



Σκηνικός χώρος Τόπος Θεάτρου Σκηνογραφία Ενδυματολογία

Εισαγωγή στην τέχνη του θεάτρου

Διδάσκουσα: Μιχαέλα Αντωνίου

Αναφέρεται στον πιο περιορισμένο κόσμο όπου ο περφόρμερ δρα και με τον τρόπο αυτό μεταβάλλει το περιβάλλον του

Δύο κατηγορίες:

Ο κινητικός [kinetic] χώρος του περφόρμερ / ηθοποιού

Ο οπτικός χώρος του θεατή

Ο οπτικός χώρος συνήθως συμπεριλαμβάνει τον χώρο της κίνησης, ενώ το αντίθετο δεν ισχύει.

Στόχος είναι η δημιουργία ενός τρίτου πλασματικού χώρου

Σκηνικός χώρος 2

Δεν υπάρχει ένας ενοποιημένος χώρος από την πλευρά της αντίληψης του θεατή, αλλά μια πολύπλοκη σχέση αλληλεπίδρασης

Οι θεατρικές σπουδές ασχολήθηκαν με την έρευνα του οπτικού χώρου σε σχέση με το σκηνικό

Παλιότεροι όροι για το σκηνικό, όπως «ζωγραφική σκηνής» ή «ντεκόρ», τονίζουν τη διακοσμητική άποψη για το χώρο σκηνής

Σήμερα μιλάμε για «σκηνογραφία», που συνδυάζει δυναμικά την οπτική εικόνα, τον φωτισμό και τον χώρο, περιλαμβάνοντας και τεχνικά ζητήματα

Σκηνικός χώρος

Η διαδοχική σκηνή

όπου όλη η δράση συμβαίνει σε ένα και μόνο χώρο – αλλαγές χώρου και χρόνου υποδηλώνονται από εισόδους/εξόδους ηθοποιών, αλλαγές σκηνικών κ.λπ.

Η ταυτόχρονη σκηνή

η οποία αναφέρεται σε ένα πλήθος χώρων, των οποίων η ορολογία συμπίπτει και οι οποίοι συνήθως αναπαριστούν συγκεκριμένα μέρη. Η δράση δεν συμβαίνει ταυτόχρονα, αν και αυτό είναι πιθανό (1789 – Θέατρο του Ήλιου). Συνδέεται με τον ύστερο Μεσαίωνα και τα Passion Plays.

Δυο κυρίαρχες μορφές σκηνικού χώρου

Η διαδοχική σκηνή χρησιμοποιείται, εκ νέου, κατά την Αναγέννηση

Οι λόγοι που οδήγησαν σε αυτήν είναι ποικίλοι – αισθητικοί, ιστορικοί, επιστημονικοί

Η διαδοχική σκηνή αντιστοιχεί στην επιθυμία για εμπειρικά επαληθεύσιμα αντίγραφα της ιστορικής ή σύγχρονης πραγματικότητας

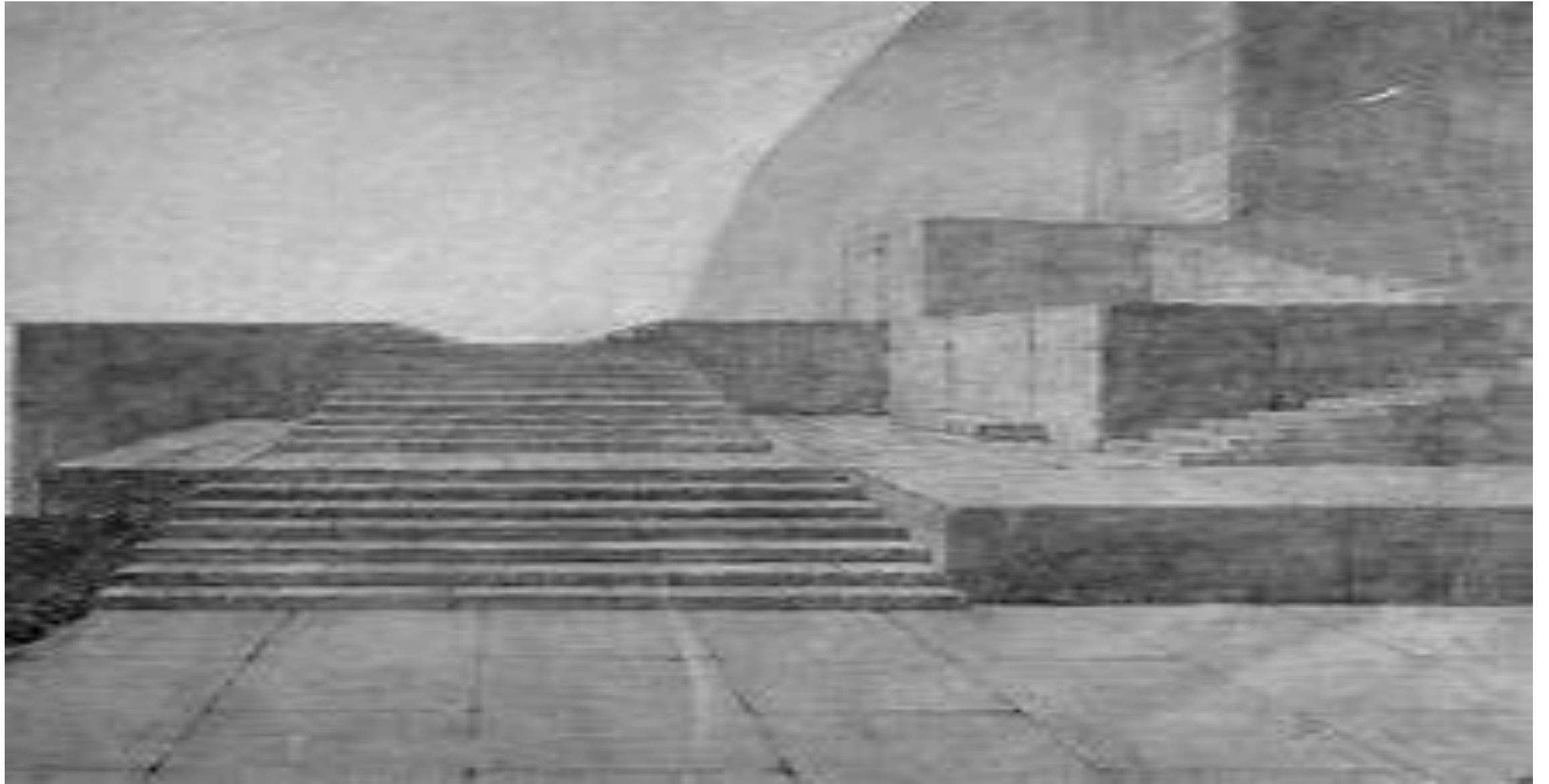
Μέχρι τον 19^ο αιώνα → ζωγραφισμένο σκηνικό → σκηνικό με προοπτική → περιορισμένος κινητικός χώρος για τους ηθοποιούς / περφόρμερ, που έπρεπε να παίζουν μακριά από το σκηνικό για να μην φαίνονται σαν κτίρια

Τον 20^ο αιώνα → τρισδιάστατη σκηνή με άπειρες δυνατότητες

Η κατάργηση της προοπτικής έδωσε τέλος στη μεγάλη **διαφοροποίηση** μεταξύ κινητικού και οπτικού χώρου →

Adolphe Appia (1862-1928) – τρισδιάστατη σκηνή, που αποτελούνταν από κινητά μέρη, όπως σκαλιά και πλατφόρμες. Δημιούργησε ταυτόχρονα κινητικούς και οπτικούς χώρους, που λειτουργούσαν και σαν επιφάνειες φωτισμού.







1960-1970 → να μειωθούν οι περιορισμοί του φυσικού χώρου της σκηνής → αποκάλυψη τοίχων του θεάτρου → σύνδεση με τον εξωτερικό κόσμο

Η χωρική επέκταση γίνεται εντονότερη με τη χρήση πολυμέσων [multi-media].

Τηλεόραση, κινηματογραφικές τεχνικές, ραδιόφωνο, ίντερνετ

Δυνατότητα σύνδεσης σε πραγματικό χρόνο με τον εξωτερικό κόσμο με άλλα μέσα αλλάζει την έννοια του χώρου [και του χρόνου] όπως τα ξέρουμε

Η σκηνή δεν χωρίζεται πια σε κινητικό και οπτικό χώρο, γίνεται ένα θεματικό, χωροχρονικό, φιλοσοφικό πεδίο προς συζήτηση και αναζήτηση με απεριόριστες δυνατότητες



Η σημασία της τοποθέτησης του θεατρικού χώρου σε ένα ευρύτερο πολιτισμικό περιβάλλον παράγει ένα σημαντικό νόημα για το παραστασιακό γεγονός

Ο χώρος της παράστασης ορίζεται από το αστικό ή υπαίθριο περιβάλλον

Το μέρος όπου βρίσκεται ο τόπος του θεάτρου έχει αποφασιστική επιρροή στους κώδικες πρόσληψης του κοινού, όπως τις προσδοκίες του και ποιοι θεατές επισκέπτονται ποιο θεατρικό χώρο

Αλληλεπίδραση μεταξύ χώρου, τρόπου εργασίας και παράστασης

«Οι τόποι των παραστάσεων παράγουν δικά τους κοινωνικά και πολιτισμικά νοήματα, τα οποία με τη σειρά τους βοηθούν να δομηθεί το μήνυμα ολόκληρης της θεατρικής εμπειρίας» (Marvin Carlson, *The Places of Performance: The Semiotics of Theatre Architecture*, 1989)

Ο τόπος του θεάτρου

Βοηθάει να καθοριστεί το στυλ και ο τόνος μιας παραγωγής

- Ρεαλιστικό πλαίσιο ερμηνείας ή γκροτέσκ; Φάρσα ή κωμωδία; Αληθινός ή φανταστικός κόσμος;

Εγκαθιστά τον δραματικό χρόνο και τόπο και τον μετασχηματίζει στη σκηνή

- Πού διαδραματίζεται το έργο; Πότε; Ποια στοιχεία θα διατηρηθούν και ποια μπορούν να παραληφθούν;

Αναπτύσσει ένα σχεδιαστικό concept (σύλληψη) που συμβαδίζει με εκείνο του σκηνοθέτη

- Αναγκαίο όταν μιλούμε για μια μεταφορά του έργου στον χρόνο, ή μια μεταφορά του σε κάποιο άλλο πλαίσιο ερμηνείας από το αρχικό

Όποτε χρειαστεί παρέχει μια κεντρική εικόνα ή μια σκηνική επικέντρωση

- Περιπτώσεις όπου υπάρχει μια κυρίαρχη στην παράσταση μορφή ή εικόνα, που δίνει τη βασική αίσθηση μετάφρασης των όσων συμβαίνουν πάνω στη σκηνή

Φροντίζει για την εύρυθμη λειτουργία του σκηνικού χώρου

- Όλα πρέπει να συνυπάρχουν και να λειτουργούν αρμονικά

Λύνει προβλήματα σχεδιασμού και υλοποίησης

Ο σκηνογράφος

Πέντε αρχιτεκτονικά στοιχεία που συνθέτουν μια σκηνογραφία

Η γραμμή

- Το περίγραμμα μιας σύνθεσης, γραμμές καμπύλες ή γωνιώδεις

Η μάζα

- Πόσο ογκώδες είναι το σκηνικό

Η σύνθεση

- Πώς τοποθετούνται τα αντικείμενα – τι εντύπωση δημιουργούν

Η υφή

- Η εντύπωση που αφήνει η χρήση των υλικών, γυαλί, λινάτσα, τούβλο κ.λπ.

Το χρώμα

- Χρωματισμοί, σκιές, τόνοι, εντάσεις

Σκηνογραφία

Το κοστούμια είναι μέρος του ρόλου αλλά και του ηθοποιού. Αποτελεί στοιχείο της μεταμόρφωσης

Μπορεί και να αποτελέσει το πιο σημαντικό μέρος της παράστασης

Υποδηλώνει:

- Την κοινωνική θέση και το στάτους του χαρακτήρα
- Το γένος
- Το επάγγελμα
- Τη διάθεση και τη θέση στην παράσταση
- Τη συγκεκριμένη στιγμή του προσώπου (εργασία, ελεύθερος χρόνος, κάποιο ιδιαίτερο γεγονός)

Ενδυματολογία - Κοστούμι

Βοηθά στη δημιουργία του τόνου και του στυλ της παράστασης

- Τα κοστούμια ακολουθούν το γενικό στυλ της παράστασης

Δηλώνει την ιστορική περίοδο και τον χώρο

- Πού διαδραματίζεται το έργο και πότε

Υποδηλώνει το ποιόν όσων παρουσιάζονται στο έργο

- Το κοστούμι δίνει την τυπική, σημειολογική σχέση ενός προσώπου με το κοινωνικό περιβάλλον. Ρεαλιστικό ή φανταστικό

Καταδεικνύει τις σχέσεις των προσώπων.

- Τα κύρια από τα δευτερεύοντα πρόσωπα, διαφορές μεταξύ ομάδων, ομαδοποιεί κ.λπ.

Προσπαθεί να ικανοποιεί τις ιδιαίτερες, προσωπικές ανάγκες του ηθοποιού

- Ο ηθοποιός πρέπει να κινείται άνετα και να νιώθει όμορφα μέσα στο κοστούμι

Συμβάλλει στην ομοιογένεια της παράστασης

- Η παράσταση αφήνει μια κοινή αίσθηση, στην οποία τα κοστούμια συμβάλλουν

14
Κοστούμι

Στοιχεία που συνθέτουν μια ενδυματολογική πρόταση:

- Γραμμή, κόψιμο, σιλουέτα
- Χρώμα, τόνος, ένταση
- Υλικό κατασκευής, ραφή
- Αξεσουάρ

15
Κοστούμι

- Make up
- Κομμώσεις και περούκες
- Μάσκες
- Σκηνικά αντικείμενα (όπλα, αξεσουάρ, μικροαντικείμενα)

Άλλες ειδικότητες

16