

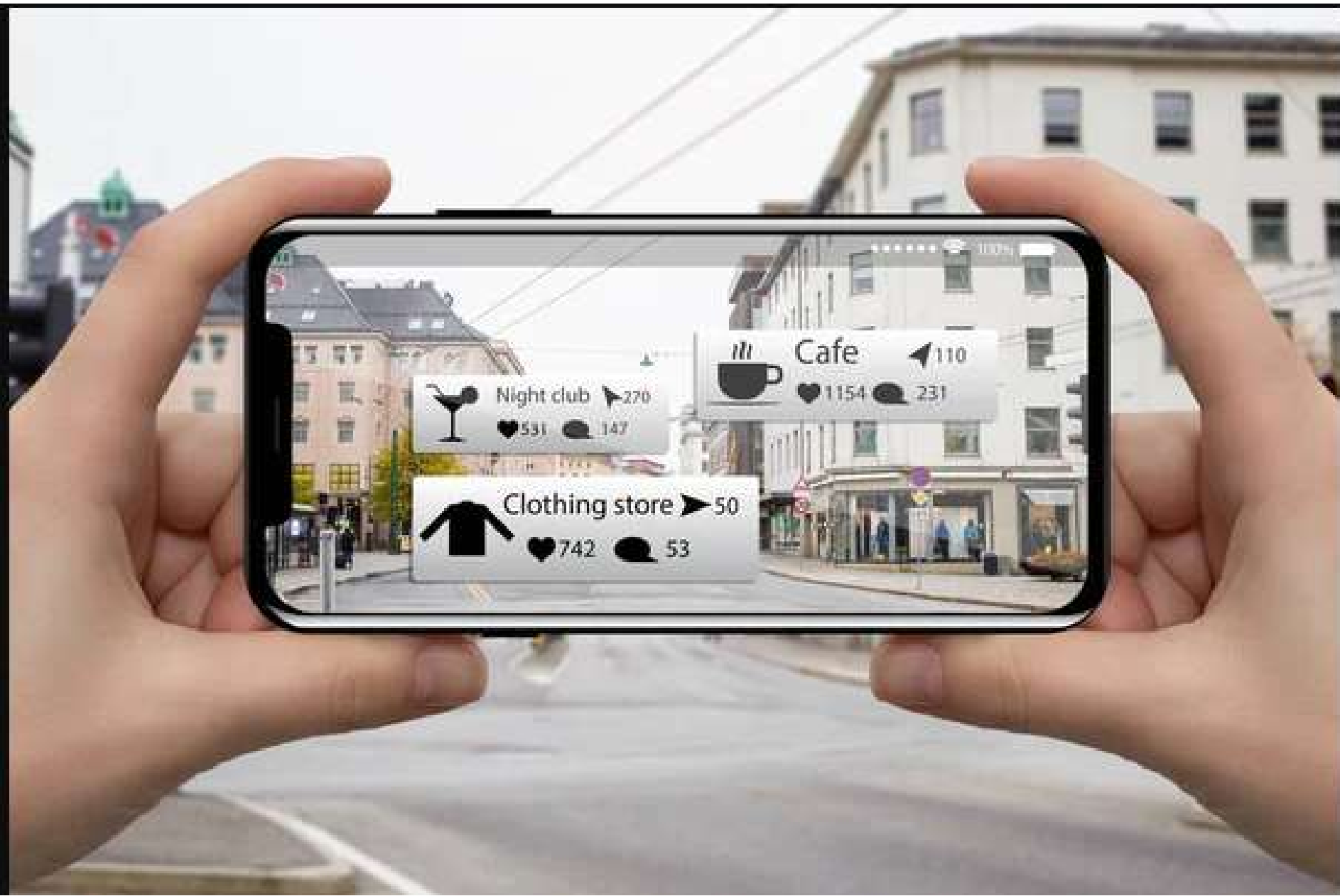
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΣΚΗΝΗ ΚΑΙ
ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ ΤΩΝ ΝΕΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Η τεχνολογική στροφή έχει συμπαρασύρει δημιουργικά όλο το φάσμα των σύγχρονων εικαστικών, οπτικοακουστικών, μουσικών, παραστατικών και επιτελεστικών καλλιτεχνικών πρακτικών.

Η σύγχρονη τεχνολογική στροφή συνδυάζει τόσο την υπολογιστική ή πληροφορική στροφή όσο και την τηλεπικοινωνιακή στροφή, καλύπτοντας ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών και ερευνητικών πεδίων (εικονική πραγματικότητα (VR), επαυξημένη πραγματικότητα (AR), μικτή πραγματικότητα (MR), πολυποίκιλες εφαρμογές του διαδικτύου και της τεχνολογίας τηλεπικοινωνιών, κτλ.).







Night club

270

591

147



Cafe

110

1154

231



Clothing store

50

742

53



iStock
Credit: Georgijevic



Το τοπίο είναι γνώριμο και έχει επιφέρει κατακλυσμικές αλλαγές: τα σύγχρονα εγχειρήματα με νέα τεχνολογικά μέσα απαντώνται ως μετα-βιομηχανικές καλλιτεχνικές υπηρεσίες που επισυμβαίνουν στη διατομή της σύγχρονης τέχνης, της νέας οικονομίας, των μετα-πολιτικών πολιτικών (ακτιβισμός, χακτιβισμός), των τεχνοεπιστημών και των τεχνολογικών τρόπων ζωής

Επιπλέον, το έργο τέχνης αποσταθεροποιείται και αποκτά νέα χαρακτηριστικά:

Το έργο τέχνης δεν αποτελεί πλέον ένα σταθερό αντικείμενο, αποτελεί διαδικασία, ένα καλλιτεχνικό λογισμικό, μια εμπειρία, μια υπηρεσία αφιερωμένη στην επίλυση ενός ειδικού (πολιτισμικού ή μη) προβλήματος, μια έρευνα, μια διεπαφή που απαιτεί από τον χρήστη την ικανότητα για επιλεκτικούς συσχετισμούς, για αλγοριθμική (λογική) σκέψη και για τρόπους ενεργειών σχετιζόμενους με την κουλτούρα των DJ και VJ, όπως μιξάρισμα, αποκοπή, συγκέντρωση δειγμάτων (sampling) και ανασυνδυασμό τους.

Κατά αρκετά παρόμοιους τρόπους έχει δρομολογηθεί και η σχέση του τεχνολογικού-ψηφιακού με το θέατρο και τη σκηνογραφία, έχοντας αποκτήσει ένα εντυπωσιακής ευρύτητας πεδίο καλλιτεχνικών πρακτικών και μια ταχύτατα διογκούμενη βιβλιογραφία αναφοράς.

Η τεχνολογική σκηνή αποτελεί μια σταθερή κατεύθυνση των σύγχρονων μετασχηματισμών στα τέλη του 20ού και στον 21ο αιώνα, καθώς ο τεχνολογικός χώρος και η ανανεωμένη χρήση των νέων τεχνολογικών μέσων με δημιουργικούς τρόπους αποτελούν περιοχές ιδιαίτερου ενδιαφέροντος, τόσο για τη σύγχρονη *mise-en-scène* όσο και για τη σύγχρονη σκηνογραφία.

Η τεχνολογικά προσανατολισμένη σκηνογραφία αποτελεί επίσης κεντροβαρική κατηγορία της σκηνογραφίας στο διευρυμένο πεδίο, κατά τους McKinney – Palmer.

Η συμβολή του Chris Salter στην παραπάνω συζήτηση είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς ο συγκεκριμένος μελετητής υποστηρίζει ότι η τεχνολογική σκηνογραφία αποτελεί ένα νέο παράδειγμα που μετακινείται πέρα από τις προγενέστερες βασικές μεταβλητές του χώρου και της εικόνας:

«το σύγχρονο τεχνολογικό παρόν προκαλεί νέες ευθυγραμμίσεις ανάμεσα στον χώρο και τη συμμετοχικότητα, την ατμοσφαιρική χρονικότητα και την ανθρώπινη συμπεριφορά ως πυρηνικές στοχεύσεις της σκηνογραφίας».

Ακρογωνιαίος λίθος της μεταβολής μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών «είναι η επενέργεια (agency) που ολοένα και περισσότερο αποδίδεται σε αόρατες διεργασίες και διαδικασίες που λειτουργούν μέσα στη μηχανή: αλγόριθμοι και ένα σύνολο οδηγιών». Ταυτόχρονα, εντείνεται η αναζήτηση εμπλοκής του θεατή-χρήστη σε όλο και περισσότερες παραμέτρους του επιτελεστικού συμβάντος.

Κατά τον Salter, το ψηφιακό κέρδισε έδαφος μέσα από τις αλγοριθμικές, διαδραστικές και επιτελεστικές του ιδιότητες και πλαισιώσεις: «επιδρά πέραν των αναπαραστάσεων, συλλαμβάνοντας τις υλικότητες του κόσμου αφαιρετικά, τις χειραγωγεί και τις επαναδιαμορφώνει, τις μετασχηματίζει και τις επιστρέφει σε μια εντελώς νέα συνθήκη».

Μερικές από τις πυρηνικές επιστημολογικές μετατοπίσεις που εντοπίζονται σταδιακά στη σκηνογραφική σκέψη και πράξη υπό την επιρροή των νέων τεχνολογιών είναι:

- η συμβιωτική συνθήκη ανθρώπου-μηχανής, που αξιοποιεί συνδιαμορφωτικές ενέργειες των ηθοποιών και θεατών με τις μηχανές και τους αλγόριθμους.
- η μετακίνηση από μια σκηνογραφία με την προσχηματική χρήση της ορατής μηχανής προς το αόρατο, υπό τη μορφή κρυμμένων αισθητηριακών και ελεγκτικών συστημάτων.
- μια μετατόπιση από τον χώρο, την εικόνα και το αντικείμενο στη χρονικότητα, την ατμόσφαιρα και τη συμπεριφορά/τακτική.
- ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον σε άλλα αισθητηριακά δεδομένα εκτός της όρασης, ένας ασπασμός των ακουστικών, απτικών, οσφρητικών, γευστικών και ιδιοδεκτικών σημείων.

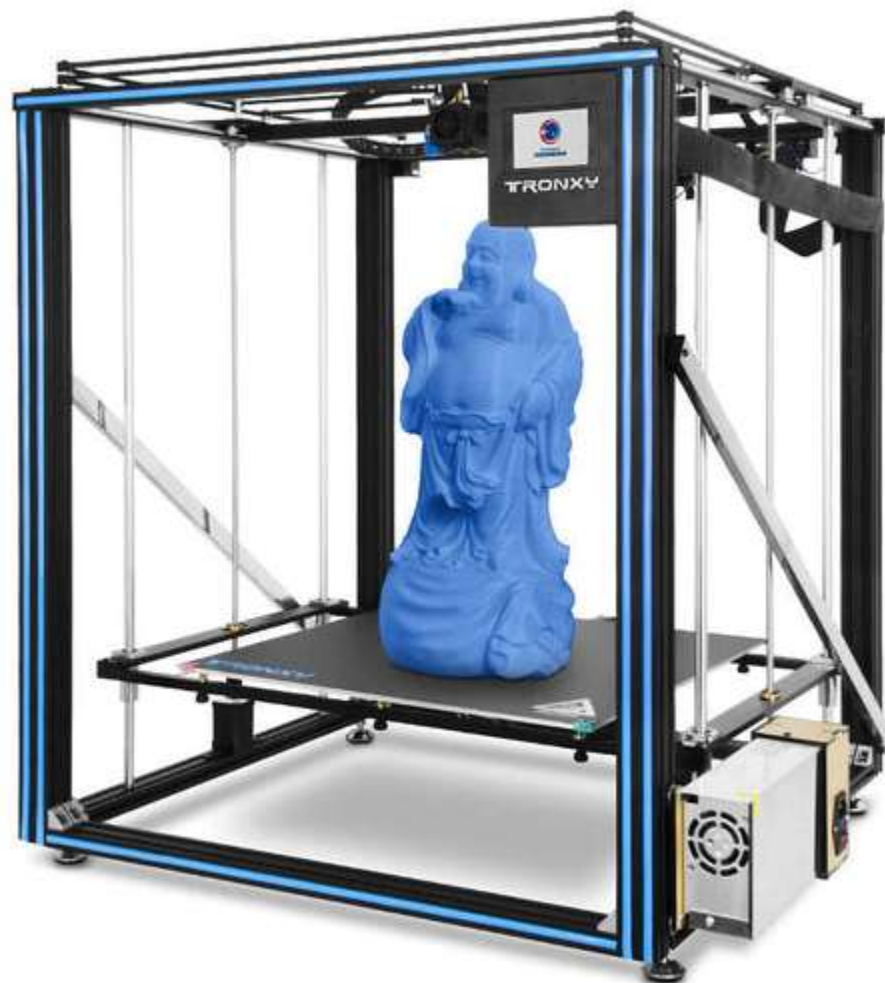
Με τη σειρά τους τα χαρακτηριστικά αυτά επηρεάζουν θεμελιακές περιοχές της τεχνολογικής σκηνογραφίας, όπως τη συμμετοχικότητα, τη διάδραση, τις ατμόσφαιρες και τη χρήση των προβολών.

Μέσα από τη συζήτηση των βασικών αυτών χαρακτηριστικών μπορούμε να εξαγάγουμε και κάποιες προτεινόμενες τυπολογίες της ψηφιακής σκηνογραφίας με νέα τεχνολογικά μέσα.

Κατά τον Salter, η ψηφιακή σκηνογραφία επεξεργάζεται πτυχές διαφορετικών διαβαθμίσεων της επενέργειας του ψηφιακού: σε ένα πρώτο επίπεδο αφορά τη χρήση απλών προβολών, ή/και την προβολή εικόνων σε πραγματικό χρόνο, ή τη χρήση ενός συστήματος ζωντανής ανατροφοδότησης προβολών.

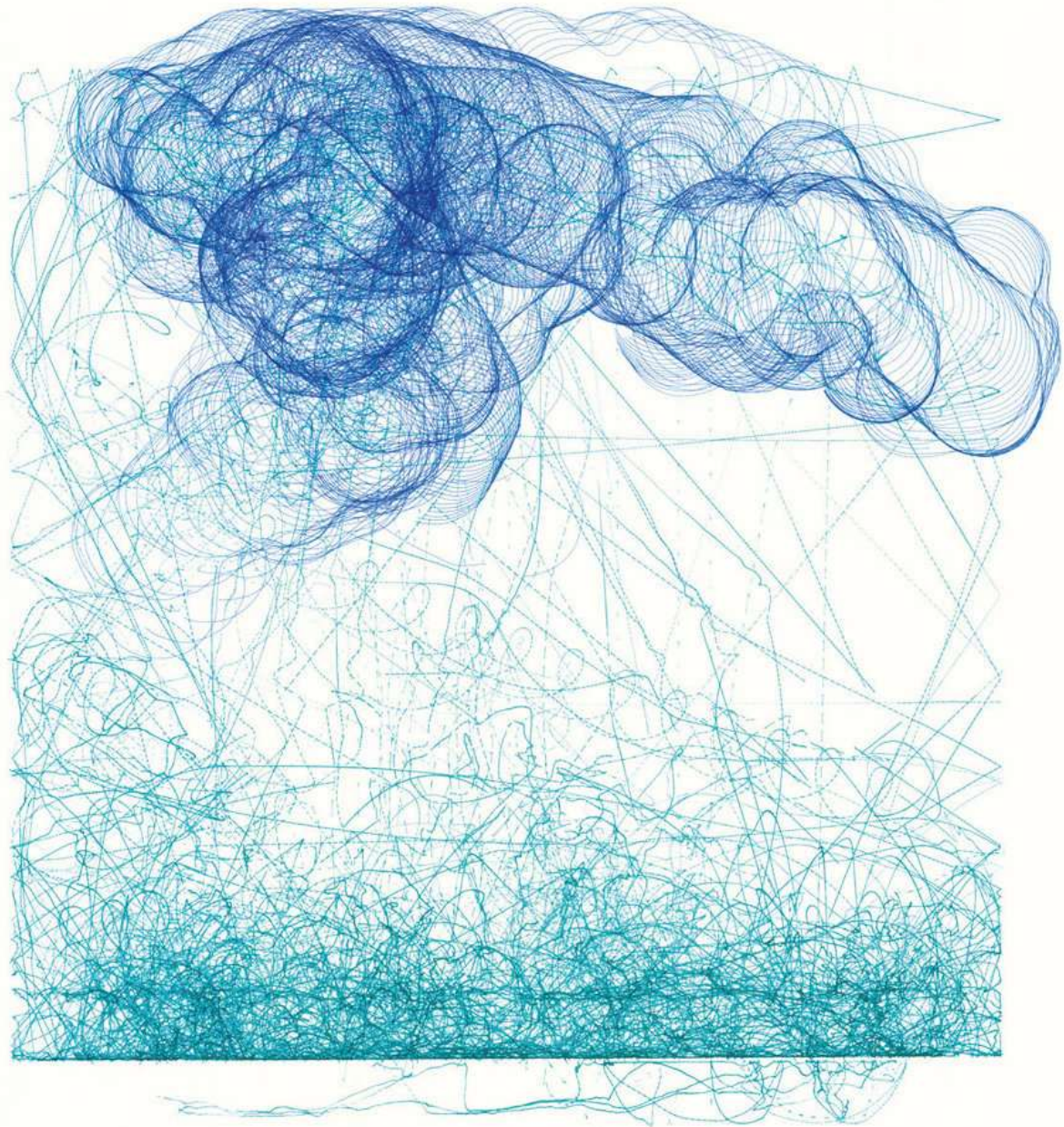
Ο πολυμεσικός χαρακτήρας των νέων τεχνολογικών μέσων (multimedia) εδραιώνει τη συνθήκη αυτή, ενώ συχνά συμμετέχουν τόσο αναλογικές όσο και ψηφιακές λειτουργίες της τεχνολογίας.

Σε ένα δεύτερο επίπεδο ψηφιακής εμπλοκής, «το ψηφιακό συμμετέχει σε διάφορες ψηφιακές κατασκευαστικές τεχνολογίες της σκηνογραφίας, όπως τρισδιάστατη μοντελοποίηση, ταχεία προτυποποίηση, Computer Numerical Control (CNC) και τρισδιάστατοι εκτυπωτές», κ.ά.



Οι σχεδιαστές χρησιμοποιούν τους τρισδιάστατους εκτυπωτές για τη γρήγορη δημιουργία μοντέλων και πρωτοτύπων προϊόντων, αλλά χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο και για την κατασκευή τελικών προϊόντων.

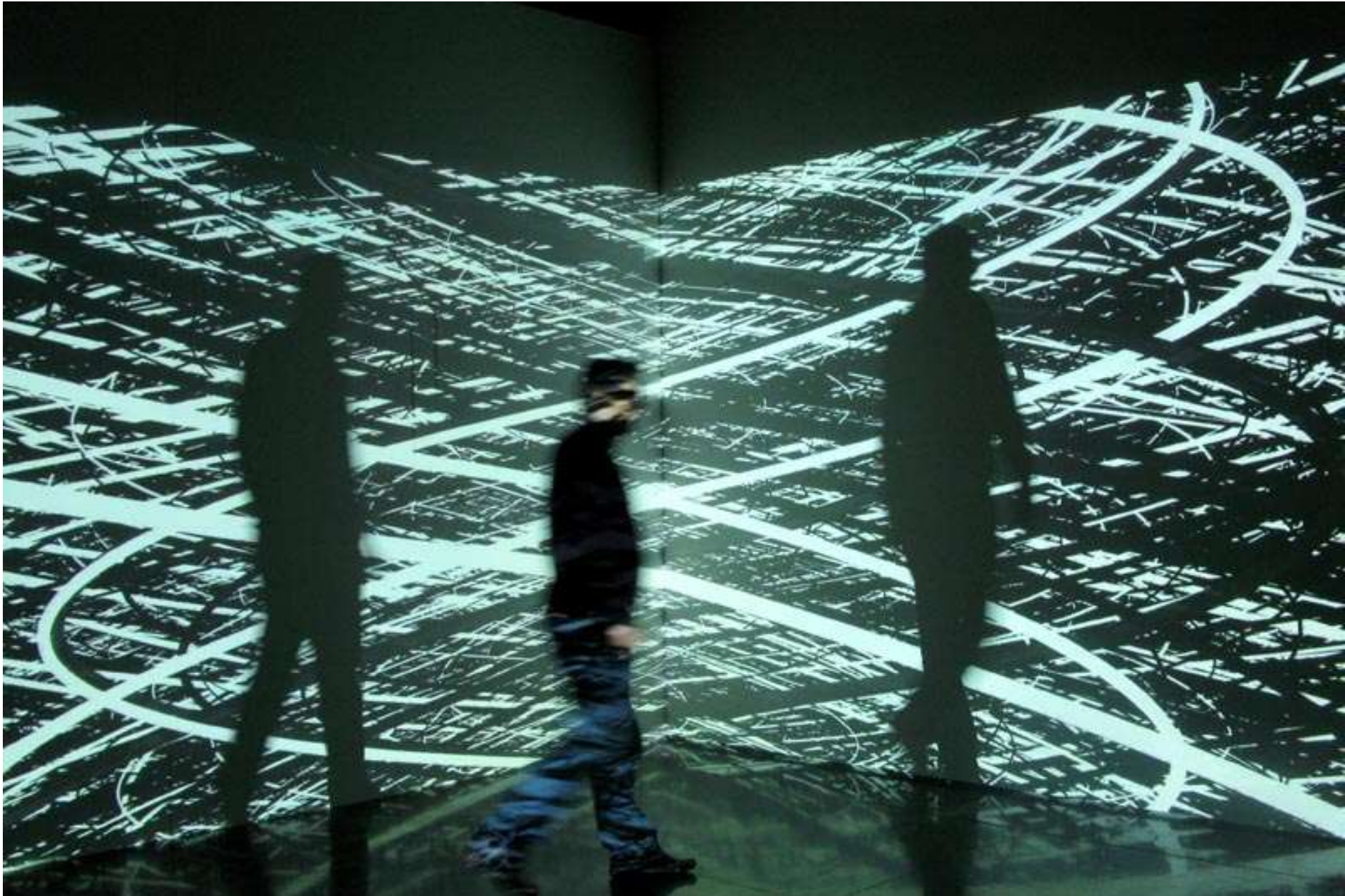
Μεταξύ των αντικειμένων που κατασκευάζονται με τρισδιάστατους εκτυπωτές είναι σχέδια παπουτσιών, έπιπλα, εκμαγεία από κερί για την κατασκευή κοσμημάτων, εργαλεία, τρίποδα, είδη δώρων, gadgets, παιχνίδια, κά.



Τέλος, έχουμε μια ευρύτερη κατηγορία με σχεδιασμούς που εμπλέκουν την ειδική συνθήκη της «ψηφιακής επιτελεστικότητας», ορισμένη κατά τον κοινωνιολόγο της τεχνοεπιστήμης Andrew Pickering «ως ένα πεδίο δυνατοτήτων και ικανοτήτων που βρίσκονται στις μηχανικές συλλήψεις της υλικής επενέργειας».

Λ.χ. ο προγραμματισμός υπολογιστών ως δημιουργικό μέσο, οι αλγόριθμοι (επινοημένοι ή τυχαίοι) ως εικαστικό αποτέλεσμα

Pascal Dombis, Άποψη εγκατάστασης, *Irrational Geometrics* 2008 που
που έχει παραχθεί από αλγορίθμους



Γεννητική τέχνη/Generative art

- Η γεννητική τέχνη δημιουργείται (ολικά ή εν μέρει) με τη χρήση ενός αυτόνομου μηχανικού/ υπολογιστικού συστήματος.
- Ένα αυτόνομο σύστημα σε αυτό το πλαίσιο είναι γενικά ένα σύστημα που δεν είναι ανθρώπινο και μπορεί να καθορίσει ανεξάρτητα χαρακτηριστικά ενός έργου τέχνης που διαφορετικά θα απαιτούσαν αποφάσεις που θα λαμβάνονταν απευθείας από τον καλλιτέχνη.
- Σε ορισμένες περιπτώσεις ο ανθρώπινος δημιουργός μπορεί να ισχυριστεί ότι το γενεσιουργό σύστημα αντιπροσωπεύει τη δική του καλλιτεχνική ιδέα και σε άλλες ότι το σύστημα αναλαμβάνει το ρόλο του δημιουργού.
- Ο όρος «γεννητική τέχνη» αναφέρεται συχνά στην αλγοριθμική τέχνη (αλγοριθμικά καθορισμένο έργο τέχνης που παράγεται από υπολογιστή) και στα συνθετικά μέσα (γενικός όρος για οποιοδήποτε αλγοριθμικά παραγόμενο μέσο), αλλά οι καλλιτέχνες μπορούν επίσης να δημιουργήσουν γεννητική τέχνη χρησιμοποιώντας και άλλου τύπου συστήματα – λ.χ. χημείας, βιολογίας, μηχανικής και ρομποτικής, έξυπνα υλικά, χειροκίνητη τυχαιοποίηση, μαθηματικά, χαρτογράφηση δεδομένων, συμμετρίας, κοκ.

Fura dels Baus, *Μεταμόρφωση*, βασισμένη στον Kafka, 2005
- σκηνή εικόνων



Μια χρήσιμη τυπολογία προτείνεται από τον Βασιλάκο, που διακρίνει τρεις βασικούς τύπους σκηνής στο ψηφιακό εικονικό θέατρο: τη σκηνή των εικόνων, την εμπλουτισμένη σκηνή και την τηλε-σκηνή.

1. Η σκηνή εικόνων «έχει ως επιφάνεια εργασίας μια ψηφιακή εικόνα που μπορεί να εφαρμοστεί σε όλους τους τύπους οθόνης» και συχνά παρουσιάζεται ως διαδραστική εγκατάσταση.
2. Η εμπλουτισμένη σκηνή «διαθέτει μια επέκταση, όπου ο εικονικός χώρος υπερκαλύπτει τον πραγματικό, κάτι που συμβαίνει και στην εμπλουτισμένη πραγματικότητα».
3. «οι τηλε-σκηνές είναι σκηνές εξ αποστάσεως, σκηνές στο δίκτυο» – μπορούν να είναι είτε ψηφιακές περιοχές ή πραγματικοί χώροι





“Wonder.land” virtual reality experience. Source: [Design Week](#),
© Play Nicely 2015. – εμπλουτισμένη σκηνή με χρήση VR

Η ενσωμάτωση της VR και της AR στο τεχνολογικό θέατρο εμπύθισης

- Η εφαρμογή της VR και της AR στο θέατρο εμπύθισης συμβαίνει παγκοσμίως και με πολλούς τρόπους. Ο κλάδος της εμπυθιστικής ψυχαγωγίας στο σύνολό του αναφέρθηκε ότι η αξία του ξεπερνά τα 60 δισεκατομμύρια δολάρια το 2019, με το εμπυθιστικό θέατρο να συνεισφέρει μόλις πάνω από 28 εκατομμύρια δολάρια στο σύνολο.
- Ένας από τους ηγέτες της ενσωμάτωσης της VR στο θέατρο εμπύθισης είναι το Εθνικό Θέατρο στο Λονδίνο.
- Το Εθνικό Θέατρο είναι γνωστό για τις πρωτοποριακές παραγωγές του, όπως οι παραστάσεις της VR μουσικής προσαρμογής της "Αλίκης στη χώρα των θαυμάτων" του Lewis Carroll με τίτλο "Wonder.land" από τον Damon Albarn το 2016.
- Το Εθνικό Θέατρο δεν παράγει μόνο ολοκληρωμένες παραγωγές σε αυτό το πνεύμα. Ξεκίνησε επίσης ένα πρόγραμμα υποστήριξης καλλιτεχνών με τίτλο "alt.barbican", το οποίο ενθάρρυνε θεατρικούς δημιουργούς που είχαν δημιουργικές ιδέες που συνδυάζουν την VR και την AR με την θεατρική παράσταση εμπύθισης το 2017.
- Πιο πρόσφατα, το 2019, το Εθνικό Θέατρο έλαβε υποψηφιότητα στο Sundance για την VR παραγωγή του "All Kinds of Limbo" των Raffy Bushman και Nubiya Brandon.

Η ενσωμάτωση της VR και της AR στο τεχνολογικό θέατρο εμπύθισης

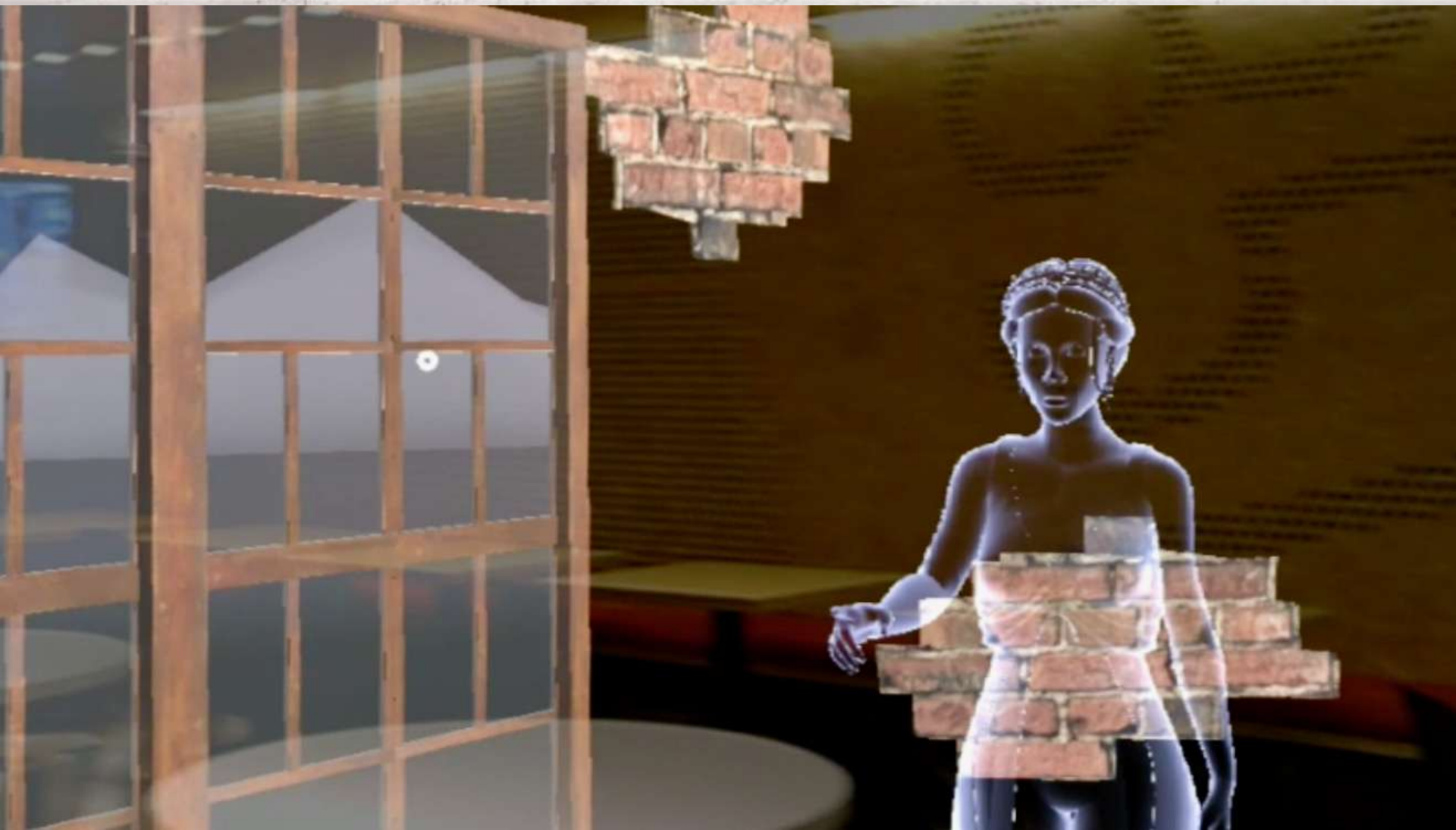
- Η δυνατότητα προσέγγισης νέων ακροατηρίων και η παροχή πρόσβασης σε παραγωγές σε μεγαλύτερους πληθυσμούς είναι ένα μεγάλο πλεονέκτημα της VR και του εμπυθιστικού θεάτρου, αλλά η μεγαλύτερη επίδραση που είχε αυτή η ενσωμάτωση στο εμπυθιστικό θέατρο έγκειται στην αναδιαμόρφωση της δημιουργικής αφήγησης.
- Το θέατρο εμπύθισης είχε αρχικά οριστεί ως ένα κομμάτι παράστασης που ήταν εγγενώς συνδεδεμένο με τον φυσικό χώρο στον οποίο λαμβάνει χώρα, εμπλουτίζοντας και χρησιμοποιώντας τον εν λόγω χώρο για να βοηθήσει στην αφήγηση της ιστορίας.
- Οι εμπειρίες VR, ωστόσο, αφαιρούν τον φυσικό χώρο και δημιουργούν έναν ψηφιακό. Αυτό αποτελεί μια συναρπαστική, νέα πρόκληση για τους δημιουργούς, οι οποίοι, εφόσον οι ίδιοι κατανοούν τη χρήση της τεχνολογίας ή μπορούν να συνεργαστούν με κάποιον συνάδελφο δημιουργό που την κατανοεί και γνωρίζει την τεχνική λειτουργία της.



- Οι παραγωγές της Elizabeth Hunter χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια και ακουστικά επαυξημένης πραγματικότητας για να τοποθετήσουν τους θεατές στην προοπτική των πρωταγωνιστών.
- Η Hunter, επίκουρη καθηγήτρια δραματικών σπουδών, οραματίζεται έναν κόσμο όπου μπορείτε να ανατρέξετε στο σαλόνι σας σε ένα headset επαυξημένης πραγματικότητας το τελευταίο ανέβασμα ενός κλασικού θεατρικού έργου.
- Η Hunter χρησιμοποιεί την τεχνολογία HoloLens της Microsoft, μια συσκευή επαυξημένης πραγματικότητας που χρησιμοποιείται συνήθως για ερευνητικές εφαρμογές, για να ανεβάσει παραγωγές που επιτρέπουν στο κοινό να βλέπει τα γεγονότα από την οπτική γωνία των χαρακτήρων ενός έργου.

Στο θέατρο, χρησιμοποιούμε πάντα νέες και ενδιαφέρουσες τεχνολογίες για να κάνουμε τέχνη. Στη δουλειά μου, σκέφτομαι πώς δημιουργείται νόημα με αυτά τα διαφορετικά εργαλεία, ειδικά όταν τα εργαλεία εμπλέκουν το κοινό που συμμετέχει στο προϊόν.

Το πρώτο πείραμα της Hunter περιλάμβανε μια προσαρμογή του σαιξπηρικού *Macbeth* σε ένα βιντεοπαιχνίδι που ονομαζόταν *Something Wicked*.



Ένα στιγμιότυπο οθόνης από το *Bitter Wind* με χρήση ολογραμμάτων. Εμπλουτισμένη σκηνή

Στρέφοντας το βλέμμα της στην τεχνολογία HoloLens, η Hunter ανατρέπει την ιδέα της συμμετοχής του κοινού. Αντί το κοινό να είναι ενσωματωμένο στην αρχιτεκτονική του έργου, θέλει να τοποθετήσει το έργο μέσα στην αρχιτεκτονική των καθημερινών χώρων.

Η πρώτη της παραγωγή που χρησιμοποίησε την τεχνολογία HoloLens ήταν το *Bitter Wind: A Greek Tragedy in Mixed Reality*, μια διασκευή του *Αγαμέμνονα* του Αισχύλου.

- Το *Bitter Wind* ξεκινά με ένα φαντασματικό ολόγραμμα που χρησιμεύει ως οδηγός καθ' όλη τη διάρκεια του έργου. Η τεχνολογία HoloLens επιτρέπει στην Hunter να προβάλλει το φάντασμα στο πραγματικό περιβάλλον που βρίσκεται αυτή τη στιγμή το μέλος του κοινού.»
- Με γοητεύει αυτή η ιδέα της θεατροποίησης μη θεατρικών χώρων", εξήγησε η Χάντερ. "Με γοητεύει το τι συμβαίνει όταν κάποιος παρακολουθεί το *Bitter Wind* στο σαλόνι του και μετά το κλείνει.
- Οι άνθρωποι θυμούνται πού στεκόταν το ολόγραμμα του λυπημένου κοριτσιού ακόμη και στον δικό τους χώρο".
- Τοποθετώντας ένα έργο όπως ο *Αγαμέμνων* στο καθιστικό μας, η Χάντερ μειώνει την απόσταση ανάμεσα στο κοινό και τις αρχετυπικές αφηγήσεις.
- Οι ηθοποιοί δεν βρίσκονται σε μια υπερυψωμένη σκηνή σε μια σκοτεινή αίθουσα, μακριά από τους ήσυχους, τακτοποιημένους ανθρώπους στην αίθουσα. Βρίσκονται στον χώρο που ζείτε."Αυτή η εξατομίκευση των ιστοριών που θεωρούμε σημαντικές δημιουργεί μια οικειότητα με αυτές τις ιστορίες που κεντρίζει την περιέργεια".



**Ίχνη της Αντιγόνης: μια χορική Αντιγόνη στην πλατφόρμα Zoom, 2020-21
παράδειγμα τηλεσκηνής, σκηνοθεσία Έλλη Παπακωνσταντίνου)**



His head is the head of a girl.

Ίχνη της Αντιγόνης: ψηφιακά δωμάτια και ελλειπτικά κάδρα
σκηνοθεσία Έλλη Παπακωνσταντίνου

Σε αντιστοιχία με ορισμένες από τις προτεινόμενες αυτές κατηγοριοποιήσεις απαντά η σκηνογραφία της οθόνης, η σκηνογραφία των πολυμέσων (multimedia), αλλά και η σκηνογραφία που χρησιμοποιεί τεχνολογίες της δυνητικότητας ή εικονικότητας, οι οποίες έχουν δώσει καρπούς στη σύγχρονη παραστασιακή πρακτική.

Πρόκειται για επιτελεστική σκηνογραφία οριζόμενη από τη δημιουργική χρήση των τεχνολογικών μέσων ως ένα αναπόσπαστο στοιχείο της, και η οποία ως προς την ενσωμάτωση του επενεργώντος ανθρώπινου σώματος τοποθετείται ανάμεσα στην περιοχή του εικονικού θεάτρου και του μεταδραματικού, όπου οι τεχνολογίες των μέσων εισάγονται στη θεατρική συνθήκη ως ένα γνώρισμα της σκηνοθεσίας και της σκηνογραφίας.

Κατά τον Roger Bechtel, τα πολυμέσα (multimedia) στο θέατρο αποτελούν ένα ευέλικτο και πολύπλευρο επικοινωνιακό εργαλείο με πολλαπλές λειτουργικότητες τόσο ως προς τη σκηνοθεσία, όσο και τη σκηνογραφία: μπορούν να λειτουργήσουν ως μέρος του σκηνικού, –λ.χ. ως οθόνη τηλεόρασης ή/και ως βιντεοπροβολές–, ως όργανο άμεσης απεύθυνσης προς το κοινό, ή για απεύθυνση με παράλληλη σκηνική δράση, ακόμα και σε διαλεκτική αντιπαράθεση με το περιεχόμενο της σκηνής προκαλώντας προβληματισμό και πρόκληση.

Τα πολυμέσα ως μορφή επιδέχονται μια ευέλικτη, δημιουργική χειραγώγηση των εικόνων ώστε να αναδειχθεί το υποκείμενο θέμα παράλληλα με ή και χωρίς το ειδικό βάρος του φυσικού σκηνικού ή των σκηνικών αντικειμένων.

Χρησιμοποιούνται ακόμη για την επίτευξη συναισθηματικής επιδραστικότητας και οικειότητας με τη χρήση των κοντινών πλάνων των περφόρμερς.

Χαρακτηριστικά, η ομάδα Wooster Group υπήρξε πρωτοπόρα στη χρήση πολυμέσων στο θέατρο, ενώ ομάδες όπως οι Fura dels Baus εκπροσωπούν ένα φιλόδοξο και θεαματικό ψηφιακό θέατρο «εντάσσοντας το ίντερνετ στη θεατρική πράξη και εισάγοντας γεγονότα και παράλληλες παραστάσεις από άλλα μέρη του κόσμου, σε απευθείας μετάδοση και επικοινωνία, μέσα από τεράστιες οθόνες με ψηφιακή σύνδεση».



Στιγμιότυπο από την παράσταση του έργου *Hamlet* από το Wooster Group σε σκηνοθεσία Elizabeth LeCompte, σκηνογραφία Ruud van den Akker, video Andrew Schneider και Aron Deyo, φωτισμούς Jennifer Tipton, 2009.

Ο Άμλετ της ομάδας Wooster Group

- Μια αρχαιολογική εξόρμηση στο πολιτιστικό παρελθόν της Αμερικής, η άκρως πειραματική και πολυμεσική ενσάρκωση του Άμλετ από την ομάδα Wooster Group διοχετεύει το φάντασμα της θρυλικής εκδοχής του έργου από τον Richard Burton στο Broadway το 1964 σε μια σύγχρονη παράσταση.
- Ο Άμλετ της ομάδας Wooster Group παρουσιάστηκε στη Νέα Υόρκη, το Σάο Πάολο, το Εδιμβούργο, το Άμστερνταμ, το Βερολίνο, το Λος Άντζελες, τη Βαρκελώνη, το Σαντιάγο κ.ά.





- Στο έργο HAMLET της ομάδας Wooster, η κλασική τραγωδία του Σαίξπηρ επαναπροσδιορίζεται με την ανάμειξη και επαναχρησιμοποίηση της παραγωγής του Richard Burton στο Broadway το 1964, σε σκηνοθεσία John Gielgud.
- Η παραγωγή του Burton καταγράφηκε σε ζωντανή παράσταση από 17 γωνίες λήψης και μονταρίστηκε σε μια ταινία που προβλήθηκε ως ειδικό γεγονός για δύο μόνο ημέρες σε σχεδόν 1.000 κινηματογραφικές αίθουσες στις Η.Π.Α.
- Η ιδέα της μεταφοράς μιας ζωντανής θεατρικής εμπειρίας σε χιλιάδες θεατές ταυτόχρονα σε διαφορετικές πόλεις διατυμπανίστηκε ως μια νέα μορφή που ονομάστηκε "Theatrofilm" και κατέστη δυνατή χάρη στο "θαύμα της Ήλεκτρον-όρασης" (Electronovision).

Η ομάδα Wooster επιχειρεί να αντιστρέψει τη διαδικασία, ανασυνθέτοντας ένα υποθετικό θεατρικό έργο από τα αποσπασματικά στοιχεία της μονταρισμένης ταινίας. Διοχετεύουμε το φάντασμα της θρυλικής παράστασης του 1964, καταδυόμενοι σε ένα είδος τρέλας, αντικαθιστώντας σκόπιμα το δικό μας πνεύμα με το πνεύμα ενός άλλου.

Production History

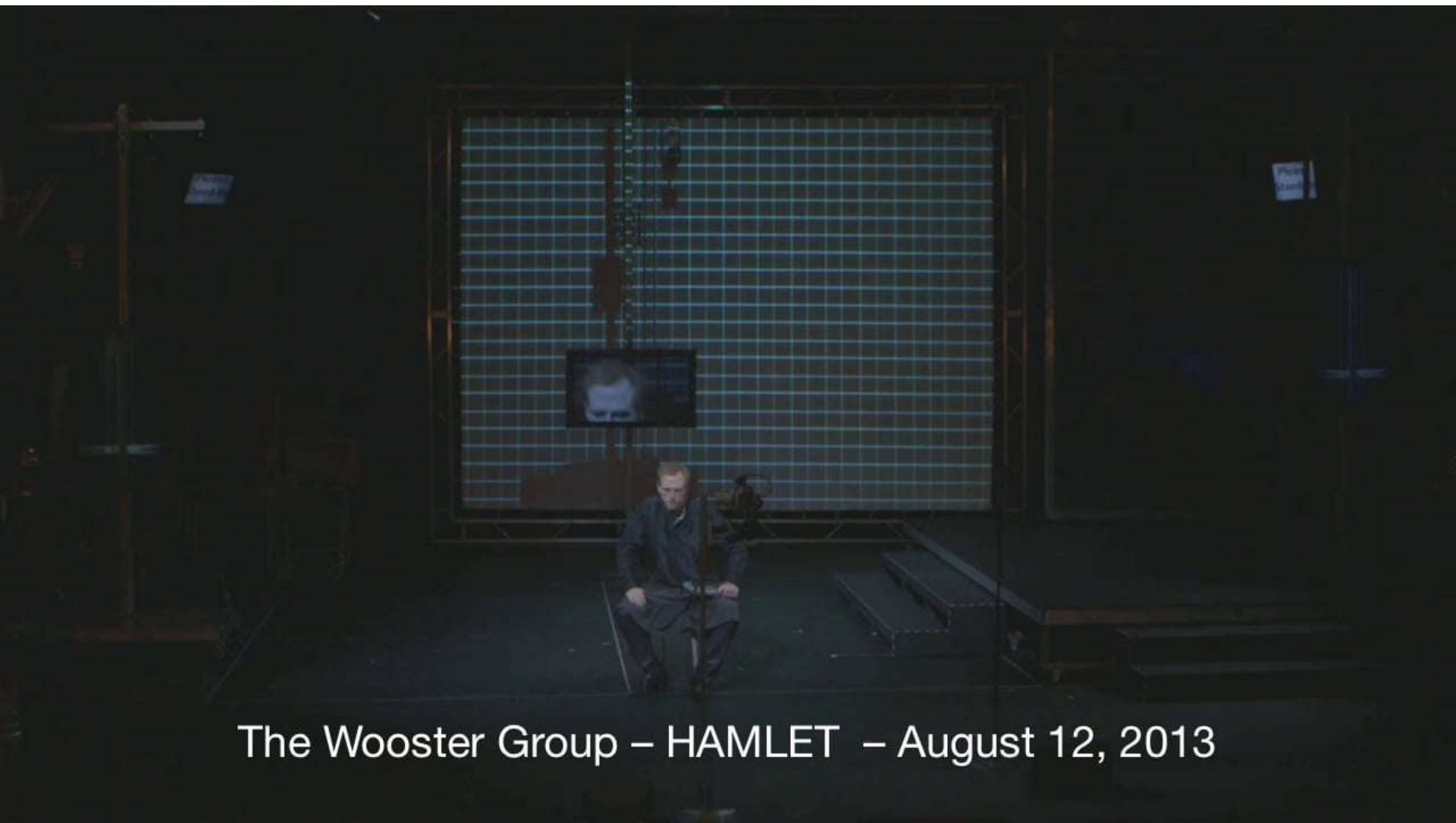
- 2005 March-July: HAMLET rehearsals at The Performing Garage
- 2005 October-2006 January: HAMLET rehearsals at The Performing Garage
- 2006 February-March: HAMLET rehearsals at St. Ann's Warehouse
- 2006 April-May: HAMLET rehearsals at The Performing Garage
- 2006 June 27-July 1: HAMLET performances at Festival Grec in Barcelona, Spain
- 2006 September: HAMLET rehearsals at The Performing Garage
- 2006 November 4-10: HAMLET performances at Festival d'Automne in Paris, France
- 2006 November 16-20: HAMLET performances at Hebbel Theater in Berlin, Germany
- 2007 January: HAMLET rehearsals at The Performing Garage
- 2007 February 27-March 25: HAMLET performances at St. Ann's Warehouse in Brooklyn, New York
- 2007 June 6-9: HAMLET performances at the Holland Festival in Amsterdam, The Netherlands
- 2007 October 9-December 2: HAMLET performances at the Public Theater in New York City
- 2008 January 30-February 10: HAMLET performances at REDCAT in Los Angeles, California
- 2008 June 13-16: HAMLET performances at the Hellenic Festival in Athens, Greece
- 2009 August 2-5: HAMLET performances at Festiwal Szekspirowski in Gdansk, Poland
- 2010 May 6-9: HAMLET performances at the International Shakespeare Festival at the Bulandra Theater in Bucharest, Romania

Production History

- 2011 January: HAMLET rehearsals at The Performing Garage
- 2011 September: HAMLET rehearsals at The Performing Garage
- 2011 October 12-16: HAMLET performances at the Ringling International Arts Festival at The Cook Theatre in Sarasota, Florida
- 2012 October 4-7: HAMLET performances at the Dublin Theater Festival at the O'Reilly Theatre in Dublin, Ireland
- 2012 October 24-November 18: HAMLET performances at The Performing Garage in New York City
- 2013 January 17-20: HAMLET performances at Festival Internacional Santiago a Mil, Santiago, Chile
- 2013 March 13-17: HAMLET performances at SESC Pompeia, São Paulo, Brazil
- 2013 August 10-13: HAMLET performances at Edinburgh International Festival at the Royal Lyceum Theatre, Edinburgh, United Kingdom







The Wooster Group – HAMLET – August 12, 2013















Όπως χαρακτηριστικά αποσαφηνίζει και ο σκηνοθέτης Peter Sellars: οι διεπαφές υψηλής τεχνολογίας είναι ελκυστικές λόγω του δυναμικού τους να μπορούν να κατακερματίζουν και να ποικιλομορφοποιούν την κύρια/κυρίαρχη αφήγηση, προσφέροντας συγχρόνως πολλές οπτικές, εκ νέου διαπραγματεύσιμα ανεξάρτητα λεξιλόγια, και παρέχοντας ευθέως την εμπειρία της αμφισημίας, του ανείπωτου, και ένα αισθητηριακό και διανοητικό τοπίο που βρίσκεται υπεράνω, υπο-κείμενο και πέραν της ιδεολογίας.

Σε ένα γενικότερο πλαίσιο πάντως, ο Aronson καταθέτει τον προβληματισμό του για τις σκηνογραφικές έννοιες και πρακτικές που ίσως χρειαστεί να γίνουν αντικείμενο επαναδιαπραγμάτευσης στην εποχή του ψηφιακού: μια εποχή «του μετα-διαστασιακού, του μετα-χωρικού» όπου ο δυνητικός/εικονικός χώρος και ο χώρος χωρίς διαστάσεις μοιάζουν να έχουν μεγάλη ισχύ.

Σε μεγάλο βαθμό η σκηνογραφική επιτέλεση για την ψηφιακή τηλε-σκηνή συνεπάγεται μια σκηνογραφία του συμμετοχικού, τελούμενου είτε στον φυσικό χώρο, ή/και του διαδραστικού πρωτίστως στο επίπεδο του κυβερνοχώρου.

Κατά τον Paul Virilio, υπάρχει η δυνατότητα να οικειοποιηθούμε αυτό τον χώρο, καθώς:

ο κυβερνοχώρος είναι μια νέα μορφή οπτικής γωνίας. Δεν συμπίπτει με την οπτικο-ακουστική προοπτική, την οποία ήδη γνωρίζουμε [...] να βλέπεις από απόσταση, να ακούς από απόσταση: αυτή ήταν η ουσία της παλιάς οπτικο-ακουστικής προοπτικής. Αλλά να φτάνεις εξ αποστάσεως, να αισθάνεσαι εξ αποστάσεως ισοδυναμεί με μια μετατόπιση της οπτικής γωνίας προς μια περιοχή που δεν περιλάμβανε ως τότε: αυτή της επαφής, της εξ αποστάσεως επαφής, της τηλε-επαφής.

Στη συζήτηση του τεχνολογικού σκηνογραφικού χώρου έχει συμβάλει δυναμικά και η Dorita Hannah, αναζητώντας τις διαμορφώσεις και τη συμβολή της σκηνογραφίας της οθόνης και των χωρικών της προεκτάσεων (scenographic screen space). Εξετάζει την κυριαρχία της οθόνης ως εμφατικής δεσπόζουσας στο περιβάλλον μας σε διάφορες κλίμακες (τηλεόραση, κινητό, τάμπλετ, υπολογιστής, προβολές στην πόλη) και τον ίδιο τον παραστασιακό χώρο ως μια «διασκορπισμένη πολλαπλότητα».

Θεωρεί επίσης ότι ο χώρος της οθόνης ξεπέρασε τον κινηματογράφο και την τηλεόραση, κι ακόμη «υπερβαίνοντας το φυσικό αντικείμενο καταλαμβάνει την μετα-ανθρωπιστική μας συνείδηση».

Η οθόνη «ως σταθερό ή κινητό επίπεδο που ταυτόχρονα διαχωρίζει και συνδέει, αποκαλύπτει και συγκαλύπτει, πάνω στο οποίο εικόνες και δεδομένα εκτίθενται και φιλτράρονται, αποτελεί ένα ισχυρό εννοιολογικό πλαίσιο για τη σκηνογραφική επιτελεστικότητα».

Κεντρικά χαρακτηριστικά της οθόνης αποτελούν επίσης η χωρική πολλαπλότητα που ορίζεται από έναν κινούμενο θεατή, χωρίς μια μοναδική, σταθερή θέση θέασης, και η συνακόλουθη συνθήκη της ενσυναισθητικής εμπλοκής του θεατή.

Για τον Steve Dixon, πάλι, η ψηφιακή οθόνη παράγει εγγενώς μια μορφή μπρεχτικής αποστασιοποίησης μέσω της μετατροπής της σε ενός είδους ενδείκτη του πραγματικού, και «ενθαρρύνοντας τους χρήστες να βλέπουν το υλικό από μια πιο αντικειμενική οπτική».

Πρόκειται για ζήτημα που ενέχει σημαντικό προβληματισμό, καθώς η οθόνη δεν αποτελεί ντοκουμέντο της πραγματικότητας, κι ίσως ούτε καν απηχεί την προσωπική ανασύσταση των γεγονότων από κάποιο άτομο.

Από την άλλη, έχει ενδιαφέρον ότι ο θεατής αντιλαμβάνεται τον κόσμο όλο και περισσότερο μέσα από την οθόνη, ενώ παράλληλα «ερμηνεύει την οθόνη ως παρουσίαση της αντικειμενικής θεώρησης του κόσμου, ωςάν ένα προσθετικό στοιχείο στις ίδιες του τις αισθήσεις».

Κατά τη Hannah πάντως, η οθόνη έχει έναν ενεργητικό, ακόμη και κριτικό, ρόλο να παίζει στο πλαίσιο της διευρυμένης σκηνογραφίας.

Η σκηνογραφία της οθόνης συνδέεται και με την κινηματογραφική, τηλεοπτική και βιντεογραφική σύσταση της οπτικής γλώσσας και της συνακόλουθης αισθητικής που διαμορφώνεται.

Όπως προέβλεψε ο Frank Popper, ιδιαίτερα ο ρόλος του βίντεο αναδείχθηκε ως γενεαλογικά καθοριστικός στις επικοινωνιακές πλατφόρμες, τις τηλεπικοινωνίες και τις εφαρμογές του υπολογιστή, με την οπτικοακουστική εικονορροή και την ηχητική ροή, τις δυνατότητες συγχρονικής καταγραφής και άμεσης μετάδοσης, τις νέες χωρο-χρονικές διαστάσεις του, αλλά και τις πιο ελεύθερες, αποσπασματικές αφηγηματικές συνδέσεις των στοιχείων του.

Πέρα από τις μορφο-τεχνικές τους δυνατότητες, τα νέα τεχνολογικά μέσα χρησιμοποιούνται συχνά για να αναπλαισιώσουν σημασιολογικά, θεματολογικά, αισθητικά και εμπειρικά την παράσταση στον σύγχρονο κόσμο γύρω μας, αποδίδοντας εξίσου βαρύτητα και στο περιεχόμενό τους παράλληλα με την τεχνολογική τους μορφή.

Χρησιμοποιούνται επομένως και αυτο- ή μετα-αναφορικά, ως ένα ειδικότερο επίπεδο σχολιασμού θεμάτων, όπως της σχέσης του πραγματικού με το φανταστικό και το άυλο, των σχέσεων ανθρώπου και μηχανής (Human Machine Interaction) ή ανθρώπου και υπολογιστή (Human Computer Interaction), της σχέσης τεχνοεπιστήμης και τέχνης, και φαινομένων του σύγχρονου μηντιακού τεχνοπολιτισμού, όπως η παρακολούθηση, ο κορεσμός της κουλτούρας από τη διαφήμιση, την τηλεόραση και την υπερπληροφόρηση, ο πόλεμος της πληροφόρησης (παραπληροφόρηση, έλεγχος και απόκρυψη πληροφορίας).

Η κοινωνική στροφή της τέχνης επηρεάζει και το περιεχόμενο των νέων μέσων με την υιοθέτηση συχνά μιας ευρύτερης θεματολογίας κριτικού κοινωνικού προβληματισμού, όπως η ανθρωπιστική αποτυχία του δυτικού πολιτισμού, οι κοινωνικές ανισότητες και ο ρατσισμός, η υπονόμευση της σύγχρονης δημοκρατίας, ο πόλεμος, η θέση της γυναίκας και οι σχέσεις των φύλων, ζητήματα ταυτότητας, κ.ά.

Η χρήση των νέων μέσων διευρύνει την επεξεργασία τέτοιων θεματικών, αναπλαισιώνοντάς τα ως προβληματικές μιας διττής κοινωνικής πραγματικότητας, τοποθετημένες τόσο στο φυσικό κοινωνικό περιβάλλον, όσο και στη λεγόμενη «ψηφιακή δημόσια σφαίρα». Προς αυτές τις κατευθύνσεις καλείται να συμμετάσχει και η σκηνογραφία τελειοποιώντας τους συσχετισμούς πολιτικών της σκηνής και σκηνογραφικών χειρισμών.



FURA DELS BAUS, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, 2005

Η La Fura dels Baus παρουσίασε μια διασκευασμένη εκδοχή αυτής της καφκικής νουβέλας *Μεταμόρφωση* στο πλαίσιο του ισπανικού προγράμματος στην Παγκόσμια Έκθεση στο Aichi της Ιαπωνίας το 2005. Η θεατρική ομάδα είναι διάσημη για τον επαναπροσδιορισμό του "χώρου" στις παραστάσεις της, σπάζοντας τον "τέταρτο τοίχο" και αλλάζοντας τον τρόπο με τον οποίο το κοινό αλληλεπιδρά με τους ερμηνευτές. Η ικανότητά τους να δημιουργούν το απροσδόκητο είναι αυτή που τους έχει χαρίσει διεθνή αναγνώριση.

FURA DELS BAUS, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, 2005

Βασισμένη στη νουβέλα του Φραντς Κάφκα, που δημοσιεύτηκε το 1915, και διασκευασμένη από την πρωτοποριακή ισπανική θεατρική ομάδα La Fura dels Baus, η *Μεταμόρφωση* είναι μια ιστορία για έναν πλανόδιο πωλητή, τον Γκρέγκορ Σάμσα, ο οποίος μεταμορφώνεται μυστηριωδώς σε ένα μεγάλο έντομο, που μοιάζει με τερατώδες παράσιτο. Ο λόγος της μεταμόρφωσης είναι άγνωστος. Η ιστορία εκτυλίσσεται καθώς ο Γκρέγκορ συνηθίζει όλο και περισσότερο τη νέα του κατάσταση, ενώ η οικογένειά του παλεύει με το βάρος στο οποίο έχει μετατραπεί. Η αδελφή του γίνεται ο κύριος φροντιστής του, αλλά μετά από λίγο ακόμη και αυτή κουράζεται από την ευθύνη. Η νουβέλα αυτή θεωρείται ευρέως ως ένα από τα πιο επιδραστικά έργα μυθοπλασίας του 20ού αιώνα.



- Η "Μεταμόρφωση" του Φραντς Κάφκα είναι ένα ασυναγώνιστο σημείο εκκίνησης για τους La Fura dels Baus και Javier Daulte στην προσπάθειά τους να εξερευνήσουν τις ανησυχίες των κατοίκων των πόλεων του 21ου αιώνα. Η μεταμόρφωση, ο μετασχηματισμός και η αλλαγή αποτελούν την κινητήρια δύναμη πίσω από μια παράσταση που αναδημιουργεί έναν κόσμο χωρίς τη λύση της συλλογικής οργάνωσης.
- Αυτή η ελεύθερη εκδοχή του κλασικού έργου οργανώνεται γύρω από τις μεγάλες ιδέες που ενσωμάτωσε ο Κάφκα στο μυθιστόρημά του: την ετερότητα, την αδύνατη διαφοροποίηση που ποτέ δεν γίνεται δεκτή καλά από τις μάζες και την αποτυχία στην οποία οδηγούν όλες οι προσπάθειες εξατομίκευσης.



Η *Μεταμόρφωση*, που γράφτηκε το 1915, ενσωματώνει τα περισσότερα από τα προβλήματα που πρέπει να αντιμετωπίσουν οι κάτοικοι των πόλεων στις αρχές του 21ου αιώνα στην προσπάθειά τους να διαφοροποιηθούν από μια κοινωνία που επιβραβεύει τη συμμόρφωση. Αυτό που απομένει, μετά από κάθε διαδικασία μεταμόρφωσης, είναι η τελευταία ανθρώπινη κατάσταση, ο φόβος.

Οι δραματουργικοί κώδικες των La Fura dels Baus και του Javier Daulte συμπλέκονται σε μια σκηνοθεσία που αναδεικνύει τη σύνθεση μεταξύ της δουλειάς των ηθοποιών και μιας φυσικής και οπτικοακουστικής αναπαράστασης του κλειστού κόσμου του Gregor Samsa.











