριδικό θέατρο συνδυάζει φυσική και ψηφιακή παρουσία μέσω ολογραφικών προσεγγίσεων, avatars και real-time motion capture, όπως φαίνεται στο ερευνητικό έργο των Gagneré, Plessier και Sohier

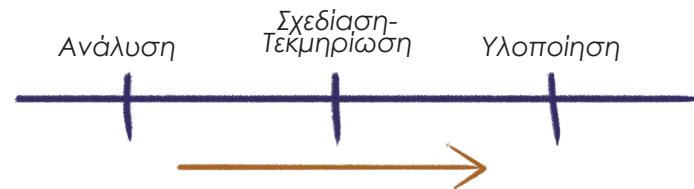
(2024), που μελετούν τη δημιουργία ψηφιακών «avatars-ερμηνευτών» (Gagneré et al., 2024, σ. 3–7). Όσον αφορά τον φυσικό σχεδιασμό του θεατρικού χώρου, η χρήση black box θεάτρων είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη. Πρόκειται για ευέλικτους, ουδέτερους χώρους με μαύρους τοίχους και ελάχιστο σκηνικό, όπου η έμφαση δίνεται στην ανθρώπινη παρουσία και στις αλλαγές που προκαλούν οι φωτισμοί και οι κινήσεις (Condee, 2012, σ. 40–50).

Ένας σκηνογράφος, κατά τη διαδικασία σχεδιασμού ενός σκηνικού, βασίζεται σε ένα σύνολο θεωρητικών, δραματουργικών, συνεργατικών και τεχνικών πηγών. Η δημιουργία του σκηνικού δεν αποτελεί μια στατική ή διακοσμητική διαδικασία, αλλά μια σύνθετη πράξη ερμηνείας, έρευνας και υλοποίησης.

Το πρώτο στάδιο στη μεθοδολογία ενός σκηνογράφου είναι η ανάλυση του κειμένου. Ο σκηνογράφος μελετά εις βάθος το θεατρικό έργο ώστε να εντοπίσει τις θεματικές του, τον χρονικό και γεωγραφικό του ορίζοντα, καθώς και τις

δραματουργικές ανάγκες κάθε σκηνής. Σε αυτή τη φάση, που ονομάζεται "Inception", ο δημιουργός αντλεί έμπνευση από τον ρυθμό, το ύφος και τις εντάσεις του κειμένου, σχηματίζοντας τις πρώτες χωρικές και οπτικές ιδέες (Bardwell & Watt, 1994, σσ. 2–3). Στη συνέχεια, ο σκηνογράφος προχωρά σε στενή συνεργασία με τον σκηνοθέτη. Μαζί χαράσσουν μια κοινή αισθητική και λειτουργική γραμμή που εναρμονίζεται με τη σκηνοθετική προσέγγιση, τις κινήσεις των ηθοποιών, αλλά και το κοινό στο οποίο απευθύνεται η παράσταση. Σε αυτό το στάδιο, λαμβάνονται αποφάσεις για την οργάνωση του χώρου, την οπτική γλώσσα, τη χρωματική παλέτα, τα σημεία εισόδου/εξόδου και τον τρόπο που τα σκηνικά θα «μιλούν» συμβολικά ή ρεαλιστικά (Bardwell & Watt, 1994, σσ. 3–4). Ακολουθεί η φάση της σχεδίασης και της τεκμηρίωσης, όπου οι ιδέες μετατρέπονται σε απτά εργαλεία παραγωγής: δημιουργούνται τα πρώτα σκίτσα, τα προοπτικά σχέδια (perspective drawings), οι τοπογραφικές αναπαραστάσεις, αλλά και τα λεγόμενα working drawings, που

περιλαμβάνουν τεχνικές λεπτομέρειες κατασκευής, υλικά, αναλογίες και χρωματικές οδηγίες (Bardwell & Watt, 1994, σσ. 4–5). Το επόμενο στάδιο είναι η υλοποίηση του σχεδίου, το οποίο περιλαμβάνει την κατασκευή των σκηνικών από τεχνικούς, τη συναρμολόγηση στη σκηνή, τις τελικές τροποποιήσεις και τις τεχνικές πρόβες με φωτισμούς και κίνηση. Στο στάδιο αυτό, η αρχική σύλληψη δοκιμάζεται στην πράξη και η σκηνογραφία μετατρέπεται από εικαστική πρόθεση σε λειτουργικό σκηνικό περιβάλλον (Bardwell & Watt, 1994, σσ. 5–6).



Πέρα από τα πρακτικά στάδια, ο σκηνογράφος αντλεί έμπνευση και καθοδήγηση από ιστορικές και θεωρητικές παραδόσεις. Οι αρχές των Appia και Craig, για παράδειγμα,

προσδίδουν στον σκηνογραφικό χώρο συμβολική και ποιητική διάσταση, αναγνωρίζοντάς τον ως οργανικό μέρος της θεατρικής εμπειρίας. Επίσης, η σχολή του "New Stagecraft" (αρχές 20ού αιώνα) επανέφερε στο προσκήνιο την αξία της απλότητας, της σύνθεσης φωτός και σκηνικού, και της αλληλεπίδρασης με τον θεατή (Nicholson & Kershaw, 2011, σσ. 111–120). Σημαντικός επίσης είναι ο ρόλος του χώρου ως πολυαισθητηριακής εμπειρίας. Ο σκηνογράφος καλείται όχι μόνο να δημιουργήσει εικόνες, αλλά να επηρεάσει την αίσθηση, την ατμόσφαιρα και την ενσώματη εμπειρία του κοινού. Ο Hann (2019) τονίζει πως η σκηνογραφία λειτουργεί ως «αρχιτεκτονική της αντίληψης», η οποία προκαλεί συναισθήματα, μνήμες και εντάσεις μέσω φωτός, υφής, ήχου και προοπτικής (Hann, 2019, σ. 67).

Τέλος, τα σχέδια, τα σκίτσα και τα μοντέλα δεν αποτελούν μόνο στάδια προετοιμασίας αλλά και μέσα ερευνητικής διερεύνησης. Ο σκηνογράφος μελετά εναλλακτικές διατάξεις, δοκιμάζει χωρικές λύσεις και δημιουργεί μακέτες (maquettes), ενώ

παράλληλα συχνά ανατρέχει σε αρχαιακό υλικό ή τεκμήρια παλαιότερων παραγωγών για να ενσωματώσει στοιχεία ιστορικής συνέχειας ή αναφορών (McKinney & Iball, 2011, σσ. 111–136).

Στην περίπτωση του Ευριπίδη Λασκαρίδη η σκηνογραφική δημιουργία δεν ακολουθεί την παραδοσιακή μεθοδολογία. Η απουσία κειμένου καθιστά το πρώτο στάδιο μεθοδολογίας του σκηνογράφου ένα πλαίσιο πειραματισμού. Πλέον ο σκηνογράφος με τη δουλειά του αντί να συμπληρώνει και να ολοκληρώνει την πλοκή, σε συνδυασμό με τη δραματουργία και την κίνηση, καλείται να γίνει συνδημιουργός της. Η ροή της μεθοδολογίας είναι ανεστραμμένη, με την φάση σχεδίασης και τη φάση υλοποίησης να προηγούνται της πλοκής.



Σκηνογραφική σημειολογία

Η σκηνογραφία δεν αποτελεί απλώς το υλικό πλαίσιο μιας θεατρικής παράστασης, αλλά έναν πολυδιάστατο σημασιολογικό χώρο όπου το σώμα, η ύλη και η ιδεολογία αλληλεπιδρούν. Μέσω της σημειολογικής ανάλυσης του χώρου, είναι δυνατό να αποκαλυφθούν οι κώδικες εξουσίας, τα πολιτισμικά στερεότυπα και οι κοινωνικές δυναμικές που υπονοούνται στον σκηνικό σχεδιασμό. Σύμφωνα με τον Patrice Pavis (1996, σ. 85–90) ο σκηνικός χώρος λειτουργεί ως «μηχανισμός κατασκευής νοήματος», και γι' αυτό κάθε στοιχείο του —από τη γεωμετρία της σκηνής έως την τοποθέτηση των αντικειμένων— αποκτά ιδιαίτερη ιδεολογική σημασία. Η θέση των σωμάτων στη σκηνή, το ύψος, η απόσταση και η κατεύθυνση στον σκηνικό χώρο έχουν σημειολογική λειτουργία: ποιος κυριαρχεί; ποιος περιθωριοποιείται; ποιος κοιτάει ποιον (Pavis, 1996, σ. 92–95);

Τα υλικά που χρησιμοποιούνται στη σκηνογραφία (ξύλο, μέταλλο, ύφασμα, γυαλί κλπ.)

φέρουν πολιτισμικά φορτισμένες σημασίες. Για παράδειγμα, η χρήση σκουριασμένου μετάλλου μπορεί να υποδηλώνει εγκατάλειψη, βιομηχανικό περιβάλλον ή μια δυστοπική ατμόσφαιρα. Η Anne Ubersfeld επισημαίνει πως κάθε στοιχείο του σκηνικού – από ένα αντικείμενο έως μια υφή – συμβάλλει στην κατασκευή ενός «ιδεολογικού χώρου» (Ubersfeld, 1999, σ. 102–110).

Η μάσκα είναι ένα σημαντικό εργαλείο στις παραστατικές τέχνες. Αποτελεί ένα από τα αρχαιότερα θεατρικά εργαλεία με ευρύ φάσμα χρήσεων και πολυεπίπεδο συμβολισμό. Η χρήση της εκτείνεται από τελετουργικές πρακτικές και πολιτισμικά έθιμα έως τη θεατρική πράξη και την ψυχοθεραπεία. Στο πλαίσιο των παραστατικών τεχνών, η μάσκα λειτουργεί τόσο ως σκηνογραφικό μέσο όσο και ως φορέας ψυχολογικής και θεωρητικής δυναμικής, διαμορφώνοντας τη σχέση μεταξύ σώματος, ρόλου και ταυτότητας.

Η μάσκα επιτελεί πολλαπλές λειτουργίες

που σχετίζονται με τη σημειολογία της παράστασης, τη διαμόρφωση της εστίασης του θεατή και την εικονιστική αναπαράσταση των χαρακτήρων. Ιστορικά, στην αρχαία ελληνική τραγωδία, οι μάσκες διαδραμάτιζαν κείριο ρόλο, καθώς σε μεγάλες θεατρικές δομές όπως τα αμφιθέατρα, ενίσχυαν την ορατότητα και την αναγνωσιμότητα του χαρακτήρα μέσω υπερβολικών εκφράσεων και γραφικών σχημάτων (Wiles, 2007, σ. 45–62). Επιπλέον, η μάσκα λειτουργούσε ως σύμβολο του ρόλου, διαφοροποιώντας τους χαρακτήρες τους οποίους ενσάρκωνε ο ίδιος ηθοποιός, εφόσον στις αρχαίες παραστάσεις περιοριζόταν ο αριθμός των υποκριτών.

Παράλληλα με τη σκηνική της χρήση, η μάσκα αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο θεωρητικής και ψυχολογικής ερμηνείας της ανθρώπινης ταυτότητας. Ο Jacques Lecoq εισήγαγε τη λεγόμενη “neutral mask” στο πλαίσιο του σωματικού θεάτρου, ως παιδαγωγικό μέσο αποφόρτισης του ηθοποιού από εκφραστικές προκαταλήψεις

και ψυχολογικές εντάσεις. Η ουδέτερη μάσκα στοχεύει στην ενίσχυση της συνειδητότητας του σώματος, την ανάδυση της καθαρής κίνησης και την καλλιέργεια εσωτερικής ηρεμίας, που αποτελούν προϋποθέσεις για τη σωματική ειλικρίνεια στην υποκριτική (Lecoq, 2002, σ. 33–41). Μέσω αυτής, ο ηθοποιός επαναπροσεγγίζει τον ρόλο από μηδενική βάση, εστιάζοντας όχι στην εκφραστικότητα του προσώπου, αλλά στη ροή της ενέργειας στο σώμα. Η χρήση της μάσκας υπερβαίνει την πρακτική της αναπαράστασης και εισάγει τον θεατή σε μια τελετουργική συνθήκη, μακριά από τον ψυχολογικό ρεαλισμό.



Εικόνα 9: Αρχαίο πρόσωπο



Εικόνα 10: Η neutral mask του Jacques Lecoq

Σκηνογραφική ανάλυση του έργου “ELENIT”

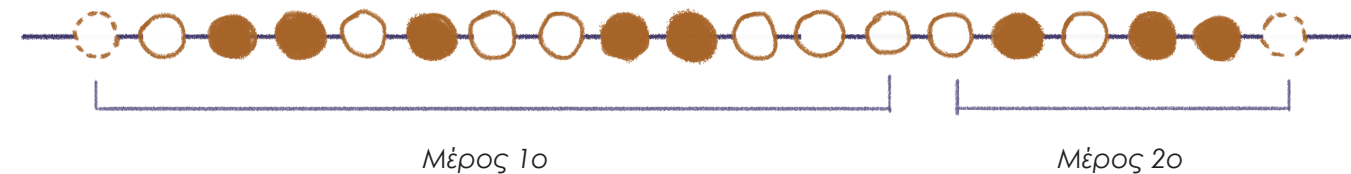
Το “ELENIT”, όπως περιγράφεται στην επίσημη ιστοσελίδα του δημιουργού, είναι ένα έργο που απαρτίζεται από δέκα πλάσματα και μια ανεμογεννήτρια. Αφήνει πίσω του κάθε έννοια λογικής για να δημιουργήσει έναν τόπο χωρίς παρελθόν και χωρίς μέλλον. Ένα μεγαλειώδες σύστημα που ζει μόνο για την ένταση του παρόντος. Ένα περιβάλλον όπου όσα κάποτε πιστεύαμε πως γνωρίζαμε, έχουν πλέον χαθεί (Euripides Laskaridis, n.d).

“Τα ίδια τα υλικά που επιλέγει ο Λασκαρίδης, όπως το τσίρκο για παράδειγμα, για να συνθέσει και να αποτυπώσει το καλλιτεχνικό του έργο, έχουν

στον πυρήνα τους τη μετάδοση αισθημάτων, την ενεργοποίηση των αισθήσεων έναντι του νοήματος και της γραμμικής αφήγησης.” (Δούκα-Γκόση, 2023, σ. 45)

Δεν υπάρχει κείμενο, διάλογοι, ούτε χρονικό πλαίσιο στο οποίο θα μπορούσε να τοποθετηθεί αυτό το έργο. Παρόλα αυτά υπάρχουν χαρακτήρες που αλληλεπιδρούν και δημιουργούν το δικό τους σύμπαν όπου η τραγικότητα και το γελοίο κυριαρχούν (Δούκα-Γκόση, 2023, σ. 50–52).

Το έργο θα μπορούσε να χωριστεί σε 2 μέρη και συνολικά 21 μονάδες δράσης (ΜΔ), εκ των οποίων ένα μέρος είναι κύριες (πορτοκαλί



κύκλοι), ένα μέρος βοηθητικές-μεταβατικές (λευκοί κύκλοι) και ένα μέρος είναι έναρξης ή λήξης. Ο Κωνσταντίν Στανισλάβσκι εισήγαγε την έννοια των “units” (μονάδων δράσης), όπου κάθε σκηνή (ή υποενότητα της) αναλύεται ως ένα σύνολο ενεργειών που υπηρετούν έναν στόχο και η σκηνοθεσία οργανώνεται βάσει αυτών των ενοτήτων (Stanislavski, 1936, σ. 120–135). Ο Patrice Pavis, στο “Dictionary of the Theatre”, αναφέρει ότι η σκηνή είναι μια αυτόνομη δραματουργική μονάδα με δική της αρχή, κορύφωση και λύση (Pavis, P., 1998, σ. 85–90). Εδώ υπάρχουν οκτώ κύριες ΜΔ και επτά μεταβατικές. Παρατηρούνται επίσης 4 εισαγωγικές-καταληκτικές ΜΔ στην αρχή και το τέλος των δύο μερών της παράστασης. Σε όλες τις μονάδες δράσεις τα σταθερά σκηνικά βρίσκονται πάντα επί σκηνής, ενώ εναλλάσσονται τα κινητά σκηνικά, τα props και οι χαρακτήρες του έργου. Ο φωτισμός σε κάθε ΜΔ διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στο τελικό αποτέλεσμα και στον τρόπο που ο θεατής αντιλαμβάνεται κάθε σκηνικό στοιχείο.

Το φως ως σκηνογραφικό στοιχείο

Η τεχνολογική πρόοδος επεκτείνει το ρόλο του φωτός από χρηστικό σε δημιουργικό, από την ανάγκη για ορατότητα στην απόδοση ατμόσφαιρας, την αφήγηση, τη συσχέτιση με άλλα μέσα (προβολές, εγκαταστάσεις) δημιουργώντας σκηνικό ως συνολικό πολυμέσο (Stojšić, 2014, σ. 45-63 | Abulafia, 2015, σ. 12–26). Ο σκηνικός φωτισμός δεν αποτελεί απλώς τεχνική υποστήριξη, αλλά είναι θεμελιώδες εργαλείο σκηνογραφικής σύνθεσης, το οποίο επηρεάζει τον χώρο, τη δράση, τη συναισθηματική εμπλοκή και τη δημιουργία νοήματος.

Η Loïe Fuller υπήρξε πρωτοπόρος στην σκηνική χρήση του φωτός, επαναπροσδιορίζοντας τον φωτισμό ως καλλιτεχνικό μέσο και όχι ως απλή υποστήριξη δράσης. Η Fuller μετέτρεψε τα φώτα σε «χαρμόσυνες χρωματικές χορδές», εισάγοντας καινοτόμες τεχνικές αλλαγής χρωμάτων μέσω φίλτρων - ζελατίνας (πρόδρομος του color gel).

Εικόνα 11: Loie Fuller (1905)

Αφηγηματική-Μεταμορφωτική Σκηνογραφία



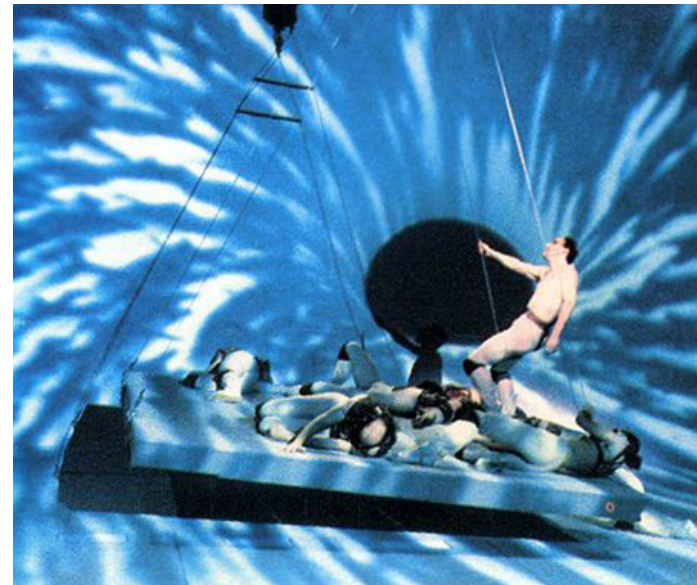
Εισήγαγε επίσης το φωτισμό από το κάτω μέρος της σκηνής, εγκαθιστώντας την ιδέα της «ολισθηρής ανύψωσης» του φωτός πάνω στα ρούχα (Sommer, 1975, σ. 53-67). Σε συνδυασμό με τα κοστούμια που δημιούργησε με τεράστια υφάσματα, μετέτρεψε τον χορό της σε οπτική παραίσθηση (dress as screen), όπου το σώμα εξαφανιζόταν μέσα στην κίνηση και το φως (Baronian, 2017, σ. 161–163). Ακόμη συνεργάστηκε με επιστήμονες όπως η Marie Curie και ο Edison για να ενσωματώσει φωσφορικά υλικά στα χρώματα των φορεμάτων της, δημιουργώντας φθορίζουσα λάμψη, μέχρι και υπεριώδες φέ (ultraviolet dance), ("Loïe Fuller, A Subversive Pioneer", χωρίς σελίδες). Η Fuller υπήρξε από τους πρώτους δημιουργούς που εισήγαγαν την έννοια του ατμοσφαιρικού φωτός καθώς αλλάζοντας το χρώμα του (με την χρήση των φίλτρων) άλλαζε και η αίσθηση του σκηνικού περιβάλλοντος.

Η έννοια του "atmospheric light" (ατμοσφαιρικού φωτός) περιγράφει έναν φωτισμό που δεν υπηρετεί μόνο τη δραματική

δράση, αλλά επενεργεί απευθείας στις αισθήσεις και στη διάθεση του θεατή, διαμορφώνοντας μια σκηνική πραγματικότητα που βιώνεται συναισθηματικά (Graham, 2020, σ. 1–18). Αντίστοιχα, ο Josef Svoboda, στον οποίο έγινε αναφορά και παραπάνω, εισήγαγε την έννοια του «psycho-plastic space», ενός δυναμικού, πολυμεσικού περιβάλλοντος όπου το φως, μαζί με την κίνηση και τον ήχο, συνθέτει έναν ζωντανό και συνεχώς μεταβαλλόμενο θεατρικό χώρο. Το φως δεν αποτελεί απλώς μέσο ορατότητας ή ατμόσφαιρας, αλλά διαμορφώνει τη σκηνή ως δραματουργικό πεδίο που ανταποκρίνεται στην εσωτερική ενέργεια των χαρακτήρων και του ίδιου του θεατή (Burian, 1971, σ. 30–31).

Επιπλέον, η τεχνολογική διάσταση του φωτός διευρύνει τον ρόλο του από οπτικό μέσο σε αφηγηματικό και χρονικό μηχανισμό. Το φως στη σκηνογραφία του 20ού και 21ου αιώνα εξελίσσεται σε αυτόνομο "κειμενικό" σύστημα, με δική του γραμματική, ρυθμό και δυναμική, λειτουργώντας παράλληλα ή και ανεξάρτητα από το δραματικό

κείμενο (Stojić, 2014, σσ. 47–52). Έτσι, η φωτιστική σύνθεση παράγει χώρο και χρόνο επί σκηνής, καθιστώντας την παράσταση γεγονός σε πραγματικό χρόνο, διαμορφούμενο επί τόπου με βάση το φως (Stojić, 2014, σσ. 50–52).



Εικόνα 12: Odysseus, Josef Svoboda, 1979

	Ερμηνεία	Ψυχολογική επίδραση	Θεατρική χρήση	Πηγή
	Πάθος, επιθυμία, αγάπη, θυμός, κίνδυνος, εξουσία, επανάσταση	Ένταση, διέγερση	Ισχυρές συγκρούσεις, έντονα συναισθήματά	Birren (1988) Arnheim (1974)
	Θάνατος, πένθος, εξουσία, σοβαρότητα, τραγικότητα, το ασυνείδητο	Απορρόφηση, εσωστρέφεια, επισημότητα	Τραγωδίες, σκοτεινά και δραματικά πλαίσια	Gage (1999) Arnheim (1974)
	Αγνότητα, αθωότητα, φως, απουσία, μοναξιά, πνευματικότητα	Κάθαρση, ουδετερότητα, αποστασιοποίηση	Καμβάς, ουδέτερο πεδίο δράσης	Birren (1988), Pastoureau (2008)
	Ηρεμία, απόσταση, θλίψη, πνευματικότητα, ούρανος, απεραντοσύνη	Κατευναστικότητα, χαλάρωση	Ψυχραιμία, νοσταλγία, ψυχική απόσταση	Birren (1988), Gage (1999)
	Φύση, αναγέννηση, υγεία, ζηλία, δηλητήριο	Αναζωογόνηση, ισορροπία συναισθημάτων	Σύμβολο ζωής, σύμβολο παρακμής	Gage (1999), Pastoureau (2013)
	Φως, χαρά, φθορά, προδοσία, δειλία, ασθένεια	Διέγερση, προσοχή	Γελιοδότητα, παθολογία	Birren (1988), Pastoureau (2010)
	Ενέργεια, ζεστασιά, εφηβεία, πείνα, ενθουσιασμός	-	Ζωντάνια, λειτουργεί συμπληρωματικά	Birren (1988)

Η χρήση φωτός επηρεάζει τη συναισθηματική ατμόσφαιρα της παράστασης. Τα θερμά χρώματα (πορτοκαλί, κόκκινο) προκαλούν οικειότητα ή ένταση, ενώ τα ψυχρά χρώματα (μπλε, λευκό) προκαλούν αποστασιοποίηση. Η αυξημένη ένταση δημιουργεί αγωνία ή φόρτιση ενώ η μειωμένη δημιουργεί ηρεμία ή θλίψη (Stojšić, 2016, σσ. 39–47).

Αντίστοιχη χρήση του φωτισμού παρατηρείται και στο “ELENIT”. Οι εναλλαγές έντασης, χρωματισμών και κατευθύνσεων του φωτός δημιουργούν αισθητικά ποικίλα περιβάλλοντα, εστιάζουν την προσοχή του θεατή και μορφοποιούν τον σκηνικό χώρο.



Εικόνες 13 και 14: Έβδομη μεταβατική μονάδα δράσης





Εικόνα 15: Στιγμιότυπο από το έργο "Lapis Lazuli" του Ευριπίδη Λασκαρίδη

Εικόνα 16: Φωτισμός από το πλάι - Δεύτερη κύρια ΜΔ



Όταν ο φωτισμός της σκηνής γίνεται από μπροστά (front light), είναι εστιασμένος και τονίζει το/τα υποκείμενο/α, τότε δίνεται η αίσθηση ότι "έρχονται" στο προσκήνιο. Χάνεται η έννοια του βάθους και οριοθετείται πολύ έντονα ο χώρος. Όταν χρησιμοποιούνται 2 σημεία εστίασης τότε διαχωρίζεται η σκηνή και δίνεται η αίσθηση στο θεατή ότι οι χώροι είναι δυο (πχ πρώτη κύρια ΜΔ). Συνήθως κατά την τεχνική αυτή τα υποκείμενα δεν έχουν επαφή μεταξύ τους ή η επαφή υπάρχει μόνο από τη μία πλευρά (πχ πέμπτη μεταβατική ΜΔ). Παρόμοια χρήση του φωτισμού συναντάται σε άλλο ένα έργο του Λασκαρίδη, το Lapis Lazuli. Πάλι στον ένα "χώρο" βρίσκεται ο πρωταγωνιστής και στον άλλο λοιποί χαρακτήρες.

Στο front light μπορεί να προστεθεί φωτισμός από το πλάι (side light) ώστε να προσδώσει και βάθος στα υποκείμενα.

Το side light όταν χρησιμοποιείται αυτόνομα παράγει έντονες σκιές, αναδεικνύει τις μορφές ογκοπλαστικά και τους προσδίδει δυναμικότητα (πχ έβδομη μεταβατική ΜΔ).

Εικόνα 17: Σκίτσο της πέμπτης μεταβατικής μονάδας δράσης όπου παρατηρούνται 2 σημεία εστίασης



Εικόνα 18: Σκίτσο της έβδομης μεταβατικής μονάδας δράσης όπου με ένα side light στα αριστερά της σκηνής, φαίνεται η πρόθεση των performer και η ένταση της σκηνής. Ταυτόχρονα η απουσία φωτός, το σκοτάδι, στην δεξιά πλευρά υποδειλώνει το άγνωστο, το κακό και το επικίνδυνο.

Αφηγηματική-Μεταμορφωτική Σκηνογραφία



Βασικά σκηνογραφικά στοιχεία - σταθερά σκηνικά

Στην περίπτωση του “ELENIT” υπάρχουν τα συμβατικά σκηνογραφικά στοιχεία, όπως η ύπαρξη σταθερού σκηνικού, αλλά δεν τοποθετούν τον θεατή σε ένα συγκεκριμένο χωροχρονικό πλαίσιο. Ένα βασικό χαρακτηριστικό των σκηνογραφικών αυτών στοιχείων είναι ότι θέτουν μέσα στην χαοτική ουτοπία το ζήτημα της ροής του χρόνου και της αίσθησης του χώρου, ενώ ταυτόχρονα είναι τα βασικά όργανα παραγωγής κίνησης και ήχου. Τα μόνα σταθερά σκηνογραφικά στοιχεία είναι μία ανεμογεννήτρια, ένα drum set και μια εξέδρα, όπου πάνω της είναι τοποθετημένος εξοπλισμός dj. Εδώ, που χρόνος και ο τόπος είναι δυο αφαιρετικές έννοιες, το μόνο σημείο αναφοράς που δίνεται είναι μια ανεμογεννήτρια, η οποία, τοποθετημένη στο πίσω αριστερό μέρος της σκηνής, κινείται κάθε φορά με διαφορετική ταχύτητα, υποδεικνύοντας τη ροή του χρόνου. Σε σκηνές ηρεμίας και ουδετερότητας η κίνηση είναι αργή, ενώ σε στιγμές έντασης υπάρχει έντονη επιτάχυνση. Ακόμα, σε κάποιες σκηνές με ιδιαίτερη

φόρτιση ή μεγάλη βαρύτητα υπάρχει ακινησία, σαν να σταματάει ο χρόνος, σαν να κυλάει η πλοκή με κρατημένη την ανάσα, υπογραμίζοντας έτσι την σημασία της . Ένας απλός αλλά πολύ αποτελεσματικός τρόπος να δημιουργηθεί μια αίσθηση ροής και χρονικής συνέπειας καθώς και να κατευθυνθεί εν μέρη το συναίσθημα του θεατή. Σε κάποιες σκηνές η ανεμογεννήτρια δεν φωτίζεται καθόλου, άρα δεν είναι ορατή, με αποτέλεσμα να προκαλείται στο θεατή ένα αίσθημα ότι βρίσκεται σε ένα άχρονο σύμπαν.

Ο φωτισμός της ανεμογεννήτριας στο πρώτο μέρος της παράστασης είναι ήπιος, με εστίαση κυρίως στο πάνω μέρος της. Δημιουργείται έτσι η εντύπωση ότι η ανεμογεννήτρια βρίσκεται στο φόντο, κάνοντας έτσι τη σκηνή να φαίνεται βαθύτερη. Στο δεύτερο μέρος της παράστασης η ανεμογεννήτρια είναι αφώτιστη μέχρι την δεύτερη κύρια μονάδα δράσης, όπου, όπως και ολόκληρη η σκηνή, φωτίζεται ολόκληρη με διάχυτο φως, οπότε

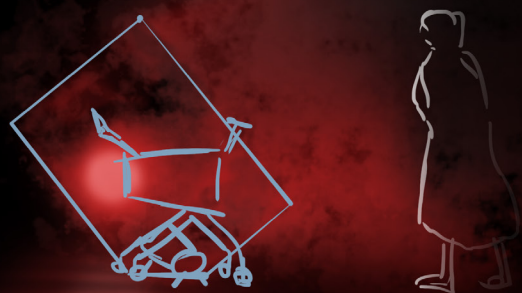
παρουσιάζεται μεγαλύτερη και στο προσκήνιο. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι πλέον πιο επιβλητική και πιο σημαντική για την πλοκή.

Η “εξέδρα του dj” τοποθετείται στα δεξιά, στη μεσαία ζώνη της σκηνής. Φωτίζεται μόνο στο πάνω μέρος της και μόνο όταν χρησιμοποιείται από τον “DJ”, με αποτέλεσμα να δίνεται η αίσθηση της αιώρησης. Επάνω σε αυτήν την εξέδρα τοποθετείται και ένα πλαίσιο με 9 προβολείς, που παράγουν πολύ έντονο λευκό φως, οπότε αυτόματα αυτό το σύνολο γίνεται πιο σημαντικό και αποκτά μια θέση πιο αποστασιοποιημένη από την πραγματικότητα που έχει πλάσει ο δημιουργός.

Το drum set βρίσκεται στο αριστερό μπροστινό μέρος της σκηνής και σχεδόν σε όλη τη διάρκεια της παράστασης δεν χρησιμοποιείται και δεν φωτίζεται. Οι μόνες περιπτώσεις στις οποίες μπαίνει σε χρήση είναι στη δεύτερη κύρια ΜΔ και στην έβδομη κύρια ΜΔ. Στην πρώτη περίπτωση ο ρόλος του set είναι βοηθητικός και έρχεται σαν ηχητικό φόντο να συμπληρώσει τη

δράση. Αντίθετα στη δεύτερη περίπτωση όταν χρησιμοποιείται κυριαρχεί στο προσκήνιο της δράσης.

Εικόνα 19: Σκίτσο της τέταρτης μεταβατικής μονάδας δράσης, όπου στα δεξιά βρίσκεται η εξέδρα του Dj.



Συμπληρωματικά σκηνογραφικά στοιχεία - κινητά σκηνικά

Τα κινητά σκηνικά μπορεί να μην βρίσκονται σταθερά πάνω στην σκηνή αλλά έχουν την ίδια βαρύτητα με τα σταθερά. Ανάλογα με την μονάδα δράσης στην οποία εμφανίζονται, ορίζουν τον φανταστικό τόπο. Τέτοια σκηνικά είναι τα δυο φωτιζόμενα στεφάνια, ο ψύκτης, και τα “φύλλα ελενίτ”, τα οποία εμφανίζονται περιστασιακά και διαδραματίζουν κεντρικό ρόλο στην εξέλιξη ή στο νόημα της σκηνής.

Το “φύλλο ελενίτ” μπαίνει σε εισαγωγικά καθώς το πραγματικό υλικό δεν είναι το ελενίτ. Το υλικό «Ελενίτ» είναι εμπορική ονομασία για προϊόντα από αμιαντοτσιμέντο, τα οποία ήταν ευρέως διαδεδομένα στην Ελλάδα κυρίως τη δεκαετία του '60, και χρησιμοποιούνταν κυρίως σε στέγες, σωλήνες και άλλες κατασκευαστικές εφαρμογές (Camporiano et al., 2009, σσ. 627–628). Όπως αναφέρθηκε παραπάνω ο βασικός άξονας της παράστασης είναι η παραμονή στο παρόν, “ούτε μέλλον, ούτε παρελθόν”. Με αυτήν τη λογική επιλέχθηκε και το ελενίτ, “ένα κυρίαρχο

υλικό σε αυτό τον άχρονο κόσμο [...], η κυματοειδής λαμαρίνα που βλέπουμε σε όλες τις κατασκευές. [...] Όλη μου τη ζωή μεγάλωσα πιστεύοντας ότι αυτή η κυματοειδής λαμαρίνα λέγεται ελενίτ, κάτι που δεν ισχύει. [...] Περιέχει την έννοια της Ελλάδας, τελείως faux, ένα υλικό που νόμιζαν ότι θα ζήσει για πάντα και τελικά πέθανε.” (iefimerida.gr, 2019). Η κυματοειδής λαμαρίνα του έργου, λοιπόν, συμβολίζει την παρεξήγηση, την καταστροφή, και είναι το κυρίαρχο υλικό στον άχρονο και δυστοπικό κόσμο του δημιουργού. Το “ελενίτ” εμφανίζεται στην εισαγωγική σκηνή της παράστασης, σαν να συστήνεται στο κοινό, συνοδευόμενο από έναν χαρακτηριστικό ήχο και ένα έντονο εστιασμένο παλμικό λευκό φως. Η πρώτη αυτή σκηνή είναι ιδιαίτερα άβολη για τις αισθήσεις και προκαλεί ένα πρώτο σοκ σαν να προμηνύει το φινάλε. Ύστερα το συναντάμε στην πρώτη κύρια ΜΔ, σε μικρότερο μέγεθος, να “ίππεται” μπροστά από τους τρεις πρωτοεμφανιζόμενους χαρακτήρες, σαν να τους παρουσιάζεται για πρώτη φορά



Εικόνα 20: "ELENIT "- Έκτη κύρια μονάδας δράσης

Η επόμενη συνάντηση με το υλικό είναι στην εναρκτήρια σκηνή του δεύτερου μέρους της παράστασης, όπου πλέον δεν είναι μόνο ένα αλλά πέντε φύλλα "ελενίτ" τα οποία δημιουργούν ένα είδος σπηλιάς ή παράγκας, αναφερόμενα στην πολύχρονη χρήση σε ελαφριές κατασκευές. Αυτή η κατασκευή θα μείνει τοποθετημένη στο κεντρικό πίσω μέρος της σκηνής μέχρι το τέλος του έργου, καθιερώνοντας την μονιμότητα της, αναφερόμενη στην εποχή που οι λαμαρίνες ελενίτ είχαν έρθει για να μείνουν, ως άφθαρτα υλικά, γεγονός που έρχεται σε αντίθεση με τα γεγονότα που διαδραματίζονται παράλληλα. Η αναφορά του δημιουργού στο υλικό ελενίτ ως σύμβολο παρεξήγησης και καταστροφής γίνεται πλέον πραγματικότητα καθώς κυριαρχούν οι ανατροπές, οι εντάσεις μεταξύ των χαρακτήρων και το σκηνογραφικό χάος παράλληλα με την εμφάνιση του "ελενίτ" στη σκηνή.

Παρατηρείται ότι οι ΜΔ στις οποίες εμφανίζονται τα στεφάνια είναι σκηνές μεγαλύτερης βαρύτητας και σημασίας, είναι

αυτές που διαδραματίζουν σημαντικότερο ρόλο στην εξέλιξη της πλοκής. Η τοποθέτηση των στεφανιών εξυπηρετεί και στην ιεράρχηση των όσων συμβαίνουν στη σκηνή, σε συνδυασμό με την προσαρμογή του φωτισμού. Η περιοχή που καταλαμβάνουν τα στεφάνια φωτίζεται περισσότερο από την υπόλοιπη σκηνή, οπότε ό,τι και όποιος βρίσκεται στην περιοχή αυτή γίνεται αμέσως πιο σημαντικός από τους υπόλοιπους. Η μόνη μονάδα δράσης στην οποία συνυπάρχει το "ελενίτ" και το στεφάνι είναι η όγδοη και τελευταία κύρια ΜΔ, όπου ταυτόχρονα βλέπουμε και την ακίνητη ανεμογεννήτρια καθώς και την "ιπτάμενη" εξέδρα καθιστώντας αυτή τη σκηνή την πιο σημαντική του έργου. Η βαρύτητα της σκηνής γίνεται αντιληπτή και από την ταυτόχρονη παρουσία όλων των πλασμάτων πάνω στη σκηνή και συγκεκριμένα στα σημεία αυξημένης σημασίας, δηλαδή στην περιοχή του στεφανιού και στην εξέδρα.



Εικόνα 21: Τα φωτεινά στεφάνια - Τέταρτη κύρια μονάδας δράσης

Ο ρόλος του ψύκτη, που είναι ταυτόχρονα και τηλέφωνο, και φούρνος και χώρος αποθήκευσης, δεν είναι τόσο καθοριστικός όσο αυτός των στεφανιών και του “ελενίτ”. Το σκηνογραφικό αυτό στοιχείο παρουσιάζεται πρώτη φορά στην πρώτη μεταβατική ΜΔ όπου χρησιμοποιείται ως ψύκτης και ταυτόχρονα ως τηλέφωνο. Εκεί γίνεται η πρώτη “διαφορετική από την αναμενόμενη” χρήση ενός καθημερινού αντικειμένου. Αμέσως μετά, στην πρώτη κύρια ΜΔ ο ψύκτης “γεννά” ένα φύλλο “ελενίτ”. Στην επόμενη κύρια μονάδα δράσης ο ψύκτης γίνεται φούρνος. Τα μη φυσιολογικά αυτά γεγονότα έρχεται να αντισταθμίσει η έβδομη κύρια ΜΔ, στην οποία όλα τα σκηνικά στοιχεία και prop, που εμφανίστηκαν στη διάρκεια της παράστασης, συνυπάρχουν στη σκηνή. Εδώ βλέπουμε πάλι τον ψύκτη αλλά, όπως και όταν πρωτοεμφανίστηκε, χρησιμοποιείται αποκλειστικά ως ψύκτης. Αυτό το σκηνογραφικό στοιχείο υποστηρίζει την λογική της “παρεξήγησης” και συμβάλει ως κωμικό στοιχείο. Σε έναν κόσμο που τίποτα δεν είναι αυτό που ο

θεατής αναμένει, τίποτα δεν χρησιμοποιείται με τον συμβατικό τρόπο, ο ψύκτης είναι το μόνο στοιχείο που τον “επαναφέρει” στην πραγματικότητα.

Εικόνα 22: Ο ψύκτης ως τηλέφωνο και χώρος αποθήκευσης
Φωτογραφία: Σιμόπουλος



Βασικοί χαρακτήρες και σημαντικά “props”

Ο συνδετικός κρίκος μεταξύ των σκηνικών και του τελικού νοήματος του έργου είναι οι σκηνικοί χαρακτήρες και τα props. Ο τρόπος που τα “περίεργα” αυτά πλάσματα αλληλεπιδρούν με τα άψυχα αντικείμενα, και μεταξύ τους, είναι το στοιχείο που δίνει σκηνογραφικά το έργο και χτίζει την πλοκή. Συνολικά εμφανίζονται δέκα πλάσματα εκ των οποίων τα τρία φαίνεται να έχουν ρόλο μεγαλύτερης σημασίας για την πλοκή. Τα τρία αυτά πλάσματα είναι ο “dj”, ο “δεινόσαυρος” και “η πρωταγωνίστρια”. Την αυξημένη αυτή σημασία των τριών χαρακτήρων προδίδει η τοποθέτηση τους, στην όγδοη και τελευταία κύρια ΜΔ, στο κέντρο της σκηνής και στο κέντρο του φωτεινού στεφανιού. Φωτιζόμενοι μόνο από αυτό το στεφάνι έρχονται στο προσκήνιο ενώ τα υπόλοιπα πλάσματα βρίσκονται στο πίσω-δεξί μέρος της σκηνής. Αντίστοιχα στο Lapis Lazuli, του Λασκαρίδη, γίνεται ξανά η χρήση του φωτεινού στεφανιού, στο κέντρο του οποίου βρίσκεται ο πρωταγωνιστής, ορίζοντας έτσι και πάλι την

σημασία του στο έργο.

Ο ίδιος ο δημιουργός ενσαρκώνει την “πρωταγωνίστρια” του “ELENIT”. Αν και, σύμφωνα με τον Λασκαρίδη, τα πλάσματα που δημιουργεί δεν έχουν ξεκάθαρο φύλο, κάποια σωματικά χαρακτηριστικά οδηγούν στο συμπέρασμα ότι το πλάσμα αυτό είναι “η πρωταγωνίστρια” και όχι “ο πρωταγωνιστής”. Αυτό το πλάσμα ήταν και η έμπνευση για το “ELENIT”. Η σύλληψη του χαρακτήρα ήρθε όταν ο δημιουργός βρέθηκε στην “παράσταση μιας φίλης και στην πρώτη σειρά κάθονται φίλες της μητέρας αυτής της φίλης, οι οποίες έχουν ένα στυλ, ένα ύφος [...] Υπάρχει ένα μαλλί που κουνιέται με έναν τρόπο, κατά τη διάρκεια της παράστασης, συγκλονιστικό.[...] Λες: αυτό το πλάσμα εκεί νιώθει πιο σημαντικό από αυτό που συμβαίνει μπροστά του.[...] Μου ήρθε στο μυαλό ένα κοντό πλάσμα μέσα σε ένα κύκλο φώτων, να κρατάει μια μικρή κιθαρίτσα και να κουνάει αυτά τα μαλλιά νευρικά [...]” (Ευριπίδης Λασκαρίδης, 2022), και έτσι γεννήθηκε η πρωταγωνίστρια.

Εικόνα 23: “ELENIT” - Τέταρτη κύρια μονάδας δράσης





Εικόνα 24: "ELENIT" - Έκτη μεταβατική μονάδας δράσης.
Η στιγμή της αποπλάνησης

Η συμπεριφορά του πλάσματος αυτού θυμίζει μια "καμουφλαρισμένη" Jorðgumt. Η Jorðgumt, σύμφωνα με την ιαπωνική μυθολογία, είναι ένα πνεύμα-αράχνη που μεταμορφώνεται σε όμορφη γυναίκα για να παγιδεύει άνδρες. Η Jorðgumt μπορεί να αλλάζει μορφή, εμφανιζόμενη ως γοητευτική νεαρή γυναίκα, μισή γυναίκα-μισή αράχνη ή γιγάντια αράχνη. Κατοικεί σε σπηλιές, δάση ή εγκαταλελειμμένα σπίτια, όπου υφαίνει ιστούς για να παγιδεύει τα θύματά της. Ζει μοναχικά και βλέπει τους ανθρώπους ως θηράματα, χρησιμοποιώντας την ομορφιά και τη μουσική για να τους προσελκύσει (KimuraKami, 2020 | Yokai.com, 2024). Τα παραπάνω χαρακτηριστικά όπως η μοναχικότητα, παρατηρείται στο χαρακτήρα της πρωταγωνίστριας, ιδιαίτερα στην αρχή και στο τέλος του "ELENIT". Η χρήση της μουσικής στην τέταρτη και πέμπτη κύρια ΜΔ, καθώς και στην πέμπτη μεταβατική ΜΔ, φαίνεται να έχει σκοπό την αποπλάνηση του DJ, του μοναδικού ανθρώπου του έργου, και στην συνέχεια τον αποκεφαλισμό του, ο οποίος μάλιστα πετυχαίνει.

Στην όγδοη μεταβατική σκηνή ο θεατής μεταφέρεται σε ένα νέο περιβάλλον, σκοτεινό, με ένα ανθρωπόμορφο πλάσμα να κινείται προς το κέντρο και να φωτίζεται μόνο από φως laser. Μόλις βρεθεί στο κέντρο της σκηνής εμφανίζεται "η πρωταγωνίστρια", υπό τον laser φωτισμό, να έχει τέσσερα χέρια, ένα φωτιζόμενο στεφάνι γύρω της και έναν καθρέφτη πάνω από το κεφάλι της (εικόνα 25). Δημιουργείται μια αίσθηση

Εικόνα 25: "ELENIT" - Όγδοη μεταβατική
μονάδας δράσης.
Φωτογραφία: Πηνελόπη Γερασίου



ύπαρξης Θείας παρουσίας, ψυχρή και αλλόκοτη. Δημιουργείται μια εικόνα που μπορεί κανείς να παρομοιάσει με μια πιο αφαιρετική εικόνα της θεάς Κάλι, της θεάς του χρόνου, του θανάτου και της καταστροφής, αλλά και προστάτιδας που παρέχει λύτρωση στους προσκυνητές της (Britannica, 2024).

Η έννοια της μεταμόρφωσης συναντάται στην τρίτη κύρια ΜΔ, όπου ο χαρακτήρας στη διάρκεια μιας αντιπαράθεσης εμφανίζει επιπλέον πόδια, και στην έβδομη κύρια ΜΔ, όπου κατά τον “θάνατό” του τα, έως τώρα κοντά του πόδια, αποκαλύπτονται με κωμικό τρόπο ως ανθρώπινα. Ο χαρακτήρας της πρωταγωνίστριας συνδέεται επίσης και με το υλικό-πρωταγωνιστή του έργου, το ελενίτ. Ενώ η πρωταγωνίστρια αρχικά παρουσιάζεται καλοσυνάτη και εύθυμη και στη συνέχεια παίρνει μια θεία υπόσταση, καταλήγει να εξαγριώνει όλα τα υπόλοιπα πλάσματα του έργου με τη δολοπλοκία της και να πεθαίνει αποκαλύπτοντας έναν άλλο εαυτό. Όπως το ελενίτ, για το δημιουργό, έτσι και η πρωταγωνίστρια για

το θεατή, αντιπροσωπεύουν την παρεξήγηση, το faux (ψεύτικο) και το αθάνατο που τελικά πεθαίνει (ELENIT — Euripides Laskaridis, 2020). Σχετικά με την έννοια της παρεξήγησης ο δημιουργός αναφέρει ότι, “ενώ η πρωταγωνίστρια πιστεύει πως ελέγχει την κατάσταση, στην πραγματικότητα είναι κι αυτή ένα κομμάτι του σκηνικού μηχανισμού που την ξεπερνά. Αυτό δημιουργεί μια ένταση ανάμεσα στο ποιος/ποια νομίζει ότι είναι και στο τι πραγματικά συμβαίνει, και εκεί βρίσκεται ένα πολύ ενδιαφέρον κωμικοτραγικό στοιχείο.” (Ευριπίδης Λασκαρίδης, προσωπική συνέντευξη, 2025).

Στην προαναφερθείσα σκηνή αντιπαράθεσης, στην τρίτη κύρια ΜΔ, η πρωταγωνίστρια βρίσκεται αντιμέτωπη με έναν δεινόσαυρο. Ο δεινόσαυρος αυτός εμφανίζεται σε διάφορες μονάδες δράσης και προκαλεί τον πανικό στα πλάσματα που το βλέπουν πρώτη φορά. Με βαρύ βήμα, ενισχυμένο με ηχητικά εφέ, και μία λάμπα στο βάθος της σκηνής, ανακοινώνει πάντα την άφιξή του. Να προστεθεί εδώ ότι συναντάται ξανά, σε έργα του Λασκαρίδη,

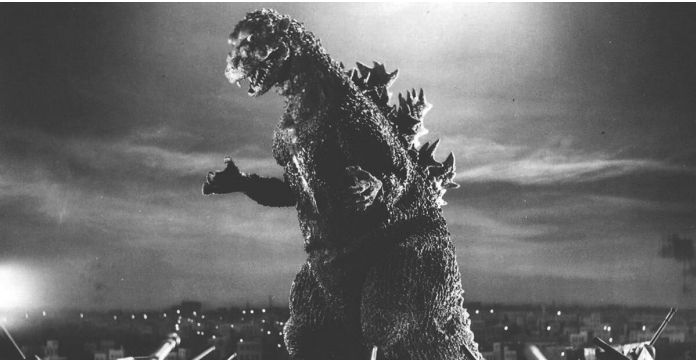
Εικόνα 26: “ELENIT” - Τρίτη κύρια μονάδα δράσης.



η σύνδεση φωτισμού με ένα άλλο στοιχείο επί σκηνής. Στο “ELENIT” είναι αυτός ο δεινόσαυρος με τη λάμπα πυρακτώσεως και στο Relic, μια περούκα με το λευκό φως του κυκλοράματος.

Τα χαρακτηριστικά αυτά του δεινόσαυρου παραπέμπουν στον ιαπωνικό μύθο των Kaiju, ένας όρος που μεταφράζεται ως «περίεργο ζώο» ή «εκπληκτικό ζώο» και συχνά χρησιμοποιείται για να αναφερθεί σε γιγάντια τέρατα. Ο όρος είναι ευρέως γνωστός από τον κινηματογράφο και την τηλεόραση, με παραδείγματα να περιλαμβάνουν

Εικόνα 27: Kaiju



τον Γκοτζίλα και άλλους γιγαντιαίους ή ηρωικούς χαρακτήρες. Αυτά τα μυθολογικά όντα αντιπροσωπεύουν ανεξέλεγκτες φυσικές δυνάμεις, ένα θέμα που αντικατοπτρίζεται συχνά στις ιστορίες των Kaiju (How Japanese Folklore Influenced the Creation of Kaiju, 2023). Μέσα από τους μύθους των Kaiju, τα οποία αντιπροσώπευαν το κακό που υπάρχει στον κόσμο και νικούνταν από τους ανθρώπους, οι άνθρωποι έπαιρναν κουράγιο σε περιόδους πολέμου και δύναμη να συνεχίσουν να ελπίζουν σε ένα καλό τέλος. Αντίθετα, στην περίπτωση του “ELENIT”, παρά την τρομακτική του φύση, ο συγκεκριμένος δεινόσαυρος είναι άκακος, και ίσως να μπορεί να ερμηνευτεί ως το στοιχείο που ισορροπεί την κακή φύση της πρωταγωνίστριας. Ο δημιουργός αναφέρει ότι “ο δεινόσαυρος είναι σαν ένα alter ego (της πρωταγωνίστριας) αλλά και ανταγωνιστής/τρια, που φέρει ένα βάρος συναισθηματικής φόρτισης, σχεδόν σχέσης γονιού-παιδιού” (Ευριπίδης Λασκαρίδης, προσωπική συνέντευξη, 2025).

Στους δυο αυτούς χαρακτήρες, την πρωταγωνίστρια και τον δεινόσαυρο, εμφανίζεται ξανά η έννοια της παρεξήγησης: Η πρωταγωνίστρια, μία “καθωσπρέπει” ύπαρξη με σωστούς τρόπους συμπεριφοράς και μουσικές ικανότητες μοιάζει άκακη και πολύ προσπιτή σε αντίθεση με τον τρομακτικό, κακό και άξεστο δεινόσαυρο. Στο τέλος όμως αποκαλύπτεται η κακία της πρώτης και η καλοσύνη του δεύτερου.

Όπως οι δυο παραπάνω χαρακτήρες

Εικόνα 28: “ELENIT” - Ο Dj



έτσι και ο DJ είναι ένας από τους βασικούς του έργου. Είναι ο μόνος άνθρωπος σε έναν κόσμο άγνωστων πλασμάτων. Υπάρχει κυρίως στο παρασκήνιο της δράσης και την επηρεάζει με τη μουσική και τους ήχους που αναπαράγει, στο drum set ή στην πλατφόρμα με τον εξοπλισμό του. Είναι απομονωμένος από την πλοκή και υπάρχει σε έναν δικό του κόσμο χωρίς να τον βλέπει ή να τον ακούει κανείς, ενώ εκείνος βλέπει και ακούει τα πάντα. “Γίνεται κάποια στιγμή αντικείμενο πόθου καλλιτεχνικής φύσης, ρυθμού και μουσικής, και πόλος έλξης γύρω από τον οποίο περιστρέφεται για κάποιο διάστημα η δράση. Πλέον είναι αντιληπτός από τα πλάσματα παρασύρεται από αυτά, τον αποκεφαλίζουν και γίνεται ένα με αυτά. Λογικά μετά τον αποκεφαλισμό θα παρέμενε νεκρός, όμως είναι παρών μέχρι το τέλος του έργου, πλέον φορόντας ένα άλλο πρόσωπο” (Ευριπίδης Λασκαρίδης, προσωπική συνέντευξη, 2025). Ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβάνεται ο θεατής τη μεταμόρφωση αυτή, είναι μέσω μιας μάσκας, η οποία πρωτοεμφανίζεται στην πρώτη κύρια ΜΔ.

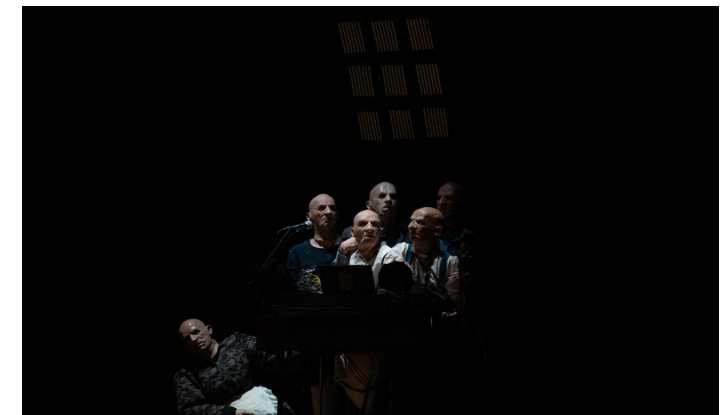


Εικόνα 29: “ELENIT “- Έκτη μεταβατική μονάδας δράσης.

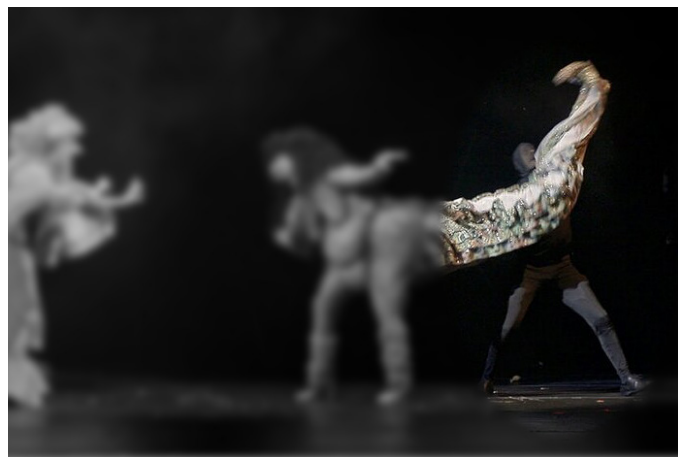
Αυτή η μάσκα ενώ αρχικά εμφανίζεται σε έναν μόνο χαρακτήρα, στη διάρκεια του έργου, “φοριέται” από όλο και περισσότερα πλάσματα. Φτάνοντας στην όγδοη και τελευταία κύρια ΜΔ όλοι οι χαρακτήρες του έργου, πλην των τριών βασικών, παρουσιάζονται φορώντας όλοι την ίδια μάσκα (εικόνα 30). Η μάσκα αυτή, στο χρώμα του δέρματος και χωρίς πρόσθετους χρωματισμούς, προβάλλει μια έκφραση αποδοκιμασίας, δυσπιστίας και απορίας, ταυτόχρονα. Οι κινήσεις της κεφαλής, η κατεύθυνση του φωτός και η θέση της στο πρόσωπο μπορούν να αλλάξουν την ερμηνεία της έκφρασης, παρόλο που η ίδια η μάσκα είναι στατική. Χωρίς εκφράσεις προσώπου δίνεται έμφαση στην κίνηση των πλασμάτων πλέον. Στο έργο όμως η χρήση της μάσκας από όλο και περισσότερους χαρακτήρες συμβολίζει και κάτι παραπάνω. Θα έλεγε κανείς ότι δηλώνει και την επιβολή του πλάσματος της πρώτης κύριας ΜΔ, πάνω στα υπόλοιπα πλάσματα του έργου, καθώς είναι το πρώτο πλάσμα που εμφανίζεται με τη συγκεκριμένη μάσκα ως δικό του

πρόσωπο. Ανατρέχοντας στην πρώτη κύρια ΜΔ, η “πρωταγωνίστρια” υπογράφει μια συμφωνία με το πλάσμα με τη μάσκα και μετά τη σκηνή του φόνου του dj, ο δεύτερος εμφανίζεται φορώντας την ίδια μάσκα. Φαίνεται λοιπόν η μάσκα (εικόνα 29) να κατέχει πολύ σημαντική σκηνογραφική και δραματουργική θέση καθώς και καθοριστικό ρόλο στην πλοκή του έργου.

Εικόνα 30: Η μάσκα στην όγδοη κύρια μονάδα δράσης
Φωτογραφία: Julian Mommerf



Ακόμη μεγαλύτερη σημασία στην πλοκή και την ομαλή ροή του έργου έχουν τα μαύρα πλάσματα. Άνθρωποι, με ολόσωμες μαύρες στολές και μια ενσωματωμένη μακριά ουρά, εμφανίζονται κατά τη διάρκεια της παράστασης μεταφέροντας σκηνικά, κρατώντας βραχίονες με μικρόφωνα και βοηθώντας τους performers με τις στολές τους, δημιουργώντας κινήσεις και εφέ με διάφορα αντικείμενα. Αυτές οι δράσεις γίνονται εντελώς φανερά και προκλητικά με αποτέλεσμα να συμβάλλουν στον κωμικό χαρακτήρα της μονάδας δράσης ή και να “ελαφραίνουν” μια φορτισμένη ατμόσφαιρα (εικόνα 31). Αυτά τα πλάσματα εμφανίζονται και στην πρώτη σκηνή του Lapis Lazuli, αυτήν την φορά με μαύρα μακριά φορέματα και μάσκες, βοηθούν στο “στήσιμο” της σκηνής και μετά μεταμορφώνονται σε άλλους χαρακτήρες.



Εικόνα 31: “ELENIT” - Τρίτη κύρια μονάδα δράσης

Ο σκηνικός χώρος που στήνει ο Λασκαρίδης είναι αυστηρά δομημένος αλλά οπτικά ανοιχτός: συνήθως υπάρχει ένας άξονας συμμετρίας (είτε ορατός είτε νοητός), πάνω στον οποίο οργανώνεται η δράση, ή ένα νοητό τρίγωνο που αναδεικνύει τη δυναμική και ιεράρχηση της σκηνής. Οι όγκοι των αντικειμένων είναι υπερμεγέθεις ή αντιστρατεύονται τη λογική της λειτουργικότητας. Οι αναλογίες είναι αλλοιωμένες με τρόπο που τονίζει την αποξένωση του χώρου και την αμηχανία του σώματος μέσα σε αυτόν.

Αξίζει να σημειωθεί και η σημασία της ύλης: τα υλικά των αντικειμένων και των κοστούμιών (πλαστικό, αφρός, μεταλλικά στοιχεία, ύφασμα που παραπέμπει σε απορρίμματα) συμβάλλουν στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος μεταβιομηχανικής παρακμής, που εντείνει τη δυστοπική ατμόσφαιρα και ενισχύει το υπαρξιακό βάθος του έργου. Μέσα στην έντονη δυστοπική ατμόσφαιρα του ELENIT, όπου κυριαρχεί η υπερφόρτωση οπτικής πληροφορίας, η ισορροπία δεν προκύπτει από

Σκηνογραφική γεωμετρία

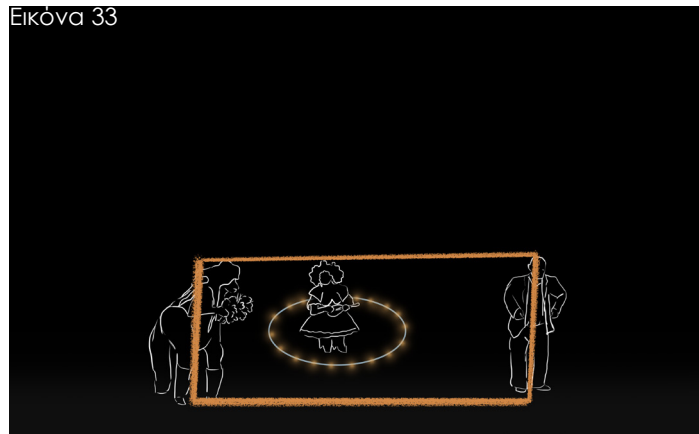
την απουσία ακραίων στοιχείων, αλλά από την αυστηρή γεωμετρία και ακρίβεια των σκηνικών αναλογιών. Η σκηνή λειτουργεί σαν μηχανισμός εξισορρόπησης της φαινομενικής χαοτικότητας: υπερμεγέθη αντικείμενα τοποθετούνται με χειρουργική ακρίβεια απέναντι από μικροσκοπικά σκηνικά στοιχεία ή κοντούς χαρακτήρες, δημιουργώντας εντάσεις μεγέθους και κλίμακας που εντείνουν την αφηγηματική φόρτιση.

Η σοβαρότητα μιας κατάστασης γίνεται αντιληπτή όχι μόνο μέσα από εκφραστικές εξάρσεις, αλλά και από την τοποθέτηση των σωμάτων στον χώρο: μια γραμμική διάταξη χαρακτήρων, σε μια φαινομενικά ίση και ισότιμη παράταξη, αποπνέει την αίσθηση του αναπόφευκτου, του τελετουργικού. Άλλοτε, το βλέμμα οδηγείται προς ένα απόλυτο κέντρο – μια εστίαση στο μέσον της σκηνής που λειτουργεί ως άξονας νοήματος, γύρω από τον οποίο όλα τα υπόλοιπα στοιχεία αποκτούν βάρος και λόγο ύπαρξης (εικόνες 32 και 33).

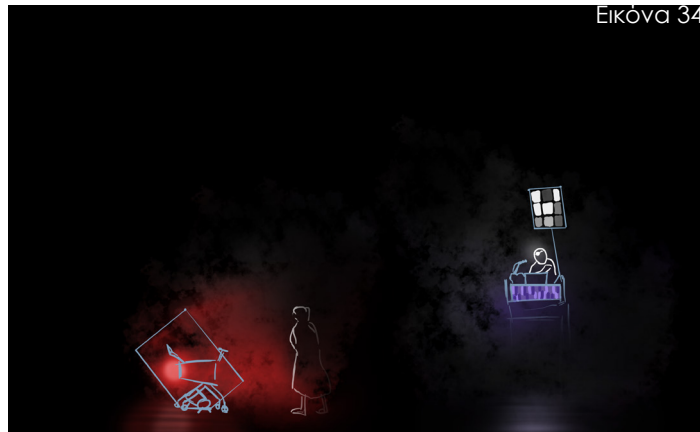
Εικόνα 32



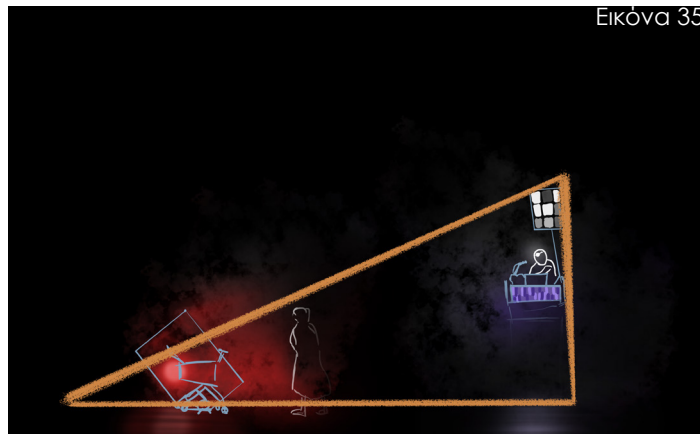
Εικόνα 33



Εικόνα 34



Εικόνα 35



Κεντρικό ρόλο σε αυτή την αρχιτεκτονική της σκηνής διαδραματίζει το τρίγωνο, όχι μόνο ως γεωμετρική μορφή, αλλά ως δομική αρχή (εικόνες 34 και 35). Το τριγωνικό σχήμα επανέρχεται σε πολλαπλά επίπεδα: στη σύνθεση του χώρου, στην κινησιολογία και στη ροή της έντασης. Ένα έντονο διαγώνιο side light, σε συνδυασμό με τριγωνική τοποθέτηση αντικειμένων ή σωμάτων, χρησιμοποιείται, στην έβδομη μεταβατική ΜΔ, όχι απλώς για να φωτίσει, αλλά για να επισημάνει και να αποκαλύψει μια βίαιη πρόθεση, σε μια στιγμή εκστατικής παραφροσύνης (εικόνες 36 και 37).

Το τρίγωνο, είτε ως μορφή είτε ως δυναμική έντασης, αποτυπώνεται σχεδόν υπόγεια στην εμπειρία του θεατή – χωρίς να δηλώνεται άμεσα, αλλά πάντοτε παρόν, σαν σταθερή υπογραφή μιας σκηνογραφικής γλώσσας που μιλά περισσότερο με σχέσεις παρά με σύμβολα. Κατά την έβδομη κύρια ΜΔ, η σκηνή μοιάζει να ανασηκώνεται, να αποκτά ύψος, αλλά ταυτόχρονα να βυθίζεται σε μια υπόγεια διάσταση. Καθοριστικό ρόλο σε αυτή τη διπλή εμπειρία, την ανάταση και

τη βύθιση, διαδραματίζει ένα τριγωνικό, σχεδόν μεταφυσικό φως, που εισβάλλει διαγώνια από το πλάι. Είναι έντονο, αυστηρό, σαν χειρουργική τομή στον χώρο, απομονώνοντας στιγμές, αναδεικνύοντας χειρονομίες και σκιάζοντας επιλεκτικά. Το φως αυτό δεν φωτίζει απλώς αλλά καθοδηγεί την αντίληψη, δημιουργεί έναν απόκοσμο και εχθρικό τόπο (εικόνες 38 και 39).

Έτσι, η αισθητική υπερφόρτωση του ELENIT δεν οδηγεί στο χάος, αλλά σε ένα ιδιότυπο είδος συμμετρίας, μια ποιητική αρχιτεκτονική της αταξίας.

Εικόνα 36: Έβδομη μεταβατική
μονάδα δράσης

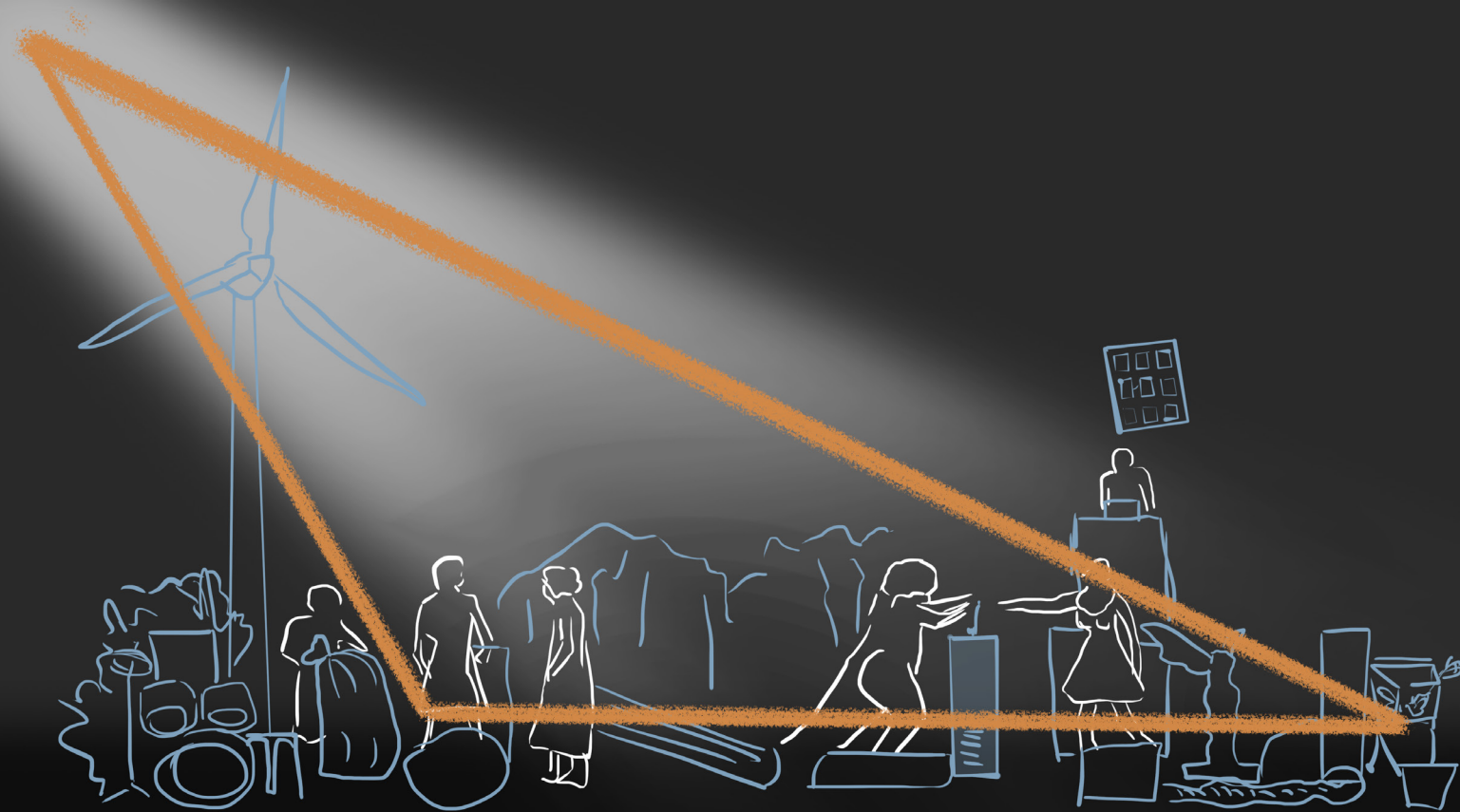


Εικόνα 37: Έβδομη μεταβατική
μονάδα δράσης



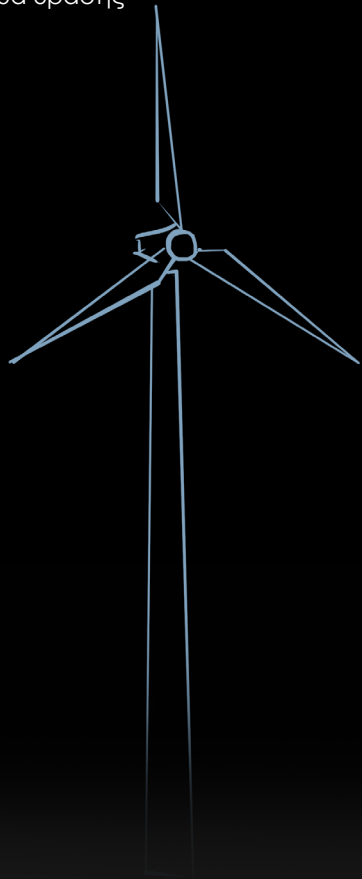


Εικόνα 38: Έβδομη κύρια μονάδα δράσης

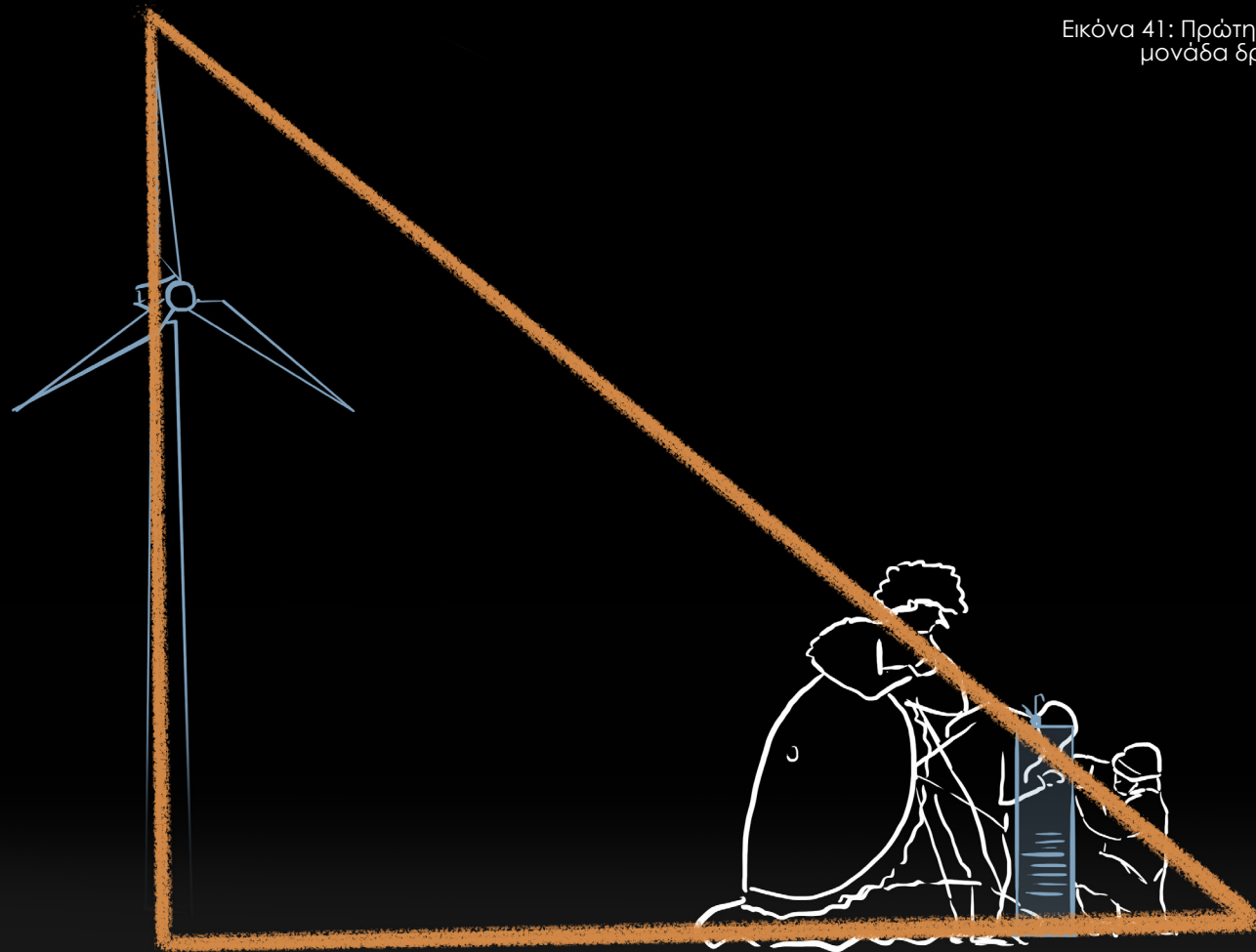


Εικόνα 39: Έβδομη κύρια μονάδα δράσης

Εικόνα 40: Πρώτη κύρια
μονάδα δράσης



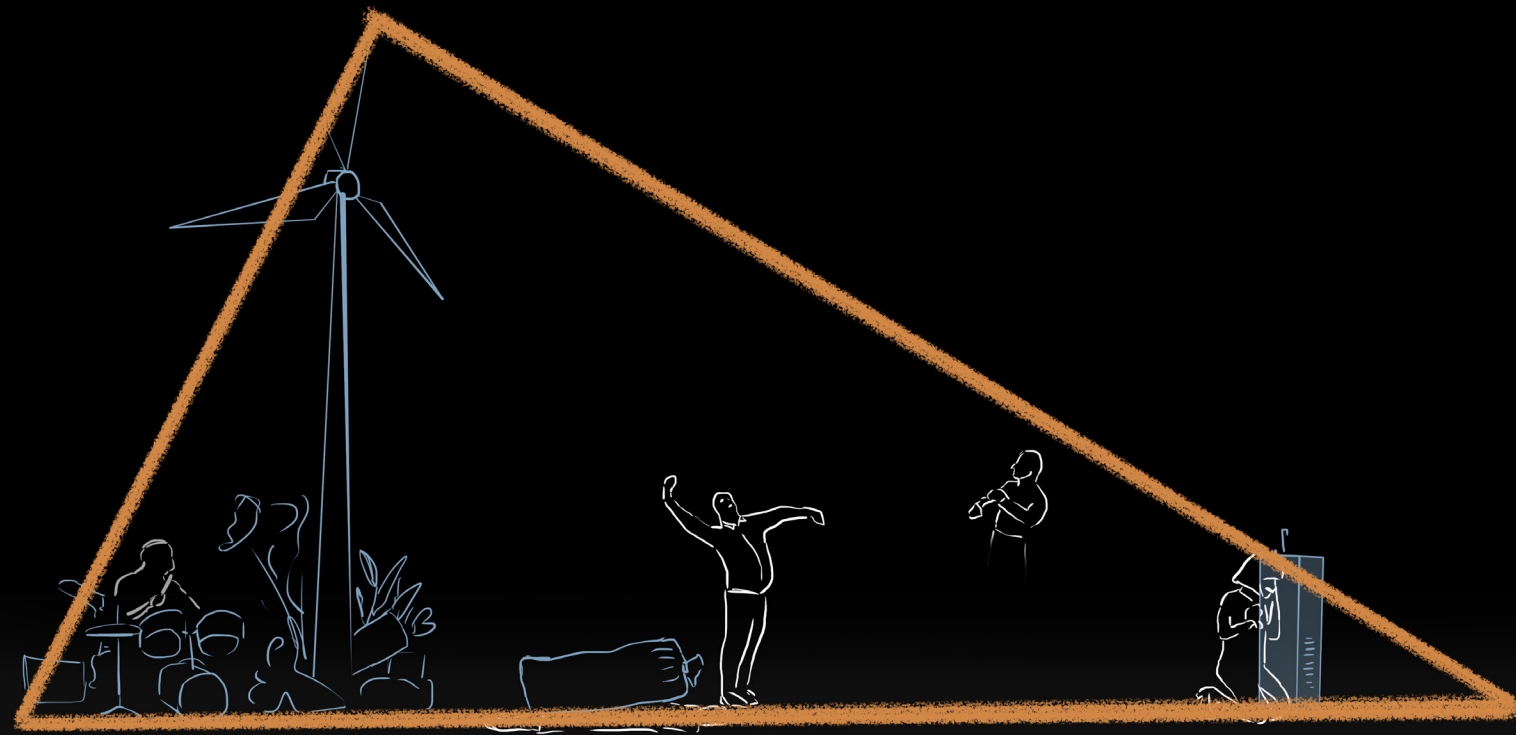
Εικόνα 41: Πρώτη κύρια
μονάδα δράσης



Εικόνα 42: Δεύτερη κύρια
μονάδα δράσης



Εικόνα 43: Δεύτερη κύρια
μονάδα δράσης



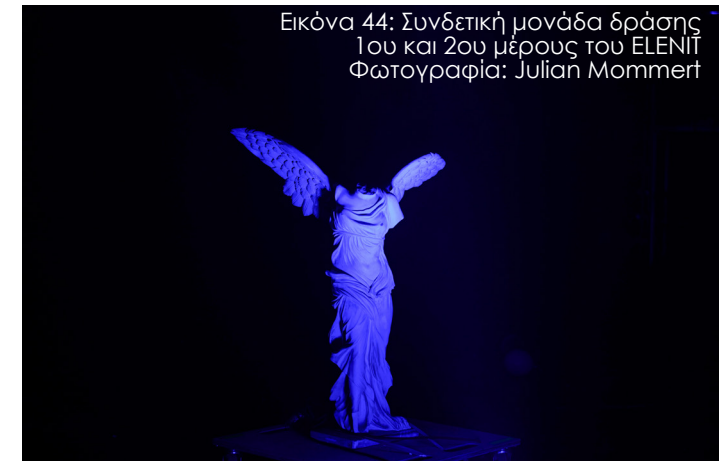
Χαρακτηριστικά σκηνογραφικά μοτίβα των έργων του Λασκαρίδη

Τα έργα του Ευριπίδη Λασκαρίδη διακρίνονται από μια έντονη και συνεκτική σκηνογραφική ταυτότητα, η οποία επαναλαμβάνεται με παραλλαγές, σχηματίζοντας έτσι ένα ιδιαίτερο αισθητικό και αφηγηματικό σύμπαν. Παρακολουθώντας έργα όπως τα *Relic*, *Τιτάνες*, *Eleni* και *Lapis Lazouli*, μπορούμε να εντοπίσουμε χαρακτηριστικά σκηνογραφικά μοτίβα που επανέρχονται και συγκροτούν μια ιδιότυπη σκηνική «γλώσσα».

Κάθε έργο ανοίγει με μια ισχυρή πρώτη εικόνα: ένα θεματικό αντικείμενο ή μια εμβληματική φιγούρα εμφανίζεται στη σκηνή και λειτουργεί ως κεντρικό σημείο εστίασης (εικόνα 44). Οι ηχητικές επιλογές του Λασκαρίδη είναι συχνά άβολες, σκληρές ή υπερρεαλιστικές. Δημιουργούν αμηχανία και αποσταθεροποιούν τον θεατή, λειτουργώντας ως εργαλείο ρήξης με τη συμβατική θεατρική προσδοκία. Παραδείγματα τέτοιας ηχητικής εισαγωγής βρίσκουμε στα *Relic* και *Eleni*.

Ένα ακόμα σταθερό μοτίβο είναι η εμφάνιση

ενός «μνημειακού» ή χαρακτηριστικού, για το έργο, στοιχείου στη μεταβατική μονάδα δράσης, δηλαδή στο σημείο του έργου που σηματοδοτεί την λήξη του πρώτου μέρους της παράστασης και την έναρξη του δεύτερου. Το στοιχείο αυτό αποκτά σχεδόν λατρευτικό χαρακτήρα και μεταφέρει το έργο σε ένα μεταφυσικό ή τελετουργικό επίπεδο. Αυτό το μοτίβο εμφανίζεται επανειλημμένα στα *Relic*, *Τιτάνες*, *Eleni* και *Lapis Lazouli*.



Εικόνα 44: Συνδετική μονάδα δράσης 1ου και 2ου μέρους του ELENi
Φωτογραφία: Julian Mommert

Εικόνα 45: Η διαπέραση του τέταρτου τοίχου από την "πρωταγωνίστρια" στην έβδομη κύρια μονάδα δράσης



Η κορύφωση της σκηνικής δράσης εκφράζεται συχνά μέσα από σκηνές παραφροσύνης, έντασης ή βίας, όπου τα όρια μεταξύ γελοιότητας και τραγικότητας γίνονται δυσδιάκριτα. Το grotesque στοιχείο είναι καθοριστικό: οι χαρακτήρες είναι παραμορφωμένοι, οι κινήσεις τους υπερβολικές και οι αντιδράσεις τους συχνά σουρεαλιστικές ή αυτοαναιρούμενες. Αυτή η μετωπική σύγκρουση τραγικού και κωμικού στοιχείου οδηγεί σε μια μοναδική μορφή σκηνικής ειρωνείας, όπου η τραγικότητα ελαφραίνεται, όχι για να αναιρεθεί, αλλά για να καταστεί πιο προσβάσιμη και ανθρώπινη.

Ένα ακόμα επαναλαμβανόμενο μοτίβο είναι το φινάλε των έργων, όπου ο πρωταγωνιστής αφαιρεί μια μάσκα ή άλλο μεταμορφωτικό στοιχείο, αποκαλύπτοντας έτσι είτε ένα ανθρώπινο πρόσωπο είτε μια νέα μορφή. Αυτή η διαδικασία δεν λειτουργεί απλώς ως αποκάλυψη, αλλά και ως τελετουργική λήξη, ως αποδέσμευση από τον ρόλο ή την κατάσταση που είχε προηγηθεί.

Ακόμα, πολύ συχνή είναι η διαπέραση του τέταρτου τοίχου: οι χαρακτήρες πολλές φορές απευθύνονται άμεσα στο κοινό, είτε μέσα από βλέμματα είτε μέσα από συγκεκριμένες πράξεις ή χειρονομίες. Αυτή η πρακτική δημιουργεί μια σχέση συνενοχής και απομακρύνει τη θεατρική ψευδαίσθηση, καθιστώντας τον θεατή ενεργό παρατηρητή ενός παράδοξου τελετουργικού (εικόνα 45).

Η δημιουργική μέθοδος του Ευριπίδη Λασκαρίδη

Ο Ευριπίδης Λασκαρίδης, μέσα από μια πορεία έντονης καλλιτεχνικής αναζήτησης, έχει αναπτύξει μια ιδιαίτερη και ευδιάκριτη μεθοδολογία δημιουργίας, η οποία βασίζεται στη βαθιά έρευνα και στον συνεχή πειραματισμό. Η διαδικασία αυτή δεν αποσκοπεί απλώς στην παραγωγή νέων σκηνικών έργων· αντίθετα, στοχεύει κυρίως στην “ανακάλυψη” νέων μορφών, σωμάτων και χαρακτήρων, οι οποίοι συνθέτουν το ιδιότυπο, φανταστικό σύμπαν κάθε παράστασής του.

Η δημιουργική διαδικασία εκκινεί συχνά από ένα απλό, καθημερινό ή φαινομενικά ασήμαντο αντικείμενο: ένα ρούχο, μια περούκα, μια μάσκα, ένα ύφασμα, ένα ζευγάρι παπουτσία. Τα υλικά αυτά στοιχεία δεν λειτουργούν ως απλά σκηνικά εξαρτήματα, αλλά ως σημεία εκκίνησης για την εμφάνιση ενός νέου πλάσματος, μιας άγνωστης οντότητας. Το ερώτημα που προκύπτει δεν είναι απλώς «τι μπορεί να κάνει αυτό το αντικείμενο;», αλλά κυρίως «ποιος μπορεί να υπάρξει μέσα από αυτό;». Ποια μορφή, ποια συμπεριφορά, ποια

ψυχολογία αναδύεται μέσα από τη χρήση του;

Η δημιουργία του χαρακτήρα είναι οργανικά συνδεδεμένη με τη σωματικότητα και τη σωματική έρευνα. Το ερευνητικό πεδίο επεκτείνεται σε ερωτήματα όπως: πώς κινείται αυτό το πλάσμα; Πώς στέκεται, περπατά, πώς κοιτάζει; Ποιοι είναι οι ήχοι ή οι λέξεις που παράγει; Πώς αντιδρά σε εξωτερικά ερεθίσματα, πώς συμπεριφέρεται σε διαφορετικές ηλικιακές ή συναισθηματικές καταστάσεις; Τι αλλάζει όταν το αντικείμενο που φέρει το πλάσμα φορεθεί ή χρησιμοποιηθεί διαφορετικά; Πώς διαφοροποιείται η ταυτότητά του μέσα στον χρόνο ή σε νέα συμφραζόμενα; Αυτές οι ερωτήσεις αποτελούν τον βασικό άξονα της καλλιτεχνικής αναζήτησης του Λασκαρίδη και τίθενται διαρκώς, τόσο από τον ίδιο όσο και από τους συνεργάτες του, λειτουργώντας ως κινητήριοι δυνάμεις για τη διεύρυνση της φαντασίας και της ερμηνευτικής προσέγγισης.

Καθοριστικό εργαλείο σε αυτή τη διαδικασία είναι η χρήση του καθρέπτη. Ο

καθρέπτης δεν χρησιμεύει απλώς ως μέσο αυτοπαρατήρησης, αλλά αποτελεί ενεργό «συμπαίκτη» στη διαμόρφωση της σκηνικής ταυτότητας. Μέσα από την αντανάκλαση του σώματος, του βλέμματος, των κινήσεων και των μεταμορφώσεων, ο καλλιτέχνης επιχειρεί να συγκροτήσει πρώτα την εικόνα. Η εικόνα προηγείται του νοήματος: το «έξω» οδηγεί στο «μέσα», και όχι το αντίστροφο. Μόνον όταν η μορφή αποκτήσει οπτική και κινησιολογική υπόσταση, ξεκινά η διαδικασία ερμηνείας και νοηματοδότησης, συναισθηματικής και εννοιολογικής.

Σε επόμενο στάδιο της δημιουργικής διαδικασίας εντάσσεται η συνύπαρξη και η αλληλεπίδραση μεταξύ των χαρακτήρων – των «πλασμάτων» που έχουν αναδυθεί. Πώς σχετίζονται μεταξύ τους; Τι συμβαίνει όταν έρχονται σε επαφή; Ποιες συμπεριφορές, δυναμικές ή εντάσεις γεννιούνται μέσα από αυτές τις συναντήσεις; Οι χαρακτήρες αυτοί δεν είναι στατικές ή ψυχολογικά πλήρως δομημένες φιγούρες· αντίθετα, αποτελούν ζωντανές και διαρκώς μεταβαλλόμενες

οντότητες, που αλληλοεπηρεάζονται, μεταμορφώνονται, συγκρούονται ή συνδέονται, συνδιαμορφώνοντας το σύμπαν της παράστασης.

Η εστίαση στις σχέσεις, στην ετερότητα και στη συνεύρεση διαφορετικών σωμάτων και μορφών αποτελεί θεμέλιο της σκηνικής πρακτικής του Λασκαρίδη. Οι χαρακτήρες του δεν υπακούν σε παραδοσιακούς κανόνες αναπαράστασης, ούτε ακολουθούν ψυχολογικές ή αφηγηματικές νόρμες· είναι φορείς μιας υβριδικής, ενίοτε μεταανθρώπινης σωματικότητας, που διαφεύγει από τις συμβάσεις του ρεαλισμού και επενδύει στο ποιητικό, το γκροτέσκο, το φαντασιακό.

Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, ο Λασκαρίδης δεν επιχειρεί να αφηγηθεί μια γραμμική ιστορία, αλλά να χτίσει έναν ετερόμορφο σύμπαν που γεννιέται και εξελίσσεται μέσα από το σώμα και τη συλλογική φαντασία. Κάθε παράσταση αποτελεί μια εικαστική και σωματική σύνθεση που καλεί τον θεατή να εμπλακεί όχι μέσω της λογικής, αλλά μέσω της αισθητηριακής και συναισθηματικής του εμπειρίας (Λασκαρίδης, DDC seminar, 2025).



Εικόνα 46: Από workshop του δημιουργού



Στο κεφάλαιο αυτό καταγράφεται η οπτική του ίδιου του δημιουργού, Ευριπίδη Λασκαρίδη, για το έργο “ELENIT”, τις πηγές έμπνευσής του και τον τρόπο με τον οποίο συνθέτει τον σκηνικό του κόσμο. Μέσα από συνέντευξη που παραχώρησε στη συγγραφέα της παρούσας ερευνητικής εργασίας, ο δημιουργός μοιράζεται την καλλιτεχνική του προσέγγιση, τις θεματικές και σκηνογραφικές του επιλογές, καθώς και τις ερμηνευτικές προεκτάσεις της δημιουργίας του.

Το “ELENIT”, όπως επισημαίνει, δεν διαθέτει πλοκή με την κλασική έννοια, αλλά καθορίζεται από δυνάμεις που κινούν τον κόσμο του. Η περσόνα που υποδύεται ο ίδιος είναι η κεντρική μορφή, θεατής και πρωταγωνιστής/τρια ενός αλλόκοτου θεάματος. Ο «Δεινόσαυρος» λειτουργεί ως alter ego αλλά και ανταγωνιστής/τρια, φέροντας ένα βάρος συναισθηματικής φόρτισης, σχεδόν σχέσης γονιού–παιδιού. Ο «DJ» αποτελεί το αντίβαρο — αντικείμενο πόθου καλλιτεχνικής φύσης, ρυθμού και μουσικής — και πόλο έλξης γύρω από τον οποίο

Μέσα από τη ματιά του δημιουργού

περιστρέφεται για κάποιο διάστημα η δράση. Τα «μαύρα πλάσματα» είναι τα αόρατα γρανάζια της μηχανής. Κάθε μία από αυτές τις μορφές κουβαλά τη δική της ενέργεια και ρόλο στη ροή του έργου.

Η κεντρική περσόνα του έργου κινείται σε έναν κόσμο όπου τίποτα δεν είναι όπως φαίνεται. Η υπερβολή της, το ταμπεραμέντο και η σιγουριά ότι αποτελεί το κέντρο του σύμπαντος έρχονται σε αντίθεση με ό,τι συμβαίνει γύρω της. Η «παρεξήγηση» που τη διακρίνει είναι ότι, ενώ πιστεύει πως ελέγχει την κατάσταση, στην πραγματικότητα είναι κι αυτή ένα κομμάτι του σκηνικού μηχανισμού που την υπερβαίνει. Έτσι, δημιουργείται μια ένταση ανάμεσα στην εικόνα που έχει για τον εαυτό της και στην πραγματικότητα, αποκαλύπτοντας ένα κωμικοτραγικό στοιχείο που ενδιαφέρει ιδιαίτερα τον δημιουργό.

Τα «μαύρα πλάσματα» ενσαρκώνουν τους ορατούς μηχανισμούς της παράστασης, καταργώντας την ψευδαίσθηση της απόκρυψης. Παρότι λειτουργούν ως «γρανάζια» που κινούν τον

κόσμο του έργου, διατηρούν την αυτονομία τους και συμβάλλουν στην εξέλιξη της δράσης. Η σκόπιμη ορατότητά τους τα καθιστά μέρος της αφήγησης, παραπέμποντας σε πρακτικές του παραδοσιακού ιαπωνικού θεάτρου και του κουκλοθέατρου, όπου η μαγεία όχι μόνο δεν χάνεται, αλλά ενισχύεται.

Η «μαύρη σκιά» με την ουρά, παρούσα καθ' όλη τη διάρκεια του έργου, μεταμορφώνεται στο κλείσιμο σε μια «μαύρη σκιά» με κρόσσια — τη λεγόμενη «σουπιά» — που φέρει μια στιγμή ηρεμίας και ησυχίας, σαν επιστροφή στην αρχή και το τέλος των πραγμάτων. Αυτή η μεταμόρφωση αποτελεί, για τον δημιουργό, την πιο έντονη και αναπάντεχη του έργου.

Σχετικά με τα βασικά σκηνικά στοιχεία (σταθερά σκηνικά) του έργου, ο ίδιος αναφέρει πως φαντάστηκε την ανεμογεννήτρια ως ένα τοτέμ συνυφασμένο με τη δημιουργία της ενέργειας, σαν την «μπαταρία» της παράστασης. Ο χώρος του DJ, το λεγόμενο DJ booth, τοποθετήθηκε σε υπερυψωμένο σημείο, υποδηλώνοντας μια διαφορετική κατηγορία

χαρακτήρα, σχεδόν θείκης υπόστασης, που δίνει τον ρυθμό του έργου. Το drum set προστέθηκε ενστικτωδώς, δημιουργώντας μια ισορροπία στη σκηνή. Αυτά τα σκηνικά στοιχεία λειτουργούν ως «άξονες» μέσα στον χώρο, προσφέροντας στον δημιουργό καμβά για να παίξει με τις θέσεις και τους συσχετισμούς των σωμάτων.

Η έννοια της μεταμόρφωσης, για τον Λασκαρίδη, δεν περιορίζεται στο σώμα, αλλά επεκτείνεται στα αντικείμενα, τις φωνές, τον φωτισμό και τις προσδοκίες του θεατή. Η διαδικασία αυτή ξεκινά συνήθως από μια κεντρική φιγούρα που «στοιχειώνει» τον δημιουργό, γύρω από την οποία οικοδομείται ο σκηνικός κόσμος, χωρίς προκαθορισμένη μέθοδο, αλλά με ελευθερία ανατροπής.

Τα περισσότερα έργα του δημιουργού συνοδεύονται από ένα σκηνικό που «εγκαθίσταται» σε κάθε θέατρο όπου παρουσιάζονται, λειτουργώντας σχεδόν ως καλλιτεχνικό installation. Ανάλογα με τη δομή και τα χαρακτηριστικά του εκάστοτε θεάτρου, δεν απαιτείται πάντα η

χρήση μαύρων κουρτινών για τη δημιουργία της αίσθησης του “black box”. Αντιθέτως, σε ορισμένες περιπτώσεις, το σκηνικό τοποθετείται σε έναν «γυμνό» χώρο, υπό τον όρο ότι δεν υπάρχουν, για παράδειγμα, λευκοί τοίχοι που θα δημιουργούσαν προβλήματα στον φωτισμό. Όταν ο χώρος διαθέτει ενδιαφέροντα αρχιτεκτονικά στοιχεία, επιτρέπεται να αναπτυχθεί ένας διάλογος μεταξύ του σκηνικού και της αρχιτεκτονικής του θεάτρου, διαδικασία που επηρεάζει την τελική μορφή του έργου και διαφοροποιείται από πόλη σε πόλη κατά τη διάρκεια της περιοδείας.

Ως παραδείγματα αναφέρει την παράσταση RELIC στο “Antic Teatre” της Βαρκελώνης, όπου υπήρχε δίπλα στη σκηνή μια πόρτα που οδηγούσε σε αυλή. Κατά τη διάρκεια της παράστασης, ο φωτισμός της ημέρας εισέβαλε στο χώρο σε συγκεκριμένες στιγμές, δημιουργώντας μοναδικές οπτικές εμπειρίες που δεν ήταν εφικτές σε άλλα θέατρα. Παρομοίως, στην παράσταση Lapis Lazulí, οι κινήσεις του ηθοποιού προς το φινάλε διαφοροποιούνταν ανάλογα με την ύπαρξη

θυρών ή άλλων αρχιτεκτονικών στοιχείων, τα οποία επέτρεπαν ή εμπόδιζαν την έξοδο από τη σκηνή.

Σύμφωνα με τον Λασκαρίδη, το σκηνικό δεν θεωρείται ως κάτι «κλειστό» και ολοκληρωμένο που τοποθετείται αδιάφορα απέναντι στην αρχιτεκτονική του θεάτρου. Αντιθέτως, η αλληλεπίδραση μεταξύ σκηνικού και χώρου αποτελεί ένα δυναμικό στοιχείο της περιοδείας, προσφέροντας διαφορετικές εμπειρίες σε κάθε παρουσίαση.

Ο ίδιος αναγνωρίζει ότι η δημιουργία του δεν ξεκινά από λογική ερμηνεία, αλλά από υποσυνείδητη παρόρμηση. Η πλοκή χτίζεται σαν παζλ, μέσα από δοκιμές, απορρίψεις και επαναλήψεις, για να αποκαλυφθεί στο τέλος μια «μαγική εικόνα» που ούτε ο ίδιος γνωρίζει εξ αρχής. Σε έργα όπως το “ELENIT”, η μεταμόρφωση είναι πιο καθολική. Άλλοι χαρακτήρες παραμένουν αμετάβλητοι, προσφέροντας σταθερότητα, ενώ άλλοι μεταμορφώνονται συνεχώς.

Τέλος, ο Λασκαρίδης αναγνωρίζει την αξία της δουλειάς των μελετητών, που εντοπίζουν και

φωτίζουν μοτίβα και συνδέσεις τις οποίες ο ίδιος δεν σκέφτεται συνειδητά. Θεωρεί ότι τα ανοιχτά νοήματα και η αποφυγή δεσμευτικών λόγων επιτρέπουν στον θεατή να συνδιαμορφώνει την εμπειρία, ενώ η ερμηνεία που μπορεί να δοθεί εκ των υστέρων αποτελεί για τον ίδιο ένα «δώρο» με μια μικρή δόση βίας — καθώς κλείνει κάτι που στη διαδικασία της δημιουργίας ήταν ανοιχτό. “Όσο παίζαμε το έργο, πράγματα που είχαν γεννηθεί υποσυνείδητα άρχισαν να αποκτούν λίγο παραπάνω νόημα για μένα. Κάτι που σίγουρα είχαν ανάγκη και οι συν-ερμηνευτές μου πάνω στη σκηνή. Όμως αυτό δεν σήμαινε ότι η διαδικασία «έκλεινε» ή κλείδωνε. Με χαροποιούσε γιατί μου έδινε κάτι, αλλά ταυτόχρονα ένιωθα πως μου έπαιρνε κιόλας. Το να δίνω νόημα είναι για μένα ένα δώρο που κρύβει και μια μικρή δόση βίας. Οπότε, ναι — κάποια ερμηνεία γεννήθηκε στην πορεία, αλλά όχι τόσο πλούσια όσο μπορεί να μου τη δώσει πίσω ένας άλλος άνθρωπος που βιώνει το έργο απ’ έξω, κι όχι από μέσα όπως εγώ.”

Η μελέτη του “ELENIT” ανέδειξε ότι ο σκηνικός χώρος, αντί να λειτουργεί ως παθητικό φόντο, αποτελεί ενεργό και συνδημιουργικό παράγοντα της παράστασης. Η απουσία παραδοσιακού σεναρίου δεν αναιρεί τη δημιουργία νοήματος· αντίθετα, το concept, τα σκηνικά αντικείμενα, το φως και η κίνηση του performer συνθέτουν ένα δυναμικό σύστημα που παράγει αφηγηματικότητα. Η πλοκή δεν προϋπάρχει, αλλά αναδύεται επί σκηνής μέσα από την αλληλεπίδραση χώρου, σωμάτων και υλικών.

Η διερεύνηση έδειξε ότι η σκηνογραφία μπορεί να αποτελέσει τη γεννήτρια της θεατρικής αφήγησης, ιδίως σε παραστάσεις που αποστασιοποιούνται από τον ρεαλισμό. Η σχέση performer–σκηνικού χώρου αποδείχθηκε καθοριστική, καθώς μέσα από αυτήν παράγεται η δράση και οικοδομείται η εμπειρία του θεατή. Κατ’ αυτόν τον τρόπο, η σκηνογραφία αποκτά αυτονομία και βαρύτητα, διαμορφώνοντας όχι μόνο το αισθητικό αλλά

και το νοηματικό περιεχόμενο της παράστασης.

Από τη ματιά του ίδιου του Ευριπίδη Λασκαρίδη, η σκηνογραφία δεν είναι ποτέ απλή εικονογράφηση. Ο δημιουργός ξεκινά από υλικά, αντικείμενα ή μορφές και αφήνει το παιχνίδι και τον αυτοσχεδιασμό να τα μεταμορφώσουν σε αφηγηματικά στοιχεία. Δεν υπάρχει προκαθορισμένη ιστορία. Η ιστορία γεννιέται από τη διαδικασία. Έτσι, η σκηνογραφία δεν περιορίζεται σε αισθητική λειτουργία, αλλά γίνεται το πεδίο όπου συναντώνται η σωματική δράση των performers και η ενεργητική συμμετοχή του κοινού.

Τέλος, η παρούσα ερευνητική ανέδειξε ότι η σκηνογραφία δεν περιορίζεται στη δημιουργία ενός σκηνικού περιβάλλοντος αλλά συγκροτεί έναν ιδιαίτερο τρόπο αφήγησης. Μέσα από την ανάλυση του “ELENIT” καθίσταται σαφές ότι η σκηνογραφία μπορεί να αποτελέσει πρωταρχικό δραματουργικό εργαλείο, ικανό να παράγει ατμόσφαιρα, να καθορίζει τη ροή της δράσης και να δημιουργεί τις συνθήκες για την εμπλοκή του

θεατή. Η μεταμόρφωση, η χρήση του γελοίου και η απουσία ρεαλισμού συνθέτουν μια νέα μορφή θεατρικής αφήγησης, όπου η σκηνογραφία δεν είναι πλέον “σκηνικό υπόβαθρο” αλλά η ίδια η καρδιά του θεάματος. Συνεπώς, η μελέτη αυτή καταλήγει στο συμπέρασμα ότι στο σύγχρονο θέατρο η σκηνογραφία έχει τη δύναμη να επαναπροσδιορίσει την έννοια της πλοκής και να προσφέρει νέους τρόπους θέασης και εμπειρίας του σκηνικού γεγονότος.

Εικόνα 48: Εισαγωγική μονάδα δράσης του ELENIT



Το “ELENIT” επιβεβαιώνει ότι η σκηνογραφία του μέλλοντος οφείλει να διαμορφώνει πραγματικότητες και όχι απλώς να τις απεικονίζει.

Παράρτημα

Από τον δημιουργό προς τη συγγραφέα

Την ολοκλήρωση της συγκραφής της παρούσας ερευνητικής εργασίας με τίτλο “Αφηγηματική-Μεταμορφωτική Σκηνογραφία”, ακολούθησε η απόστολή της στον ίδιο τον δημιουργό ώστε να παρέχει τα δικά του σχόλια. Ο Ευριπίδης Λασκαρίδης, λοιπόν, απαντά:

Καλησπέρα Χριστίνα,
Ελπίζω να είσαι καλά!

Διάβασα —λίγο βιαστικά, ομολογώ, για να επισπεύσω τις απαντήσεις μου— την εργασία σου και τη βρήκα εξαιρετικά ενδιαφέρουσα. Σ' ευχαριστώ πολύ για την έρευνα που έκανες πάνω στο έργο. Διαβάζοντάς την, ένιωσα μια ζεστασιά για το ELENIT, που είχα καιρό να σκεφτώ ως έργο. Οι συσχετισμοί που κάνεις, με τα υπόλοιπα έργα μου, μού φάνηκαν εύστοχοι και περιέχουν σκέψεις που εγώ ο ίδιος δεν έχω κάνει, αλλά θεωρώ ότι έχουν στέρεη βάση.

Μόνο μια παρατήρηση: στο σημείο όπου αναφέρεσαι στον DJ και γράφεις για «τη δολοφονία του» ίσως θα ήταν πιο ακριβές να πούμε «τον αποκεφαλισμό του», καθώς οι συμβολισμοί

του αποκεφαλισμού είναι πολλαπλοί. Στη σκηνή, λογικά μετά τον αποκεφαλισμό έχει πεθάνει, όμως παραμένει αποκεφαλισμένος και παρών μέχρι το τέλος του έργου χεχε.

Θα κοιτάξω και τις ερωτήσεις σου τώρα και θα προσπαθήσω να σου απαντήσω το συντομότερο δυνατόν.

Με εκτίμηση,
Ευριπίδης

ΥΓ >> Μια σκέψη ...

Χριστίνα μου, καθώς διάβαζα το κομμάτι για το black box, μου ήρθε μια σκέψη. Δεν είναι κάτι για να προσθέσεις απαραίτητα εκεί, αλλά ίσως να σου φανεί χρήσιμο: τα περισσότερα έργα μου έχουν ένα σκηνικό που «εγκαθίσταται»

Σε συνέντευξή σας είχατε αναφέρει την πηγή έμπνευσης της *personas* που υποδύστε στο έργο “EL-ENIT”: Μια γυναίκα με έντονο μαλλί με κωμική κίνηση, έντονη προσωπικότητα και ταπεραμένο, σαν να είναι η σημαντικότερη προσωπικότητα στο χώρο. Πώς αυτή η *persona* συνδέεται με το “elenit” και την έννοια της παρεξήγησης;

“Η περσόνα αυτή στο ELENIT κινείται σε έναν κόσμο όπου τίποτα δεν είναι όπως φαίνεται. Η υπερβολή της, το ταπεραμένο και η σιγουριά, ότι είναι το κέντρο του σύμπαντος, έρχονται σε αντίθεση με οτιδήποτε συμβαίνει γύρω της. Η “παρεξήγηση” είναι ότι, ενώ πιστεύει πως ελέγχει την κατάσταση, στην πραγματικότητα είναι κι αυτή ένα κομμάτι του σκηνικού μηχανισμού που την ξεπερνά. Αυτό δημιουργεί μια ένταση ανάμεσα στο ποιος/ποια νομίζει ότι είναι και στο τι πραγματικά συμβαίνει, και εκεί βρίσκεται κι ένα κωμικοτραγικό στοιχείο που με ενδιαφέρει.”

σε κάθε θέατρο που πάμε, σχεδόν σαν installation. Δεν μπορούμε πάντα να ελέγξουμε τη δομή του θεάτρου και, αν το κτήριο είναι ευνοϊκό από την κατασκευή του, δεν ζητάμε οπωσδήποτε να μπαίνουν παντού μαύρες κουρτίνες για να δημιουργηθεί η αίσθηση black box. Αντιθέτως, σε κάποιες περιπτώσεις μας αρέσει να τοποθετούμε το σκηνικό σε ένα «γυμνό» θέατρο, αρκεί να μην έχει για παράδειγμα λευκούς τοίχους που θα δημιουργούσαν μεγάλα προβλήματα στο φως. Όταν ο χώρος έχει ενδιαφέρον, αφήνουμε να υπάρξει διάλογος ανάμεσα στο σκηνικό και την αρχιτεκτονική του. Είναι μέρος της διαδικασίας στησίματος και αλλάζει από πόλη σε πόλη, επηρεάζοντας λίγο και το ίδιο το έργο.

Για παράδειγμα, στο RELIC στο Antic Theatre στη Βαρκελώνη, το πρώτο θέατρο όπου παίξαμε το έργο, υπήρχε δίπλα στη σκηνή μια πόρτα που έβγαζε σε αυλή. Την άνοιξα και βγήκα έξω για πλάκα σε μια σκηνή και μπήκε απλόχερα το φως της ημέρας τη μια στιγμή που παίζω με

την μπάλα, μια μαγική εικόνα που σε άλλα θέατρα δεν υπήρχε. Το ίδιο και στο Lapis Lazuli, σε κάποια θέατρα κατέβαινα από τη σκηνή στο φινάλε, σε άλλα όχι, αν είχε πόρτα που μπορούσα να βγω έβγαινα κτλ.

Θέλω να πω ότι ακόμη και στην περιοδεία, εγώ τουλάχιστον, προτιμώ να μην σκέφτομαι το σκηνικό σαν κάτι κλειστό και «τελειωμένο» που τοποθετείται αδιάφορα απέναντι στην αρχιτεκτονική του χώρου. Περιμένω πάντα να δω πώς θα «καθίσει» το σκηνικό (και άρα το έργο) μέσα σε κάθε θέατρο, και αυτό είναι ένα παιχνίδι της περιοδείας που είναι και μαρτυρικό, αλλά έχει και ενδιαφέρον καλλιτεχνικό.

Ίσως αυτή η πληροφορία να σου φανεί χρήσιμη.

Ποιοι θα λέγατε ότι είναι οι κύριοι χαρακτήρες του έργου; Ποιοι διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην πλοκή;

“Το ELENIT δεν έχει «πλοκή» με την κλασική έννοια, αλλά έχει δυνάμεις που κινούν τον κόσμο του. Η περσόνα που υποδύομαι είναι η πιο κεντρική μορφή, σαν θεατής και πρωταγωνιστής/τρια ενός αλλόκοτου θεάματος. Ο Δεινόσαυρος είναι σαν ένα alter ego αλλά και ανταγωνιστής/τρια, που φέρει ένα βάρος συναισθηματικής φόρτισης, σχεδόν σχέσης γονιού–παιδιού. Ο DJ λειτουργεί ως αντίβαρο — αντικείμενο πόθου καλλιτεχνικής φύσης, ρυθμού και μουσικής — και πόλος έλξης γύρω από τον οποίο περιστρέφεται για κάποιο διάστημα η δράση. Τέλος, τα «μαύρα πλάσματα» είναι τα αόρατα γρανάζια της μηχανής. Κάθε μία από αυτές τις μορφές κουβαλά τη δική της ενέργεια και ρόλο στη ροή του έργου.”

Η μεταμόρφωση είναι ο ένας από τους δύο βασικούς άξονες δημιουργίας σας. Πέρα από τη μεταμόρφωση του performer κατά τη διάρκεια της παράστασης που αλλού θα λέγατε ότι συναντάμε αυτόν τον όρο; (σκηνικά, μεταμόρφωση χαρακτήρων στη διάρκεια του έργου, μεταμόρφωση των προσδοκιών του θεατή)

“Στο έργο μου η μεταμόρφωση δεν περιορίζεται στη μορφή του σώματος — αν και από εκεί ξεκινούν όλα για μένα και στη συνέχεια «γνέθονται» γύρω από μια βασική φιγούρα. Επεκτείνεται στα αντικείμενα και στη χρήση τους, στις φωνές μέσα από παραμορφώσεις, στα φώτα μέσα από φωτιστικές εφευρέσεις. Πολλές από αυτές συμβαίνουν μπροστά στα μάτια του θεατή, ενώ οι προσδοκίες του μετακινούνται συνεχώς, δημιουργώντας πεδίο για ποιητικές σκέψεις και συσχετισμούς. Αυτή η συνεχής οπτική και συναισθηματική μετακίνηση είναι, για μένα, ο λόγος που η σωματική και σκηνική μεταμόρφωση συνεχίζει να με ενδιαφέρει.”

Θα λέγατε ότι όλα τα πλάσματα του έργου σας υπόκεινται σε ένα είδους μεταμόρφωσης; Αν όχι όλα, τι είναι αυτό που ορίζει το υποκείμενο της μεταμόρφωσης;

“Όχι όλα, αλλά τα περισσότερα. Για παράδειγμα, στους TITANEΣ δεν νιώθω ότι η «μαύρη σκιά» μεταμορφώνεται ιδιαίτερα, καθώς η αξία της μέσα στο έργο είναι η σταθερή αίσθηση που προσφέρει — μια υπερδύναμη παρά το χάος και την υστερία του παρτενέρ της, που είναι ο δικός μου χαρακτήρας. Στο ELENIT, αντίθετα, η μεταμόρφωση είναι πιο καθολική, με τον έναν ή τον άλλον τρόπο, και δεν είναι τυχαία· συμβαίνει σε πλάσματα που βρίσκονται σε μια διαδικασία «τριβής» με τον κόσμο γύρω τους. Άλλοτε αυτή η τριβή είναι σωματική, άλλοτε συναισθηματική ή σκηνική — μια αναμέτρηση που αφήνει ίχνη και αλλάζει τη φύση τους. Κάποιοι χαρακτήρες στα έργα μου μπορεί να παραμένουν πιο αμετάβλητοι από άλλους, λειτουργώντας σαν σταθερές μέσα στο χάος, ενώ άλλοι μεταμορφώνονται και μετασχηματίζονται συνεχώς, αποκτώντας

νέες μορφές και ρόλους. Για μένα, το ποιος μπαίνει σε αυτή τη διαδικασία και σε ποιο βαθμό εξαρτάται από την ανάγκη της πορείας της — γραμμικής ή μη— αφήγησης που συγκροτείται, εσκεμμένα ή μη, επί σκηνής. Για παράδειγμα, στο ELENIT η «μαύρη σκιά» με την ουρά, παρούσα σε όλο το έργο (και σχεδόν αόρατη στο βίντεο), υφίσταται την πιο ισχυρή μεταμόρφωση: κλείνει την παράσταση ως ένα σκοτεινό πλάσμα με γυαλιστερά πλοκάμια ή κρόσσια, ένα άπιαστο μαύρο ον που σχεδόν θεοποιείται, θυμίζοντάς μας την αρχή και το τέλος του σύμπαντος.

Στην τελευταία βασική σκηνή του έργου επικρατεί η αίσθηση εγκατάλειψης, καταστροφής και “παράνοιας”. Η τελευταία σκηνή και η τελευταία μεγάλη εικόνα που μένει στον θεατή είναι πολύ διαφορετική από την υπόλοιπη παράσταση. Ποια είναι η λογική πίσω από τη δημιουργία αυτής της σκηνής; Υπάρχει κάποια ερμηνεία;

“Μα αυτό είναι το θέμα — ότι εγώ δεν έχω λογική όταν φτιάχνω κάποια σκηνή. Το νόημα μπορεί να προστεθεί στο τέλος και να πει κανείς ότι έχουμε ένα σύμπαν το οποίο μας φανερώνεται, συντίθεται, εξελίσσεται και καταρρέει μέσα στον εαυτό του. Αυτό μου αρέσει πάρα πολύ σαν αφήγημα, αλλά ποτέ δεν το σκέφτομαι στην αρχή δημιουργώντας τα έργα μου. Ακόμα και όταν φτιάχνω τη σκηνή του τέλους, δεν το σκέφτομαι έτσι· απλώς μου φαίνεται σαν μια φυσική εξέλιξη. Δεν υπάρχει λογική ερμηνεία από τη δική μου μεριά. Φυσικά, εκ των υστέρων μπορώ να δώσω πάρα πολλές και να μιλήσω για το πώς γεννιόμαστε, ζούμε, φτάνουμε σε μία κορύφωση ή έκρηξη και μετά εξαφανιζόμαστε, γινόμαστε πάλι χώμα. Αλλά κι αυτό, επαναλαμβάνω, έρχεται ως λογική εξήγηση εκ των υστέρων. Στην αρχή δεν έχω ιδέα τι είναι αυτό που με κινητοποιεί να πω «αυτή η

σκηνή θα είναι πρώτη» ή «αυτή η σκηνή θα είναι δεύτερη». Μπορώ όμως να δω, συγκρίνοντας τα έργα μου, ότι η τελευταία σκηνή είναι συνήθως — με εξαίρεση ίσως το Lapis Lazuli, όπου το χάος εμφανίζεται αρκετά πριν αλλά κοντά στο τέλος — μια σκηνή έκρηξης και χάους· άρα μάλλον με ευχαριστεί η ιδέα ότι στο φινάλε επιστρέφουμε σε μια σκόνη, σε μια εξαφάνιση, για να δημιουργηθεί ίσως το πεδίο μιας νέας γέννησης.”

Η ανεμογεννήτρια, η εξέδρα του dj και το drum set είναι τα μόνα σταθερά σκηνογραφικά στοιχεία σε όλη την παράσταση. Με ποια λογική επιλέχθηκαν και τι εξυπηρετεί το κάθε ένα;

“Σίγουρα σκέφτηκα την ανεμογεννήτρια ως ένα τοτέμ συνυφασμένο με τη δημιουργία της ενέργειας — σαν την «μπαταρία» της παράστασης. Ο χώρος του DJ, το λεγόμενο DJ booth, μπήκε γιατί μάλλον ένιωθα πως εκεί πρέπει να βρίσκεται αυτός που παίζει τη μουσική του έργου: σε ένα επίπεδο όχι ανάμεσά μας, αλλά σε μια θέση που δηλώνει πως πρόκειται για μια διαφορετική περίπτωση χαρακτήρα. Θυμάμαι τότε να τον φαντάζομαι σαν «θεό», γιατί δίνει με τον δικό του τρόπο τον ρυθμό της παράστασης. Για το drum set, δεν μπορώ να θυμηθώ από πού ξεκίνησε η επιθυμία μου να υπάρχει· ίσως να προέκυψε στις πρόβες, αλλά το ένιωσα σωστό, σαν ισορροπία στη σκηνή. Αυτά τα στοιχεία μπορεί κανείς να τα εκτιμήσει και εκ των υστέρων. Τώρα πια βλέπω ότι λειτουργούν σαν «άξονες» μέσα στον χώρο — κάτι που με ενδιαφέρει πολύ, γιατί μου δίνει έναν διακριτικό καμβά για να παίξω με τις θέσεις και τους συσχετισμούς των σωμάτων καθώς κινούνται στη σκηνή.”

Πως το γεγονός ότι τα “μαύρα πλάσματα” είναι εσκεμμένα εμφανή στο θεατή, συμβάλλει στην πλοκή του έργου;

“Τα «μαύρα πλάσματα» είναι οι ορατοί μηχανισμοί της παράστασης· η ύπαρξή τους δηλώνει ότι δεν υπάρχει ψευδαίσθηση απόκρυψης. Είναι τα «γρανάζια» που κινούν τον κόσμο του έργου, αλλά και αυτόνομα πλάσματα με δική τους ενέργεια. Το ότι είναι εσκεμμένα εμφανή τα κάνει μέρος της αφήγησης — θυμίζουν πως ό,τι βλέπουμε είναι κατασκευή, αλλά ταυτόχρονα τους επιτρέπεται να ξεφεύγουν από τον ρόλο του βοηθού και να γίνονται κι αυτοί φορείς δράσης και συμβολισμού. Έτσι, ενώ υποτίθεται πως υπηρετούν άλλους, στην πραγματικότητα διαμορφώνουν κι αυτοί το έργο. Δεν είναι κάτι «μοντέρνο» το να ξεμπροστιάζεται στα μάτια του θεατή ο μηχανισμός του παρασκηνίου· το συναντάμε και στο παραδοσιακό ιαπωνικό θέατρο, όπως και στο κουκλοθέατρο διεθνώς. Και εκεί, η μαγεία όχι μόνο δεν χάνεται, αλλά σε στιγμές πολλαπλασιάζεται.”

Τι συμβολίζει το πλάσμα στο κλείσιμο του έργου;

“Όπως ανέφερα και πριν, το πλάσμα στο κλείσιμο του έργου — η «μαύρη σκιά» με τα κρόσσια — είναι η μετάλλαξη της μαύρης σκιάς με την ουρά, που υπήρχε σε όλο το έργο σαν ορατός/αόρατος βοηθός. Μεταξύ μας τη λέγαμε «σουπιά» — λόγω του τρόπου που το κινούμενο κοστούμι θύμιζε μαύρο μελάνι στο νερό, αλλά και της ευελιξίας ενός θαλάσσιου πλάσματος. Ερμηνεύεται από τον ίδιο χορευτή που έκανε και τη σκιά με την ουρά και, για μένα, είναι η πιο έντονη και αναπάντεχη μεταμόρφωση του ELENIT. Στο τέλος, αυτή η φιγούρα φέρνει μια στιγμή ησυχίας και ηρεμίας, όπου όλα όσα προηγήθηκαν γίνονται «σκόνη» — σαν επιστροφή στην αρχή και το τέλος των πραγμάτων. Ένα πέρασμα από το ορατό στο άπιαστο · μια «μαύρη τρύπα» στο σκηνικό μας σύμπαν που σιγά σιγά απορροφά ακόμη και το φως, σηματοδοτώντας το τέλος — ή την αρχή ενός νέου κύκλου.”

Θα λέγατε ότι έχετε κάποια μεθοδολογία που ακολουθείτε, για να μπορέσετε να ολοκληρώσετε ένα έργο; Μετά από την έμπνευση που βρίσκετε σε καθημερινά αντικείμενα και σας δίνουν το έναυσμα, πώς συνεχίζετε; Ποια η σχέση σας και ο τρόπος συνεργασίας σας με τον σκηνογράφο και τους υπόλοιπους performers; Πώς προκύπτει και χτίζεται η πλοκή;

“Συνήθως στα έργα μου ξεκινάω από τη σύλληψη μιας κεντρικής φιγούρας που με στοιχειώνει, και γύρω της αρχίζει να χτίζεται ένα σύμπαν. Αυτό δεν γίνεται συνειδητά · είναι ο μόνος «μηχανισμός» που καταλαβαίνω ότι λειτουργεί για τη δική μου φαντασία. Δεν μπορώ να πω ότι έχω μια σταθερή μέθοδο, αλλά με τα χρόνια αναγνωρίζω κάποια πατήματα και νιώθω λίγο πιο σίγουρος για τον τρόπο που δουλεύω — πάντα όμως με την ελευθερία να τον ανατρέψω, αν το έργο το ζητήσει. Με όλη την ομάδα και τους συνεργάτες μου βαδίζουμε σε ένα άγνωστο και ανύπαρκτο τοπίο: δοκιμάζουμε, απορρίπτουμε, επαναφέρουμε και ξαναπορρίπτουμε, μέσα από διαδικασίες πολύ πιο υποσυνείδητες παρά συνειδητές. Είναι ένας τρόπος δουλειάς εξαιρετικά κουραστικός, σχεδόν εξαντλητικός, για όλους μας · γι' αυτό και δύσκολα θα τον ονόμαζα «μέθοδο». Η πλοκή χτίζεται σαν ένα

παζλ, με την ελευθερία να σμιλέψεις τα κομμάτια του ώστε να πέσουν στη θέση που θέλεις, για να αποκαλυφθεί στο τέλος μια μαγική εικόνα — μια εικόνα που ούτε εγώ ο ίδιος δεν ξέρω ακριβώς πώς θέλω να είναι, αλλά εκείνη φαίνεται να το ξέρει.”

Ποια είναι τα πιο βασικά κοινά σκηνογραφικά στοιχεία μεταξύ των έργων “ELENIT”, “TITANES”, “Relic” και “Lapis Lazuli”;

“Αυτό που κάνουν οι μελετητές με εργασίες σαν τη δική σου, Χριστίνα —να εντοπίζετε, να αναλύετε, να φωτίζετε συνδέσεις και μοτίβα που εμείς οι ίδιοι δεν σκεφτόμαστε— είναι ανεκτίμητο. Όχι μόνο γιατί μας επιστρέφετε τη δουλειά μας με ένα άλλο βλέμμα, αλλά γιατί χτίζετε γέφυρες ανάμεσα στα έργα μας, εκεί όπου εμείς συχνά βλέπουμε απλώς το χάος της δημιουργίας. Ίσως να μην είναι τυχαίο που αγαπώ τα ανοιχτά νοήματα και αποφεύγω τις λέξεις μέσα στα έργα μου· θέλω να αφήνω τον χώρο ελεύθερο, χωρίς «επίσημα» αποφθέγματα που κλειδώνουν την ανάγνωση. Δεν χαρτογραφώ συνειδητά τις αναλογίες και τους συσχετισμούς — παρ’ όλα αυτά, ξέρω πως λογικά υπάρχουν και πως μπορεί κανείς να εντοπίσει αμέτρητες συνδέσεις: επαναλαμβανόμενα σκηνικά μοτίβα, δομές, ερμηνευτικές χειρονομίες και πολλά ακόμη. Κάθε έργο είναι για μένα ένας διαφορετικός πλανήτης

μέσα στο ίδιο σύμπαν· άρα, αναπόφευκτα, κάποιες «κοσμικές» σταθερές θα επιστρέφουν ξανά και ξανά. Όχι από αυτόματη επανάληψη, αλλά ως οργανικές, σχεδόν αθέλητες διαδικασίες, από πρακτικές πιο υποσυνείδητες παρά συνειδητές. Κι εδώ βρίσκεται η πραγματική αξία της δικής σας δουλειάς: μπορείτε να καταγράψετε, να αποκωδικοποιήσετε και να αναδείξετε αυτά τα νήματα που εμείς κουβαλάμε στη φαρέτρα μας ερήμην μας. Ίσως μάλιστα, όσο λιγότερο τα σκαλίζουμε, τόσο καλύτερα· για να μη μπαινεί μέσα μας η αίσθηση ότι «πρέπει» ή «δεν πρέπει» να επαναλαμβάνουμε τον εαυτό ή τον τρόπο μας.”

Έχετε αναφέρει ότι τα έργα σας δέχονται πολλές ερμηνείες, οι οποίες εξαρτώνται από την προσωπική οπτική του θεατή; Εσείς έχετε μια ερμηνεία για το “ELENIT” που ίσως και να μην υπήρχε εξαρχής;

“Ναι, όντως — όσο παίζαμε το έργο, πράγματα που είχαν γεννηθεί υποσυνείδητα άρχισαν να αποκτούν λίγο παραπάνω νόημα για μένα. Κάτι που σίγουρα είχαν ανάγκη και οι συν-ερμηνευτές μου πάνω στη σκηνή. Όμως αυτό δεν σήμαινε ότι η διαδικασία «έκλεινε» ή κλείδωνε. Με χαροποιούσε γιατί μου έδινε κάτι, αλλά ταυτόχρονα ένιωθα πως μου έπαιρνε κιόλας. Το να δίνω νόημα είναι για μένα ένα δώρο που κρύβει και μια μικρή δόση βίας. Οπότε, ναι — κάποια ερμηνεία γεννήθηκε στην πορεία, αλλά όχι τόσο πλούσια όσο μπορεί να μου τη δώσει πίσω ένας άλλος άνθρωπος που βιώνει το έργο απ’ έξω, κι όχι από μέσα όπως εγώ.”

Βιβλιογραφικές πηγές και αδημοσίευτα έργα

- Abulafia, J. (2015). The art of light on stage: Lighting in contemporary theatre. *Lighting Journal*.
- Arens, K. (1991). Robert Wilson: Is postmodern performance possible? *Theatre Journal*, 43(1), 14–40. <https://doi.org/10.2307/3208287>
- Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and his world* (H. Iswolsky, Trans.). Indiana University Press. (Original work published 1965)
- Bardwell, B. A., & Watt, W. M. (1994). Three-phase creative process of scenographic design for main stage theatre productions.
- Brandknewmag. (n.d.). Design lessons from theater legend Robert Wilson.
- Burian, J. (1971). *The scenography of Josef Svoboda*. Wesleyan University Press.
- Condee, W. F. (2012). *Theatrical space: A guide for directors and designers*. Scarecrow Press.
- Csapo, E., & Slater, W. J. (1994). The context of ancient drama (pp. 239–256). University of Michigan Press.
- Grotowski, J. (1968). *Towards a poor theatre* (E. Barba, Ed.). Methuen Drama.
- Hann, R. (2019). Scenography and actor-network theory: Analytical approaches. *Studies in Theatre and Performance*, 39(3), 276–293.
- Holmberg, A. (1996). *The theatre of Robert Wilson*. Cambridge University Press.
- Howard, P. (2009). *What is scenography?* (2nd ed.). Routledge.
- Innes, C. (2000). *A sourcebook on naturalist theatre* (pp. 15–23). Routledge.
- Kayser, W. (1963). *The grotesque in art and literature* (U. Weisstein, Trans.). Columbia University

Press.

- Lecoq, J. (2002). *The moving body (Le corps poétique): Teaching creative theatre* (D. Bradby, Trans.). Routledge.
- Lima, M. B. (2014). *Gender and sexuality in Pina Bausch's work* [Master's thesis, Universidade de São Paulo].
- McKinney, J., & Butterworth, P. (2009). *The Cambridge introduction to scenography*. Cambridge University Press.
- McKinney, J., & Iball, H. (2011). *Researching scenography: Methods and histories*. In H. Nicholson & B. Kershaw (Eds.), *Research methods in theatre and performance*. Edinburgh University Press.
- Nicoll, A. (1963). *The world of the theatre: The history of dramatic art* (pp. 111–124). Harrap.
- Nicholson, H., & Kershaw, B. (Eds.). (2011). *Researching scenography: Methods and histories*. In *Research methods in theatre and performance*. Edinburgh University Press.
- Pabst, P., & Borzik, R. (1980). *Scenographic principles in Tanztheater Wuppertal*. Pina Bausch Zentrum.
- Pavis, P. (1996). *Dictionary of the theatre: Terms, concepts, and analysis*. University of Toronto Press.
- Scott, C. (2019). *The costumes of burlesque: 1866–2018*. Routledge.
- Senelick, L. (1995). *The changing room: Sex, drag and theatre*. Routledge.
- Sommer, S. R. (1975). Loïe Fuller. *The Drama Review*, 19(1).

- Speaight, G. (1980). *A history of the circus*. Paul Elek Publishers.
- Stanislavski, K. (1936). *An actor prepares* (E. R. Hapgood, Trans.). Theatre Arts.
- Stojšić, M. (2014). *Lighting the stage: Technology between medium and textuality*. *Journal of Scenic Design*.
- Laskaridis, E. (n.d.). *Ridicule and transformation – The poetry beneath absurdity* [Seminar]. Dance Days Chania, Chania, Greece

Ηλεκτρονικές πηγές

- Ubersfeld, A. (1999). *Reading theatre*. University of Toronto Press, Ανακτήθηκε 7 Ιουλίου 2025.
- Walker, J. A. (1992). *Scenography*. In *Glossary of art, architecture & design since 1945*, Ανακτήθηκε 30 Ιουνίου 2025.
- Wiles, D. (2007). *Mask and performance in Greek tragedy: From ancient festival to modern experimentation*. Cambridge University Press, Ανακτήθηκε 9 Ιουλίου 2025.
- Baronian, _ . (2017). *The dress is the screen: Dancing fashion, dancing media*. *Necsus – European Journal of Media Studies*, Ανακτήθηκε 4 Ιουλίου 2025.
- Britannica. (2024). *Kali | Hindu goddess of time, change & empowerment*. In *Encyclopædia Britannica*. Ανακτήθηκε 7 Ιουλίου 2025 από: <https://www.britannica.com/topic/Kali-Hindu-goddess>.
- Dance Reflections. (n.d.). *Loïe Fuller, a subversive pioneer*, Ανακτήθηκε 7 Ιουλίου 2025.
- Dance time – Euripides Laskaridis. (2022). Ανακτήθηκε 7 Ιουλίου 2025, YouTube.
- DeLahunta, S. (2008). *Digital scenography in live performance*, Ανακτήθηκε 4 Ιουλίου 2025.
- Gagneré, G., Plessiet, C., & Sohier, R. (2024). *Interconnected virtual space and theater: Real-time avatars in hybrid performances*, Ανακτήθηκε 11 Ιουλίου 2025 .
- Graham, K. J. (2020). *The play of light: Rethinking mood lighting in performance*. *Studies in Theatre and Performance*, Ανακτήθηκε 16 Ιουλίου 2025.
- *How Japanese folklore influenced the creation of Kaiju*. (2023). *Japan Powered*, Ανακτήθηκε 7 Ιουλίου 2025 από, <https://www.japanpowered.com/folklore/how-japanese-folklore-influenced-the-creation-of-kaiju>

- iefimerida.gr. (2019, 28 Νοεμβρίου). *Το αθάνατο αλλά θανατηφόρο «Eleni» στο σύμπαν του Ευριπίδη Λασκαρίδη - Η παγκόσμια πρεμιέρα στη Στέγη*, Ανακτήθηκε 22 Ιουνίου 2025.
- KimuraKami. (2020). *Jorogumo: Japanese spider demon*. Ανακτήθηκε 9 Ιουλίου 2025, από <https://kimurakami.com/jorogumo-japanese-spider-demon/>
- Κιουσόπουλος, Δ. (2025, Μάρτιος). *Ευριπίδης Λασκαρίδης: «Το γέλιο είναι η αναγνώριση του παράλογου που υπάρχει στη ζωή μας»*. *Andro*. Ανακτήθηκε 25 Ιουνίου 2025, από <https://www.andro.gr/empneusi/evripidis-laskaridis-to-gelio-einai-h-anagnorisi-toy-paralogou-pou-yparxei-sth-zoh-mas/>
- Laskaridis, E. (n.d.). *Euripides — Euripides Laskaridis*. OSMOSIS. Ανακτήθηκε 19 Ιουλίου 2025, από <https://www.euripideslaskaridis.com>
- Lynch, C. (2010, May 4). *Robert Wilson by Catherine Lynch – Culture of Design*. Ανακτήθηκε 7 Ιουλίου 2025, από <https://cultureofdesign.wordpress.com/2010/05/04/robert-wilson-by-catherine-lynch>
- M. Hulot. (2021, 25 Δεκεμβρίου). *Ευριπίδης Λασκαρίδης: «Η ρευστότητα του φύλου των χαρακτήρων μου συμβαίνει χωρίς να τη σκέφτομαι»*. LiFO. Ανακτήθηκε 3 Ιουλίου 2025, από <https://www.lifo.gr/culture/theatro/evripidis-laskaridis-i-reystotita-toy-fyloy-ton-haraktiron-moy-symbainei-horis-na>
- Radosavljević, D. (2019). *“New Piece I: Since She”*: Tanztheater Wuppertal and the legacy of Pina Bausch. *Seeing Dance*. Ανακτήθηκε 17 Ιουνίου 2025, από <https://www.seeingdance.com/tanzthe>

- ater-wuppertal-pina-bausch-voll
- Yokai.com. (2024). Jorōgumo. Retrieved July 19, 2025, from <https://yokai.com/jorougumo/>
- Δούκα-Γκόση, Κ. (2023). Σύγχρονες διαβάσεις του νεοελληνικού θεάτρου: Ο κόσμος του Ευριπίδη Λασκαρίδη μέσα από τις παραστάσεις Relic, Titans, Elenit [Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών]. Πέργαμος – Ψηφιακή Βιβλιοθήκη ΕΚΠΑ. Ανακτήθηκε 2 Ιουνίου 2025

- Εικόνα 1: Διακοσάββας, Α. (2023, 30 Μαΐου). Ευριπίδης Λασκαρίδης: «Τα έργα μου είναι φτιαγμένα ώστε να έχουν ανοιχτό νόημα». LiFO. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://www.lifo.gr/culture/theatro/eyripidis-laskaridis-ta-erga-moy-einai-ffiagmena-oste-na-ehoyn-anoihto-noima>
- Εικόνα 2: Weiss, U. (Φωτογράφος). (1978). “Café Müller” by Pina Bausch [Φωτογραφία]. Αρχείο Pina Bausch. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από https://www.pinabausch.org/archives/photo/cafe_30033484_44_0000
- Εικόνα 3: Wilson, R. (1970). The Life and Times of Sigmund Freud. Byrd Hoffman School of Byrds & The Byrd Hoffman Foundation, Inc. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://robertwilson.com/the-life-and-times-of-sigmund-freud>
- Εικόνα 4: Wilson, R. (2018). The Sandman [Θεατρική παράσταση]. Düsseldorfer Schauspielhaus. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://robertwilson.com/the-sandman>
- Εικόνα 5: Weatherall, J. (2024, 2 Μαΐου). The History of Burlesque Timeline. NamaSLAY Crew. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://namaslaycrew.com/blog/history-of-burlesque/>
- Εικόνα 6: European Circus History Conference. (2024, 10 Μαΐου). European Circus History Conference: Πρόσκληση για υποβολή εργασιών. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://circusconference.org/2024/05/10/european-circus-history-conference-advance-notice-call-for-papers/>
- Εικόνα 7: Sea Breeze. (2024, 1 Ιουνίου). Circus Sea Breeze. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://www.seabreeze.az/en/projects/kids/circus-sea-breeze>
- Εικόνα 8: <https://www.youtube.com/watch?v=bdrInFRWsDE>

- Εικόνα 9: Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). Πώς ήταν τα προσώπεια? Ancient Theater. Ανακτήθηκε 19 Ιουλίου 2025, από <https://ancienttheater.culture.gr/el/parastaseis-archaiotita/item/101-pws-itan-ta-proswpeia>
- Εικόνα 10: Wheeler, A. (2020, 19 Αυγούστου). Disguise as a means of discovery. Theos Think Tank. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://www.theosthinktank.co.uk/comment/2020/08/19/disguise-as-a-means-of-discovery>
- Εικόνα 11: <https://www.youtube.com/watch?v=Dda-BXNvVkQ>
- Εικόνα 12: Peroni. (n.d.). Josef Svoboda – Alcuni Maestri. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://fr.pinterest.com/pin/375135843937089354/>
- Εικόνα 13: Ξένιος, Ν. (2019, 30 Νοεμβρίου). Ευριπίδης Λασκαρίδης: Μια συναρπαστική προσωπική μυθολογία. BookPress. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://bookpress.gr/politismos/theatro-xoros/10961-stegi-elenit-evripidis-laskaridis>
- Εικόνα 15: Λασκαρίδης, Ε. (2024). Lapis Lazuli. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://euripides.info/lapislazuli>
- Εικόνες 14, 16, 20, 21, 23, 26, 28, 31, 48: Euripides Laskaridis. (n.d.). ELENIT [Web page]. Retrieved August 15, 2025, from <https://euripides.info/elenit>
- Εικόνα 22: Σιμόπουλος
- Εικόνα 25: Πηνελόπη Γερασίμου
- Εικόνα 30, 44: Julian Mommert
- Εικόνα 24: The LiFO Team. (2023, 27 Ιανουαρίου). “Elenit”: Η διεθνής επιτυχία του Ευριπίδη Λασκαρίδη επιστρέφει στη Στέγη. LiFO. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://www.lifo.gr/now/entertainment/elenit-i-diethnis-epityhia-toy-eyripidi-laskaridi-epistrefei-sti-stegi>

- Εικόνα 27: McGrath, K. (2017). What is Kaiju? Στο C. D. G. Mustachio & J. Barr (Επιμ.), Giant Creatures in Our World: Essays on Kaiju and American Popular Culture (σελ. xx–xx). McFarland Press. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://kentamcgrath.com/what-is-kaiju>
- Εικόνα 45: Theaterkrant. (2021, 2 Ιουλίου). Recensie ELENIT door Euripides Laskaridis. Theaterkrant. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://www.theaterkrant.nl/recensie/elenit/euripides-laskaridis/>
- Εικόνα 46: Λασκαρίδης, Ε. (n.d.). WORKSHOPS. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://euripides.info/workshops>
- Εικόνα 47: Οικονόμου, Γ. (2024, 25 Μαρτίου). «Η αστεία πλευρά της ζωής μπορεί να αποκαλύψει την ομορφιά»: Ευριπίδης Λασκαρίδης. News 24/7. Ανακτήθηκε 15 Αυγούστου 2025, από <https://www.news247.gr/magazine/talks/evripidis-laskaridis-i-asteia-plevra-tis-zois-borei-na-apokalipsei-tin-omorfia/>
- Εικόνα 17, 18, 19, 32, 333, 34, 35, 36, 37, 38, 89, 40, 41, 42, 43: Σκίτσα της Χριστίνας Πρακατέ

Η σκηνογραφία του μέλλοντος οφείλει να διαμορφώνει πραγματικότητες
και όχι απλώς να τις απεικονίζει.

Χριστίνα Πρακατέ



“Η πλοκή χτίζεται σαν ένα παζλ [...] για να αποκαλυφθεί στο τέλος μια
μαγική εικόνα, μια εικόνα που ούτε εγώ ο ίδιος δεν ξέρω ακριβώς πώς θέλω
να είναι, αλλά εκείνη φαίνεται να το ξέρει.”

Ευριπίδης Λασκαρίδης