**Σχόλια στα σενάρια**

Η λογική των σχολίων

Η οντολογία του θεάτρου (και του κουκλοθεάτρου) περιλαμβάνει ως οντότητες: το «έργο», τα «αντίγραφα»/ «μεταγραφές» του έργου, την «ερμηνεία» του έργου και την «παράστασή» του.

Στη συγκεκριμένη άσκηση ζητήθηκε μια πρώτη γραφή ενός κουκλοθεατρικού έργου με θέμα: «30 χρόνια μετά». Αυτό σημαίνει:

Α. την παραγωγή ενός αφηγηματικού κειμένου, που θα ακολουθήσει και θα σεβαστεί τα αποτελέσματα της «μελέτης» του θέματος «30 χρόνια μετά» και

Β. την παραγωγή ενός «αντιγράφου» του έργου σε εικονική μορφή (story board).

Οι δύο αυτές παραγωγές αναμένεται να επηρεάζουν χωρίς να δεσμεύουν αυστηρά μια επόμενη (στηριγμένη σε αυτές) «ερμηνεία» του έργου και μια «παράστασή» του. Δυο δουλειές που καταρχήν δεν ζητήθηκαν.

Το (Α) προϋποθέτει τη μελέτη του θέματος «30 χρόνια μετά» (ή έστω μια κάπως συγκροτημένη ανασκόπηση) και την ικανοποιητικού στιλ αφηγηματική δομή του έργου (αφηγητή, ήρωα με χαρακτήρα, εμπόδια… μη γραμμική πλοκή, τέλος που αναδομεί και σημειωδοτεί τις ασαφείς αρχικά αιτιακές συνδέσεις της πλοκής και επηρεάζει τον ρυθμό…).

Το (Β) συμβάλλει στο επιπλέον «εικαστικό» χτίσιμο του «χαρακτήρα» που συμβαδίζει με την αφήγηση, στο σκανάρισμα των υφιστάμενων «τεχνικών» που μπορούν να εξυπηρετήσουν την ερμηνεία (π.χ. στο ζήτημα της κίνησης) και την επιλογή της «αισθητικής» που θα αποπνέει τελικά η παράσταση ή και της αισθητικής εμπειρίας που μπορεί να προκαλέσει.

Για κάθε πρόταση χωριστά

**1. ENTER**

*«Μελέτη» θέματος*: Η «ζωή» μιας οντότητας (κούκλα) μέσα στο software + hardware(?) θέλει ακόμη αρκετή δουλειά/ μελέτη… Για παράδειγμα, άλλο να κινείσαι μέσα σε αλγόριθμους και άλλο μέσα σε στιπάκια και καλώδια… Γιατί το πλήκτρο enter δεν σε βάζει μέσα στο hardware. Άλλο παράδειγμα: το να είσαι μέσα και να θες να πατήσεις το enter (μάλλον το undo) σημαίνει ότι πρέπει να βρεις το enter ή το command+Z) μέσα στους αλγόριθμους… δεν μπορείς να βγεις έξω και να πατήσεις τα πλήκτρα… Η κίνηση «πατάω το enter» είναι χωρίς επιστροφή αν δεν προσαρμοστείς στο νέο περιβάλλον… και αυτό είναι το δυνατό σημείο του σεναρίου…

*Αφήγηση*: το τέλος, για να μείνει ανοιχτό θέλει ένα βαρύ διχοτομικό ερώτημα που αγγίζει τον θεατή (εσύ τι θα έκανες;;;) και τον κάνει να το κουβαλάει και μετά το τέλος της παράστασης. Το ερώτημα με το enter (στην κατεύθυνση το πατάω ή όχι) μοιάζει μάλλον ασαφές για να απασχολήσει έναν θεατή… Στην κατεύθυνση βέβαια «και τώρα τι γίνεται;» (που δεν μπορώ να πατήσω το πλήκτρο από μέσα), αποκτά άλλο ενδιαφέρον (δεν αποτελεί όμως ως διχοτομικό ερώτημα για ανοικτό τέλος. Μάλλον αποτελεί εμπόδιο που πυροδοτεί νέα δράση)…

*Ο χαρακτήρας*: ο χαρακτήρας υπάρχει πάντα στη σχέση του με το περιβάλλον με το οποίο αλληλοεπιδρά, είτε αυτό είναι παρόν στη σκηνή, είτε νοείται ως αυτονόητο με βάση τις κοινωνικές συμβάσεις που βιώνει ο θεατής (ο ρεμπέτης υπάρχει μόνον όταν ο θεατής έχει υπόψη του, έστω και κάποια ψήγματα από τη σχετική κουλτούρα… διαφορετικά είναι ακατανόητος). Εδώ, παίζεις με το κοντράστ που προκαλείται όταν ο χαρακτήρας της διακοσμητικής κούκλας (χτίζεται καλά από το περιβάλλον του γραφείου αν παίξεις με τις σχέσεις των αντικειμένων) αποκτά σχέσεις με ένα άλλο περιβάλλον… όπου οι νέες σχέσεις που μεταμορφώνουν υποχρεωτικά τον χαρακτήρα αποτελούν τα δυνατά σημεία του σεναρίου… αλλά δεν τα δουλεύεις αρκετά…

*Η τεχνική*: Το σενάριο βγαίνει και μόνον με εικόνες (ελάχιστος λόγος που μπορεί να μπαίνει και σε μπαλόνια) και αυτό σε απελευθερώνει κουκλοθεατρικά…

*Η αισθητική εμπειρία*: για να είναι έντονη θέλει συγκεκριμένα αδιέξοδα/ προβλήματα/ αναπάντεχα γεγονότα «ζωής» μέσα στο περιβάλλον του software + hardware… Πολύ περισσότερο, αυτά τα γεγονότα «ζωής» πρέπει να έχουν αναφορά σύγκρισης ή σύγκρουσης με γεγονότα από τη «ζωή του γραφείου» για να έχουν πιθανότητα να δημιουργήσουν σταγόνες αισθητικής εμπειρίας στον θεατή…

**2. EX MACHINA**

*«Μελέτη» θέματος*: δείχνει ολοκληρωμένη…

*Αφήγηση*: έχει όλα τα χαρακτηριστικά μιας καλής αφήγησης και ιδιαίτερα αυτό της μη γραμμικότητας: μόνον στο τέλος μπορεί ο θεατής να δομήσει τις ασαφείς σχέσεις μεταξύ των γεγονότων… και να ενσωματώσει στα μέτρα του το «νόημα»…

*Οι χαρακτήρες*: σε στέλνουν στην περιοχή των comics και από ’κει, μάλλον σε περιορίζουν στην…

*Τεχνική*: κινούμενων εικόνων.

*Η αισθητική (εμπειρία)*: είναι εξαιρετική, κυρίως αν την προσεγγίζεις με τη λογική της «αλληγορίας» των Marcuse ή Adorno…

**3. Η ζωή σε 30 χρόνια**

*«Μελέτη» θέματος και αφήγηση*: όπως το 2. Εδώ, στο τέλος της αφήγησης εγώ θα έβαζα τον Γιάννη να προτείνει, ως δοκιμασία για τους παίκτες του ριάλιτυ, να τους πάνε να δουν τον «Βίο του Γαλιλαίου»… Θα έδινε μια αισθητική δυνατότητα (πραγματιστικής σκοπιάς) στην εμπειρία να «κλείσει» (να ολοκληρωθεί…), χωρίς τέλος….

Αν δοκίμαζες και τη μεταγραφή του κειμένου με εικονικό λεξιλόγιο θα έβλεπες ίσως πιο καθαρά τους χαρακτήρες και τις ερμηνευτικά διαθέσιμες τεχνικές…

**4. Αθήνα 2050**

*«Μελέτη» του θέματος και αφήγηση*: έχουν εντοπίσει κάποια «δυνατά»/ ανατρεπτικά σημεία της ζωής στην Αθήνα 2050… Διατρέχονται όμως από μια εσωτερική(?) άρνηση να «βιώσεις» αυτή τη ζωή… Για παράδειγμα, πέρα από το τέλος που δηλώνει απερίφραστα ότι αυτά τα πράγματα τα ζούμε μόνον στα όνειρά μας, κάτι δεν πάει καλά με τη συνύπαρξη της λογικής της φόρτισης στη πρίζα και ταυτόχρονα της διατροφής (πρωινό έστω και με χάπια…). Στην ίδια κατεύθυνση σπρώχνουν και οι αναφορές σε ρουτίνες της ζωής του σήμερα: ξυπνάω σπίτι μου, παίρνω πρωινό, πάω στη δουλειά μου με το αυτοκίνητο, δουλεύω, κάνω τη μικρή μου παρανομία, επιστρέφω σπίτι… Κάτι που λέει: ο κόσμος να χαλάσει, εγώ θα ζω όπως πάντα, γιατί κάποιοι θα έχουν φροντίσει γι’ αυτό (θα έχουν βρει τρόπους να με «φορτίζουν» με την απαραίτητη ενέργεια, τρόπους να τυποποιούν το φαγητό, τρόπους να κάνουν τα αυτοκίνητα αεροκίνητα, θα έχουν φροντίσει και για μικρές διεξόδους εικονικής ελευθερίας/ παρανομίας…). Και πάνω που η διαπίστωση «*Την προηγούμενη Τετάρτη άκουσα την λέξη ‘’νιώθω’’. Δεν ξέρω τι σημαίνει και ούτε μπορώ να βρω από που θα μάθω*» προοιωνίζει κάτι αναπάντεχο… ξυπνάς…

*Οι χαρακτήρες και οι τεχνικές*: Αμφιταλαντεύονται μεταξύ της «άλλης ζωής» και της άρνησής της…

*Η αισθητική εμπειρία*: εμποδίζεται τουλάχιστον από το τελικό όνειρο, το οποίο «προστατεύει» τον θεατή από το να ταυτιστεί και να επιχειρήσει να ζήσει στην «άλλη ζωή» και τα προβλήματά της…

**5. Δεκέμβριος του 2050**

Ίδια ζωή, ίδια προβλήματα… ίσως μεγαλύτερης έντασης. Αλλά στο θέατρο τη διαφορά την κάνουν οι ποιότητες, όχι οι ποσότητες…

**6. Μια ζωή δίχως έγνοιες**

Εδώ, συνυπάρχουν η αφήγηση με την εικονική μεταγραφή της (με επαρκή «μελέτη» του θέματος), δείχνοντας χαρακτήρες και υποδεικνύοντας τεχνικές (π.χ. φιγούρες πάνω σε προβολή).

*Η αισθητική εμπειρία*: κάπου φρακάρει… υπάρχει μια έντονη περιγραφική διάσταση που καλύπτει το δηλωμένο από την αρχή αδιέξοδο: ενώ όλα πάνε όπως θέλουμε (ακόμη και με μικρές παρανομίες λύνουμε τα ζητήματα) υπάρχει η κατάθλιψη που δεν θεραπεύεται…

Πρόταση: οι δυο πρώτες σκηνές μάλλον είναι για το τέλος… και λείπει μια ακόμη σκηνή (αυτή που οδηγεί στην «κάθαρση») και που δεν μπορώ να τη φανταστώ… και πρέπει εσύ να τη φανταστείς… ίσως αν μελετήσεις τις αιτίες της κατάθλιψης… που υποβόσκει και στη σκηνή με το «παράνομο» παιδί…