

Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 2, Αρ. 2 (2023)

Νεότητα και Ψηφιακή Εμπειρία



Μετασχηματισμοί της Θεατρικής Παράστασης στο Λυκόφως της Πανδημίας

Ελένη Τιμπλαλέξη

doi: [10.12681/automaton.35477](https://doi.org/10.12681/automaton.35477)

Copyright © 2023



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

Τιμπλαλέξη Ε. (2023). Μετασχηματισμοί της Θεατρικής Παράστασης στο Λυκόφως της Πανδημίας: Το βιντεοθέατρο και η κουλτούρα των παραγωγών-καταναλωτών – και μετά;. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 2(2), 83–95. <https://doi.org/10.12681/automaton.35477>

Μετασχηματισμοί της Θεατρικής Παράστασης στο Λυκόφως της Πανδημίας: Το βιντεοθέατρο και η κουλτούρα των παραγωγών-καταναλωτών – και μετά;

Ελένη Τιμπλαλέξη¹

Περίληψη

Η πανδημία ώθησε το θέατρο στα όριά του και επέβαλε την εύρεση δημιουργικών λύσεων. Το θέατρο κλήθηκε να μετασχηματιστεί σε βιντεοθέατρο (video theatre) και βιντεοδράμα (video drama) και να κατακλύσει ιστοτόπους ως ένα ακόμη «παράθυρο», ανάμεσα σε ειδήσεις, διαφημίσεις και ποικίλο άλλο περιεχόμενο. Μια ακόμη λύση που αναδείχθηκε και επικοινωνεί με την κουλτούρα των παραγωγών-καταναλωτών (prosumers) ήταν οι πρόβες σε ανοιχτούς χώρους. Το άρθρο εξετάζει τις δύο αυτές λύσεις που επινοήθηκαν στο πλαίσιο της πανδημίας και την ιδιαίτερη επίδρασή τους στο σώμα της θεατρικής παράστασης, καθώς και τις μακροπρόθεσμες συνέπειές τους. Επαναδιατυπώνει την οντολογία της θεατρικής παράστασης μετά την πανδημία, σε σχέση με την κινούμενη εικόνα, την αφήγηση και τη συμμετοχικότητα.

Λέξεις κλειδιά: θεατρική παράσταση, βιντεοθέατρο, βιντεοδράμα, κουλτούρα παραγωγών-καταναλωτών, πανδημία Covid-19.

1. Post doc, μέλος Ε.Ε.Π., NTLab, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ, ΕΚΠΑ, elentimple@media.uoa.gr

Theatre performance transformations in the twilight of the pandemic: video theatre and prosumer culture – and after?

Eleni Timplalexī¹

Abstract

The Covid-19 pandemic pushed theatre to its limits and gave birth to certain creative solutions out of social confinement. It led to its medial transformation into video theatre and video drama. As such, it could enjoy a new status as another «window» on a screen, among advertisements, news and miscellaneous content. Another solution that emerged during the pandemic that resonates with, mostly youth, prosumer culture, was rehearsing in open spaces. The article examines these two major solutions devised during the pandemic and their very special impact on the body of live theatre performance, as well as their possible long-term consequences. It aspires at reformulating the ontology of theatre performance after the pandemic, in relation to the moving image, narrative and participatory culture.

Keywords: theatre performance, video theatre, video drama, prosumer culture, Covid-19 pandemic.

1. post doc, laboratory lecturing staff member, NTLab, Department of Communication and Media Studies, NKUA, elentimple@media.uoa.gr

Εισαγωγή

Η διαχρονικά εδραιωμένη φυσικότητα της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στο θέατρο παραβιάστηκε πρωτόγνωρα με την πανδημία του Covid-19. Όχι μόνο όλες οι κοινωνικές επαφές «πάγωσαν» προσωρινά, ειδικά κατά τη διάρκεια της καραντίνας, και περιορίστηκαν εντός ενός εξαιρετικά στενού, συνήθως οικογενειακού, κύκλου, αλλά οι κοινωνικές μας αλληλεπιδράσεις κλήθηκαν να αναδιατυπωθούν στον ορίζοντα της ψηφιακότητας. Καθώς τα εργαλεία που μας επέτρεπαν να εργαστούμε και να διασκεδάσουμε ταυτίστηκαν απόλυτα, με κυρίαρχο το παράδειγμα της τηλεδιάσκεψης, τόσο οι καθημερινές μας ζωές απέκτησαν μια μυθοπλαστική αχλή όσο και τα πολιτιστικά μας προϊόντα έγιναν πιο «νατουραλιστικά», περιστρεφόμενα γύρω από την πανδημία, εξοστρακίζοντας έτσι μέρος της διακριτότητας μεταξύ βίου και μυθοπλασίας, των ποιότητων τους και των κριτηρίων τους. Η αναπαράσταση ακολούθησε «ντοκιμαντεριστικούς» τρόπους σε διάφορες μεσικές εκφάνσεις, όπως στις ειδήσεις και τις διαδικτυακές πλατφόρμες. Πλάνα σε νοσοκομεία, αφηγήσεις μαρτύρων τραγωδιών κορονοϊού και video στα οποία έφηβοι/ες μόνοι/ες στα δωμάτιά τους ανταποκρίνονται στις «προκλήσεις» του tiktok ή ακόμη αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που περιλαμβάνουν περισσότερο «ζωντανό», «αληθινό» υλικό, όπως tweet ή selfie σε νοσοκομειακά κρεβάτια, χωρίς εξιδανικεύσεις, κατέκλυσαν τις οθόνες μας. Τα μεσικά αυτά προϊόντα εστίασαν στο «πραγματικό» με προσήλωση και κυριολεξία.

Αυτό το τοπίο επηρέασε πλήρως τη δημιουργία και τη θέαση του θεάτρου. Στο όνομα της πρόληψης του κορωνοϊού, η θεατρική παράσταση έγινε μια επικίνδυνη υπόθεση, ενώ η κοινωνική αποστασιοποίηση επιβλήθηκε για να διασφαλιστεί η ελάχιστη κοινωνική αλληλεπίδραση. Εφαρμόστηκαν περιορισμοί και μέτρα όπως ο μειωμένος αριθμός θεατών και η χρήση προστατευτικών μασκών και ψηφιακών πιστοποιητικών για τον κορωνοϊό, πλήττοντας το λαϊκό έρεισμα του θεάτρου. Οι πρόβες ήταν εξίσου δύσκολες και ευοδώνονταν είτε μέσω πλατφορμών τηλεδιάσκεψης είτε σε μικρότερες ομάδες λιγότερων ηθοποιών. Οι υπαίθριες δοκιμές, όταν το επέτρεψε ο καιρός, αναδείχθηκαν σε εναλλακτική λύση, καθώς οι ηθοποιοί μπορούσαν εκεί να αφαιρέσουν προσωρινά τις μάσκες τους και να δημιουργήσουν μια πιο «ουσιαστική» εμπειρία κατά τη διαδικασία της πρόβας. Θεατρικές παραστάσεις άρχισαν να μεταδίδονται μαζικά σε ζωντανή ροή ή να καταγράφονται και να προβάλλονται ως video σε ειδικά διαμορφωμένους ιστότοπους και κοινωνικές διαδικτυακές πλατφόρμες, προσβάσιμα συνεχώς ή επιλεκτικά, μαζί με λοιπό και ποικίλο διαθέσιμο διαδικτυακό περιεχόμενο. Λύσεις που, λίγο-πολύ, η θεατρική παράσταση μηχανεύθηκε για να προσεγγίσει

το κοινό και να ξεπεράσει τους περιορισμούς που επιβλήθηκαν στις επιτελεστικές της δυνατότητες.

Χαρτογράφηση της απορίας του θεάτρου και των λύσεων κατά την οξεία φάση της πανδημίας

«Θέατρο» σημαίνει τόσο χώρος, όσο και πράξη. Ο θεατρικός χώρος στις μέρες μας νοείται ως επί το πλείστον ως κλειστός και προϋποθέτει τον συγχνωτισμό θεατών και ηθοποιών για κάποια ώρα. Ο συγχνωτισμός επιφέρει ζυμώσεις στα συλλογικά εισπνεόμενα και εκπνεόμενα παράγωγα. Η αναπνευστική οδός είναι ακριβώς εκείνη που διασφαλίζει τη διαφοροποίηση του θεάτρου από το θέαμα. Το δράμα, στην «κλασική» του μορφή, είναι ένα έργο το οποίο παίζεται, εκφέρεται ζωντανά, από τους ηθοποιούς ενώπιον θεατών.

Καθώς όμως η συλλογική αναπνευστική οδός μιάθηκε από τον κορονοϊό, έπρεπε να επανεξεταστούν τα κεντρικά κριτήρια της θεατρικής πράξης, κυρίως εκείνα του κλειστού χώρου, του αριθμού των θεατών και της ασυλίας της αναπνευστικής οδού. Όλοι οι πιθανοί συνδυασμοί των κριτηρίων, με κάποια να μένουν σταθερά και κάποια να μεταβάλλονται, δοκιμάστηκαν. Για παράδειγμα, (i) στα κλειστά θέατρα εισήχθη η χρήση αναπνευστικών μασκών και τέθηκε υπό έλεγχο η αναπνευστική δραστηριότητα θεατών και ηθοποιών, ενώ, παράλληλα, ο αριθμός των επιτρεπόμενων θεατών περιορίστηκε, με τη χρήση των ψηφιακών πιστοποιητικών.¹ Από την άλλη μεριά, (ii) η θεατρική παράσταση αναδιατύπωσε την οντολογία της στο διαδίκτυο, ανακτώντας έτσι την αναπνευστική ελευθερία και τη μαζικότητα του κοινού της ή (iii) εγκατέλειψε τους κλειστούς χώρους για άλλους, ανοιχτούς, συχνά φεστιβαλικούς.

Κεκλεισμένων των θυρών: το θέατρο ως παράδειγμα μονόδρομης επικοινωνίας και διδακτικό μέσο

Στην περίπτωση που η θεατρική πράξη αρνήθηκε να εγκαταλείψει το σύγχρονο αστικό σπίτι της, τον κλειστό θεατρικό χώρο, από αμφίδρομο επικοινωνιακό παράδειγμα, μετασχηματίστηκε σε μονόδρομο, και αναδείχθηκε σε θεαματικό-διδακτικό μέσο. Μεσικό πρότυπο της αμφίδρομης επικοινωνίας, το θέατρο βασίζεται στην αλληλεπίδραση μεταξύ ηθοποιών, θεατών, φανταστικών χαρακτήρων και άλλων «συμμετεχόντων», παρόντων ή απόντων (σκηνοθέτης, συγγραφέας, κ.α.).

Όμως το πιο εξέχον στοιχείο της επικοινωνιακής συναλλαγής της θεατρικής παράστασης είναι η σχέση ηθοποιού-θεατή (Elam 1980: 2). Αυτή ακριβώς η σχέση δέχτηκε ένα πλήγμα από την πανδημία, και επαναδιατυπώθηκε ως μονόδρομη πρακτική επικοινωνίας, με τη μάσκα να εμποδίζει τη δυναμικότητα της έκφρασης από μέρους του θεατή, τις αναπνευστικές διόδους που δίνουν τα σινιάλα της δυσφορίας, της διαφωνίας, του γέλιου και της στιγμιαίας έξαρσης μπλοκαρισμένες και τον θεατή να ανάγεται σε μια σιωπηλή παθητική ματιά που αφομοιώνει ερεθίσματα μονόδρομα.

Η περίπτωση του βιντεοθέατρου και του βιντεοδράματος

Παρότι η θεατρική παράσταση στον φυσικό κόσμο, για να προσαρμοστεί στις επιταγές της πανδημίας, πρόδωσε εγγενείς θεμελιώδεις λειτουργίες και μηχανισμούς που είχαν ανακατακτηθεί με τη θεατρική πρωτοπορία του 20ου αιώνα, παράλληλα, επινόησε «λύσεις» για να συντηρήσει την αίσθηση «ροής» μεταξύ επαγγελματιών του θεάτρου και του κοινού, να διασφαλίσει την αντοχή της ως κοινωνικής πρακτικής ενάντια στους περιορισμούς, τις οδηγίες και τον φόβο και να βρει πάλι την ευρύτητα της απεύθυνσής της στο «λαϊκό», αστικό ή παγκοσμιοποιημένο, μαζικό κοινό της.

Το πανδημικό διαδικτυακό θέατρο περιλαμβάνει διάφορους μεσικούς τύπους που προκύπτουν από διάφορες υβριδοποιήσεις του θεάτρου, που, μεσοποιημένο, «ανεβαίνει στο διαδίκτυο» (Timpralexi 2020), ως απάντηση στον κοινωνικό περιορισμό και την επικινδυνότητα της ζώσας επικοινωνίας. Ορισμένοι από αυτούς τους μεσικούς τύπους προϋπήρχαν, όπως το «ψηφιακό θέατρο» (digital theatre), η «κυβερνοεπιτέλεση» (cyberformance) (Jamieson 2008: 31-33) ή καταγραφές ζωντανής ροής, προσβάσιμες με διαφορετικούς τρόπους. Αυτές οι τελευταίες υποστήριζαν πριν την πανδημία στρατηγικές για την ευρύτερη διάδοση των θεατρικών παραστάσεων, ακόμη και σε παγκόσμια κλίμακα (AEA Consulting 2016). Το ψηφιακό θέατρο και η διαδικτυακή παράσταση κατά τη διάρκεια της πανδημίας έγιναν σαφώς πιο δημοφιλείς μεσικοί τύποι, σε σχέση με τον πειραματικό χαρακτήρα που είχαν πριν από την πανδημία, αλλά, αυτή η εκκλαίκευσή τους, ώθησε σε διάφορα φλερτ με το θεσμοθετημένο κυρίαρχο ρεύμα των πολιτιστικών κέντρων, των κοινωνικών πλατφορμών και των μέσων ενημέρωσης, έτσι ώστε το μεγαλύτερο μέρος της συνέργειας θεάτρου-ψηφιακών μέσων να γίνει απλώς «θέατρο στο Zoom» (Ball III et al. 2020: 221-225) ή/και διαθέσιμο στο Facebook ή στο YouTube, χάνοντας τις πολλαπλές αποχρώσεις που αρχικά είχε (Jamieson 2008: 88-90).

Το σαφές αποκύημα του πανδημικού διαδικτυακού θεάτρου είναι, ωστόσο, το βιντεοθέατρο (video theatre) (Timpralexi 2023). Αυτός ο τύπος περιλαμβάνει οποιοδήποτε video μιας θεατρικής παράστασης που αναρτάται σε ψηφιακή πλατφόρμα, παρακολουθείται σε χρόνο πραγματικό ή διατίθεται στο διαδίκτυο, όχι όμως με τον ίδιο τρόπο κατά τον οποίο μέχρι πριν την πανδημία λειτουργούσε συμπληρωματικά, υποστηρικτικά για τη ζωντανή θεατρική παράσταση. Αυτή τη φορά, η ζωντανή επιτέλεση μετατρέπεται στο καταγεγραμμένο της αποτύπωμα. Συχνά δε, σκηνοθετείται μόνο για την καταγραφή της ή/και τη ζωντανή μετάδοσή της, πιθανώς με την κρυφή ελπίδα ότι η πλήρης παραγωγή θα «τρέξει» μετά το τέλος της καραντίνας και των κοινωνικών απαγορεύσεων. Το βιντεοθέατρο διαφέρει από τη θεατρική παράσταση και δεν είναι απλώς μια μεσοποίησή του, αλλά ένας νέος μεσικός τύπος, θα λέγαμε μάλλον κοντύτερα στον κινηματογράφο, ο οποίος «παραδοσιακά» μεσοποιεί ζωντανές επιτελέσεις. Το βιντεοθέατρο αρνείται ότι υπάρχει, πόσω δε μάλλον ότι συνιστά διακριτό μεσικό τύπο. Προσποιείται ότι είναι αόρατο, ένας απλός φορέας του ζωντανού γεγονότος, ένα απλό ντοκουμέντο μιας ζωντανής παράστασης, κάτι που δεν είναι αλήθεια: η παρουσία της κάμερας ήδη οργανώνει αισθητικά και ερμηνεύει την πρωταρχική θεατρική παράσταση. Τα αποτελέσματα του βιντεοθεάτρου είναι, τις περισσότερες φορές, φερόμενης υψηλής αισθητικής αξίας, με έντονες ή λεπτές σκηνοθετικές φιλοδοξίες και πλούσια επεξεργασία σε επίπεδο post-production.

Στον αντίποδα του βιντεοθεάτρου, αναπτύσσεται το βιντεοδράμα (video drama) (Timpralexi 2023), μεσικός τύπος στον οποίο το δράμα πραγματώνεται σε video. Καθώς οι συνδηλώσεις του όρου «θέατρο» είναι σαφώς και χωρικές, αναγνωρίζουμε μαζί ως τέτοιο εκείνο που εκτυλίσσεται σε έναν χώρο θεατρικό. Από την άλλη μεριά, τότε, οφείλουμε να αναγνωρίζουμε ως «δραματικό» ό,τι εκτυλίσσεται εντός και εκτός των τειχών του θεατρικού χώρου και εμπλέκει ένα βαθμό υπόδυσης, προσποίησης ή/και την εκφορά ενός δραματικού κειμένου προοριζόμενου να «ανέβει» στο θέατρο. Ένα ευκόλως κατανοητό παράδειγμα βιντεοδράματος είναι η περίπτωση των *Shakespeare Solos*, αποσπασμάτων μονολόγων του Σαίξπηρ (Shakespeare), που παίχτηκαν από τους *Quarantine Players* (Guardian Culture 2020) και προβλήθηκαν διαδικτυακά.

Με το βιντεοθέατρο και το βιντεοδράμα, όχι μόνο διαμεσολαβείται το σημειωτικό σύνολο που απαρτίζει μια θεατρική παράσταση, αλλά «επιτεδοποιείται», τόσο ως προς την κλίμακα όσο και ως προς το ύφος. Παραγωγές μεγάλης κλίμακας, με περίτεχνα σκηνικά-κοστούμια και καινοτόμες εκφράσεις πειραματικού θεάτρου για πρώτη φορά χωρούν στο ίδιο παράθυρο του υπολογιστή ή ακόμα και στην οθόνη smartphone, κατηλευόμενα τον φυσικό χώρο των viral video. Επιπλέ-

ον, το δράμα πολλαπλασιάζεται και διαχέεται στον κυβερνοχώρο, με τη μορφή σεναρίων για video που καταγράφονται με smartphone, ακολουθώντας την τυπολογία αυτοσχέδιων, αυτο-τεκμηριωτικών οικιακών μονολόγων λόγω του κοινωνικού εγκλεισμού. Ακόμη και οι μεγάλες δραματικές κλασικές αφηγήσεις, π.χ. του Σαίξπηρ, άρχισαν να χωρούν κυριολεκτικά στα υπνοδωμάτια των επαγγελματιών του θεάτρου αλλά και των παραγωγών-καταναλωτών (Guardian Culture 2020).

Το θέατρο σε ανοιχτούς χώρους υπό το πρίσμα της κουλτούρας του παραγωγού-καταναλωτή

Όταν τα πρώτα lockdown και οι περιορισμοί της κοινωνικής απόστασης έμειναν πίσω και οι καιρικές συνθήκες έγιναν πιο ελπιδοφόρες για υπαίθριες παραγωγές, οι ανοικτές σκηνές άρχισαν να φιλοξενούν καλοκαιρινά φεστιβάλ. Επιτελεστικές περιηγητικές εμπειρίες μας ταξίδεψαν στο αστικό τοπίο και site-specific δρώμενα μας ξενάγησαν σε αγαπημένα αστικά σημεία. Οι θεατρικές παραστάσεις, σε μεγάλο βαθμό, κλήθηκαν είτε να αναπροσαρμόσουν υποκριτικές μεθόδους, βαριά σκηνικά, περίτεχνους, απαιτητικούς φωτισμούς και τεχνολογικές απαιτήσεις στον ανοιχτό χώρο, είτε να περιμένουν μέχρι το φθινόπωρο, υπό την προοπτική νέων lockdown και περιορισμών.

Καθώς οι άνθρωποι άρχισαν να περνούν περισσότερο χρόνο σε εξωτερικούς χώρους αντιδρώντας στους φθοροποιούς κοινωνικούς περιορισμούς, οι συναναστροφές τους λάμβαναν χώρα κυρίως εκτός, στα πάρκα ή στους κοινωνικούς αστικούς χώρους, στους δρόμους, στις πλατείες, στη γειτονιά και όχι απαραίτητα σε κλειστούς χώρους διασκέδασης. Οι πολιτιστικές πρακτικές που ακολούθησαν ως παραγωγοί-καταναλωτές (prosumers) (Tofler 1980: 282-305), συμπεριλαμβανομένων των τεχνών και του θεάτρου, απέκτησαν μια «παιχνιδιάρικη», παίει ποιότητα, επανασυνδέοντας τα μέλη της κοινότητας. Η κατηγορία των παραγωγών-καταναλωτών έχει ισχύ πέρα από την κατάρτιση, την επαγγελματική εξειδίκευση, το ταλέντο και την αισθητική. Με την έλευση των ψηφιακών μέσων και του web 2.0, ο όρος «prosumer» θεωρήθηκε ότι αναφερόταν στη χρυσή εποχή των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης για να δηλώσει μάλλον τον ενημερωμένο και ενεργό καταναλωτή, παρά τον παραγωγό - καταναλωτή ακόμη και δικών του μεσικών προϊόντων, κυρίως με τη μορφή περιεχομένου σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, για αυτό και αναδιατυπώθηκε από τον Μπρουνς (Bruno 2008) ως «producer». Οι όροι «παραγωγή» και «κατανάλωση» φαίνονται πια να μην αρκούν, καθώς δεν καλύπτουν ούτε τη συνεργατική συμμετοχικότητα, ούτε την ανοικτότητα που προ-

κύπτει από την ανάπτυξη περιεχομένου στο διαδίκτυο σε βάση peer-to-peer (Bauwens 2005), ούτε την απουσία ποιοτικών κριτηρίων αξιολόγησης των project περιεχομένου. Η Χάρβι (Harvie 2013) τονίζει τους κινδύνους της παραγωγής-κατανάλωσης (prosumerism /presumption) (55). Συγκεκριμένα εξηγεί ότι ενδέχεται, με την ανάληψη δημιουργικής έκφρασης από μέρους των παραγωγών-καταναλωτών, να δεχτεί πλήγμα η αμοιβόμενη εργασία, ο ελεύθερος χρόνος να μετατραπεί σε χρόνο εργασίας και η εξατομικευμένη προσομοιωμένη εμπειρία να υποκαταστήσει τη φυσική.

Πώς εφαρμόζεται η κατηγορία του παραγωγού-καταναλωτή σε σχέση με τον μεσικό τύπο του θεάτρου; Αναγνωρίσιμοι/ες παραγωγοί/καταναλωτές-τριες στον χώρο του θεάτρου λαμβάνουν μέρος σε φοιτητικές δραματικές λέσχες, σε ερασιτεχνικές ομάδες, επιτελούν σε διαδραστικά δρώμενα, συμμετέχουν σε σεμινάρια φωνής ή δραματοθεραπείας και παίζουν παιχνίδια ρόλων LARP. Στα πάρκα και στους ανοιχτούς χώρους, αναμείχθηκαν με επαγγελματίες του θεάτρου που έκαναν πρόβες χωρίς μάσκες υπό τον φόβο της οξείας μετάδοσης του κορονοϊού. Κατά τη ζύμωσή τους, οι prosumers απέκτησαν, θα λέγαμε, καλλιτεχνικό status ενώ οι επαγγελματίες βρήκαν ένα αυτοσχέδιο, αυθόρμητο κοινό. Αυτή η τάση σηματοδοτεί μια επανασύνδεση της θεατρικής παράστασης με το φυσικό της ευρύ και «λαϊκό» κοινό, όσο και αν το τελευταίο έχει αναδιατυπωθεί ως «αστικό πλήθος». Το θέατρο έπαψε να «κατοικεί» αποκλειστικά σε κλειστά θέατρα και πολιτιστικά ιδρύματα στο κέντρο της πόλης, επέστρεψε στις γειτονίες, συνυφάνθηκε με την κοινότητα, με έναν παιχνιδιάρικο, διασκεδαστικό και ωφέλιμο κοινωνικά, σχεδόν εφαρμοσμένο τρόπο. Σε αυτό το πλαίσιο, το smartphone, λειτουργώντας ως κάμερα καθώς και ως εργαλείο διασύνδεσης, επαύξησε τον ορίζοντα της επικοινωνίας, της καταγραφής και της διανομής διάφορων επιτελέσεων, καταργώντας με ένα like / dislike την αυστηρή διακριτικότητα μεταξύ επαγγελματιών του θεάτρου και παραγωγών-καταναλωτών.

Συζήτηση: και μετά;

Οι λύσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος που εισήγαγε η πανδημία στο σώμα της θεατρικής πρακτικής έφεραν αλλαγές στην εμπειρία της θεατρικής παράστασης και άλλαξαν βαθιά τις δομές και τα μέσα με τα οποία αυτή ευοδώνεται. Η επικινδυνότητα της ζωντανής θεατρικής παράστασης στο φυσικό της περιβάλλον επέφερε μια ροπή ταλάντωσης ως προς τη σημασιοδότησή της και οδήγησε στη διάνοιξή της προς νέα συμφραζόμενα.

Η επονομαζόμενη «ανοσία της αγέλης», σε συνδυασμό, σε επίπεδο προαιρετικό, με τη χρήση προστατευτικής μάσκας στους κλειστούς χώρους, βοήθησαν τη θεατρική παράσταση, στη χρονική αυτή στιγμή που μπορεί να οριστεί ως μεταιχμιακή μεταξύ πανδημίας-επιδημίας, να εγκατασταθεί και πάλι αβίαστα στα κλειστά θέατρα, γειωμένη και πάλι στο μαζικό λαϊκό της έρεισμα. Παρ' όλα αυτά, κάτι έχει αλλάξει. Πάντα, δυνητικά, εκκρεμεί η εκ νέου «προδοσία» της θεατρικής πράξης υπό το φως νέων περιοριστικών μέτρων που ανά πάσα στιγμή ενδέχεται να εφαρμοστούν για την οιαδήποτε νέα παραλλαγή κορονοϊού ή οποιαδήποτε ιική μείξη προκύψει εφεξής. Το θέατρο, καθώς απέδειξε ότι μπορεί να εργαλειοποιηθεί, απώλεσε κάτι από την αυθεντικότητα της «καθαρότητας» του που είχε κατακτήσει η θεατρική πρωτοπορία του 20ου αιώνα. Θα δεχόταν ο Τσέχνερ (Schechner) να δείξει το Dionysus 69 με ψηφιακά πιστοποιητικά; Ο Καντόρ (Kantor) τη Νεκρή Τάξη του μετά από rapid test; Ο Αρτώ (Artaud) να μειώσει την ένταση των κραυγών των επιτελεστών του ή να εμμείνει στη διακριτότητα πλατείας-σκηνής;

Ο μετασηματισμός της θεατρικής παράστασης στον αόρατο μεσικό τύπο του βιντεοθέατρου απεμπόλησε μέρος της σωματικότητας, της εγγενούς διαδραστικότητας, του πειραματισμού, του αυθορμητισμού, του εφήμερου και του απρόβλεπτου της ζωντανής θεατρικής παράστασης. Ενίσχυσε, ωστόσο, τη νέα του υπόσταση ως θεαματικό, μονόδρομο παράδειγμα επικοινωνίας. Παρότι εν μέρει απενεπλάκη από τον βραχνά του διδακτισμού, το διαδικτυακό θέατρο συνεπέφερε εν τέλει τον διδακτισμό της πολιτικής ορθότητας του διαδικτύου. Αυτή η στρατηγική προσαρμογής της θεατρικής παράστασης είναι απολύτως κατανοητή ως ιστορική αναγκαιότητα. Παρ' όλα αυτά, η θεατρική παράσταση παρείσφρησε ακόμη περισσότερο στον χώρο που η Φέλαν (Phelan) έβλεπε να ορίζεται από πολιτιστικές, πολιτικές, γλωσσικές ηγεμονίες, συμμετέχοντας δραστικά στον χορό των «αναπαραστάσεων αναπαραστάσεων» (Phelan 1993:146).

Όσον αφορά τον αντίκτυπο του πανδημικού διαδικτυακού θεάτρου, το βιντεοθέατρο και το βιντεοδράμα ήρθαν μάλλον για να μείνουν. Εφόσον κατάφεραν να μας κάνουν να τα αγνοήσουμε ως διακριτούς καινοφανείς μεσικούς τύπους, κάλλιστα μπορούν να υποκαταστήσουν τη ζωντανή επιτέλεση, όχι μόνο να τη συμπληρώσουν. Η παρακολούθηση βιντεοθέατρου δεν προϋποθέτει την κοινωνική εμφάνιση του θεατή, ούτε χρειάζεται να έχει προγραμματιστεί πολύ νωρίτερα. Είναι μια βολική, ευέλικτη εμπειρία που μπορεί να ανασταλεί, διακοπεί και συνεχιστεί χωρίς συνέπειες για τη θεατρική παράσταση και τους συντελεστές της, ή τους άλλους θεατές. Είναι μια φθηνότερη πολιτιστική πρακτική, φιλική προς το περιβάλλον, καθώς, με την αποφυγή των μετακινήσεων, μειώνεται το ενεργειακό αποτύπωμα του ατόμου. Αν μάλιστα επαυξηθεί μέσω τεχνολογιών VR και υπάρ-

ξει σύνδεση σε προσβάσιμους αναλόγως δυνητικούς κόσμους, ενδέχεται υποκειμενικά να συναγωνιστεί σε νέα βάση τη ζωντανή παράσταση του θεάτρου, ειδικά εάν στον σχεδιασμό της εμπειρίας έχει προβλεφθεί ένα στοιχείο αλληλεπίδρασης μεταξύ ηθοποιών και κοινού.

Για αιώνες, το θέατρο πραγματώνεται γύρω από αριστοτελικές έννοιες όπως η πράξη, οι ενότητες χώρου, χρόνου και δράσης, η «σημαντικότητα» και η γραμμικότητα της πλοκής με αρχή, μέση και τέλος. Το βιντεοθέατρο και το θέατρο των παραγωγών-καταναλωτών μας απομακρύνουν από τις μέχρι τώρα βεβαιότητες. Η σημασία της πλοκής δίνει τη θέση της σε αλυσίδες ατελείωτων μικρών γεγονότων μικρότερης σημασίας. Η ευελιξία του θεάματος δεν προκαλεί πλέον πάθη και συνέπειες, την ευθύνη των οποίων πρέπει να αναλάβει ένας «ήρωας» αλλά ένας παρωδός στο tiktok. Η κάθαρση εμποδίζεται από μια αναπόφευκτη λειτουργική διαδραστικότητα που εκδηλώνεται με κλικ, εγγραφή, ανάρτηση, σχολιασμό, αντικατάσταση βίντεο. Καθώς το δράμα μειώνεται σε σημασία αλλά διαχέεται σε όλα, ίσως ανοίγει ένας νέος κύκλος όπου το δράμα θα είναι μικρό, οικιακό, διαδικαστικό, διαδραστικό - ή προσποιούμενο ότι είναι διαδραστικό.

Η αντίσταση της θεατρικής παράστασης στην κεντρομόλο αφομοιωτική δύναμη της κινούμενης εικόνας βασίστηκε στη χωροχρονική συμπαρουσία ηθοποιών και θεατών και στην εγγενή αμφίδρομη αλληλεπίδραση. Με τη μετατροπή της θεατρικής πράξης σε παράδειγμα μονόδρομης επικοινωνίας, το θέατρο τείνει να «απορροφάται» όλο και περισσότερο από την κατηγορία της κινούμενης εικόνας. Η κινούμενη εικόνα είχε ήδη πριν την πανδημία καταφέρει να ανταποκριθεί αποτελεσματικά στα αιτήματα της ζωντανότητας και της διαδραστικότητας, που το θέατρο λογάριαζε ότι καλύπτει αποκλειστικά, και να τα επαναδιατυπώσει, στον χώρο της, ως εκτύλιξη σε χρόνο πραγματικό και συνδεσιμότητα μέσω δικτύου. Επίσης, είχε ήδη επιτρέψει στον θεατή να «επιλέξει» υποπλοκές σε πολυ-γραμμικές τηλεοπτικές σειρές, να ελέγξει το βέλος του χρόνου σε video ή να εστιάσει επιλεκτικά εντός της εικονικής ψηφιακής αναπαράστασης, επομένως ο κοινός εννοιολογικός χώρος μεταξύ θεάτρου και κινούμενης εικόνας είχε ήδη εν μέρει κυριαρχηθεί από τη δεύτερη.

Το διακύβευμα για την επιβίωση του θεάτρου και των επαγγελματιών του ήταν αναμφισβήτητο μεγάλο, όπως διαφάνηκε και με το πρωτόγνωρο κίνημα «support art workers» που είχε παγκόσμια απήχηση. Καθώς το θέατρο έγινε ευρέως αντιληπτό ως προστατευόμενος μεσικός τύπος, η ζήτηση για καλό θέατρο πέρασε σε δεύτερη μοίρα. Εξαιρετική, κακή, πολύ καλή, ερασιτεχνική, επαγγελματική, εμβυθιστική, μεταδραματική, δεν είχε σημασία όταν η ζωντανή θεατρική παράσταση χρειάστηκε προστασία και υποστήριξη. Αυτό προκάλεσε μια αποσταθεροποι-

ηση στον ορίζοντα της θεατρικής παράστασης καθώς αυτή εισήλθε κυρίως στη ζώνη της «έκφρασης», που ανήκει στους prosumers, εγκαταλείποντας εν μέρει τη ζώνη της «τέχνης». Όλα τα αποτελέσματα της θεατρικής έκφρασης ήταν -και είναι- ευπρόσδεκτα και διαθέσιμα στις ίδιες διαδικτυακές κοινωνικές πλατφόρμες και υπόκεινται σε ίδιους τρόπους αξιολόγησης.

Επιπλέον, καθώς οι παραγωγοί-καταναλωτές, μετά την οξεία φάση της πανδημίας, βγήκαν μαζικά σε χώρους ανοικτούς για να συναναστραφούν, να παίξουν και να γυρίσουν video, ανακτήθηκε, ως και ενισχύθηκε, μια διασκεδαστική παιγνιώδης διάσταση στην κοινωνική αλληλεπίδραση και τις ψηφιακές καταγραφές της. Κυρίως νέοι, αλλά όχι μόνο, άρχισαν να επιτελούν σωματικά, να εμβυθίζονται σε δραματικές μυθοπλασίες παιχνιδιών προσποίησης, μερικές φορές μικτού ή επαυξημένου χαρακτήρα ή να αναρτούν video σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης. Αυτές οι πρακτικές πυροδότησαν μεν τη συλλογική επανασύνδεση με το δράμα, αλλά επίσης του απέδωσαν έναν αποσπασματικό, σχηματικό, αυτοσχέδιο και πρόχειρο χαρακτήρα, σε αντίστιξη με τη λόγια και ποιητική παράδοσή του. Ακόμη και επιφανή θεατρικά έργα υψηλού κύρους είτε προσαρμόστηκαν στις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, συχνά δε παρωδήθηκαν, είτε έλαβαν νέες σηματοδοτήσεις στα συμφραζόμενα των παραγωγών-καταναλωτών. Το θέατρο και το δράμα, συμπεριλαμβανομένου του βιντεοθέατρου και του βιντεοδράματος, βρήκαν έτσι το νέο τους μαζικό λαϊκό κοινό, τα παγκόσμια αστικά κυρίως πλήθη. Δεν τα πειράζει πια να περιμένουν να τύχουν ενός κλικ ανάμεσα σε διαφημίσεις, ειδήσεις, αποκαλυπτικές selfie και γραφικά παιχνιδιών. Η λόγια θεατρική και δραματική παράδοση (όχι η μεταμοντέρνα ελιτίστικη τρέντι πόζα) περιθωριοποιήθηκε σε σχέση με πριν την πανδημία, με τους prosumers, λάτρεις του θεάτρου, να πανηγυρίζουν τον εκδημοκρατισμό της θεατρικής παράστασης. Οι θεατρόφιλοι ενεργοί prosumers μετουσιώνονται σε producers, παραγωγούς συνεργατικού περιεχομένου στις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης.

Οι λύσεις που το θέατρο εφήυρε για να εξέλθει της πανδημικής απορίας του, παρότι εδράζονται στην ευρεία και διασυνδεδεμένη συμμετοχικότητα των παραγωγών-καταναλωτών, συνεισφέρουν στην εγκαθίδρυση νέων εντάσεων μεταξύ αξιολογικών και μη αξιολογικών προσεγγίσεων στο έργο τέχνης που λέγεται θεατρική παράσταση. Μουδιάζουν τη μεσική μας επαγρύπνηση και εγκαθιδρύουν άρρητους μεσικούς τύπους-ξενιστές, όπως το βιντεοθέατρο και το βιντεοδράμα, που, ενώ είναι μπροστά στα μάτια μας και προϊόντα τους καταναλώνουμε καθημερινά, διαφεύγουν της αντίληψής μας ως τέτοιοι, περίπου στην ίδια λογική που ασπαζόμαστε τη φωτογραφία ενός απόντος. Φέρνουν επίσης το θέατρο κοντύτερα στην κατανόησή του ως ενός μεσικού τύπου που παράγει αφηγήσεις, παρά ως

ενός μηχανισμού που πλαισιώνει την αφηγηματική πράξη. Καθώς οι τηλεοπτικές σειρές, τα ψηφιακά παιχνίδια, το εμπυθιστικό θέατρο, τα δωμάτια διαφυγής και οι ταινίες ενοποιούνται στιλιστικά και προσφέρουν μια νέα κυρίαρχη τάση ατμοσφαιρικού μετα-αποκαλυπτικού φωτορεαλισμού, η θεατρική παράσταση αναμένεται να ενταχθεί σε αυτό το σύνολο ως ένα ακόμη οπτικό κείμενο.

Αναφορές

Βιβλία

- Bruns, Axel. 2021. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond*. New York, US: Peter Lang Verlag.
- Elam, Keir. 1980. *The Semiotics of Theatre and Drama*. London-New York: Routledge.
- Harvie, Jen. 2013. *Fair Play: Art, Performance and Neoliberalism*. Performance Interventions Series. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.
- Phelan, Peggy. 1993. *Unmarked: The Politics of Performance*. London, UK and New York, NY: Routledge.
- Toffler, Alvin. 1980. *The Third Wave*. New York, NY: William Morrow.

Άρθρα σε περιοδικά

- Ball III, James, R., Weiling He και Louis G. Tassinary. 2020. «The zoom function». *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 16 (3): 221-225.
- Bauwens, Michel. (2005). «The Political Economy of Peer Production». *Post-Autistic Economics Review*. 37.
- Timplalexι, Eleni. 2020. «Theatre and Performance Go Massively Online During the COVID-19 Pandemic: Implications and Side Effects». *Homo Virtualis*, 3(2):43-54.
doi: <https://doi.org/10.12681/homvir.25448>
- Timplalexι, Eleni. 2023. «A comparative analysis of live theatre performance and online video based on Elleström's media modalities model: witnessing the rise of a new media type?». Under review.

Μεταπτυχιακές Εργασίες / Διδακτορικές Διατριβές

- Jamieson, Helen V. 2008. *Adventures in Cyberformance: Experiments at the interface of theatre and the internet*. Unpublished Master of Arts Thesis. Queensland University of Technology.
https://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen_Jamieson_Thesis.pdf

Ιστότοποι

- AEA Consulting (2016, October). «From Live-to-Digital: Understanding the Impact of excessive Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution». https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/download-file/From_Live_to_Digital_OCT2016.pdf
- Guardian Culture (2020, April 23). «All the world's a stage': Shakespeare performed around the world in quarantine» [Video file]. https://www.youtube.com/watch?v=Plk4rEYJubU&feature=emb_logo

Σημειώσεις

1. Στην οξεία φάση της πανδημίας, οφείλουμε να θυμίσουμε εδώ ότι ακόμη και στη δεύτερη περίπτωση των ανοικτών χώρων, η στρατηγική χρήσης των ψηφιακών πιστοποιητικών είχε σχετική ισχύ για ένα χρονικό διάστημα.