

in-lusio*



* in-lusio: είσοδος σε παιχνίδι /
ρίζα της λέξης illusion (= ψευδαίσθηση, αυταπάτη)
< λατ. illusion < illudere (= εμπαίζω)

Ιούλιος 2009

in-lusio

Λήδα Βουτσινά

Υπεύθυνος Καθηγητής: Σταύρος Σταυρίδης

Αθήνα
Ιούλιος 2009

Στις σελίδες που ακολουθούν επιχειρείται η τοποθέτηση του **παιχνιδιού** – αυτού του *«αρχαικού, μαγικού τρόπου να συνδέεται κανείς με τα πράγματα και με τις πρακτικές»* – στο ρόλο του παραγωγού μορφών και ταυτόχρονα του μεθοδολογικού εργαλείου απόδοσης νοημάτων, ενός τρόπου διαμόρφωσης δηλαδή και διαχείρισης κωδίκων.

Το παραπάνω αποτελεί αφετηρία για την επεξεργασία παλαιών διαβασμάτων αλλά και την ανάγνωση νέων κειμένων λιγότερο ή περισσότερο σχετικών με το παιχνίδι, υπό το πρίσμα όμως πάντα του παιχνιδιού. Μέσα από τη διασταύρωση αυτών των αναγνώσεων που ξεκινούν από τον Huisinga και τον Caillouis και φτάνουν μέχρι τον Agamben, προκύπτει το διάγραμμα που ακολουθεί και που αποτελεί έναν πρώτο πυρήνα προβληματισμού. Πάνω σε αυτή τη βάση αρχίζουν να προσκολούνται θραύσματα διαβασμάτων του παρελθόντος και να παρακινούνται νέα. Η μεθοδολογία που ακολουθείται πρακτικά για την εκπόνηση της εργασίας είναι αντίστοιχη της μεθοδολογίας του παιχνιδιού (συχνά «σφετερίζεται» τμήματα κειμένων και ολόκληρων θεωριών προκειμένου να στήσει μια νέα κατάσταση), η θεωρητική περιγραφή της οποίας είναι το θέμα της εργασίας.

κανονική ροή χρόνου (bond/linkage/empathy) →
looped information BOURRIAUD → structure

unlock - actualize
παιγνιώδης διαθέση

διαφοροποιητικό πεδίο
-
ζώνη μετάβασης

loosened information
contingency τα πράγματα ως δυνατότητες
the world as a **toolbox** BOURRIAUD

use - βεβήλωση
όρια - κανόνες

δυνατότητες επανατοποθέτησης
άλλο context
"displace"

κατασκευή - δοκιμή temporality → event
a state of encounter form can be defined as a lasting encounter

1.

Ας ξεκινήσουμε από έναν **προκαταρκτικό κόσμο**¹, δηλαδή από «μια ετερόκλητη ποικιλία ή ένα λίγο-πολύ χαλαρό άθροισμα καταρχήν ισότιμων υλικών, εντυπώσεων, κινήσεων και ροπών που μέσα σ' αυτήν τη στερούμενη νοήματος αρχέγονη κατάσταση δεν μπορούν ούτε να παράσχουν ένα αξιόπιστο πλαίσιο προσανατολισμού ούτε να θέσουν σε κίνηση πράξεις υποσχόμενες επιτυχία ή να δικαιώσουν τέτοιες πράξεις εκ των υστέρων».² Έναν κόσμο, δηλαδή, στον οποίο το υποκείμενο δεν έχει κάνει ακόμα την εμφάνισή του κι όπου όλα τα υλικά, οι εντυπώσεις, οι κινήσεις κ.ο.κ. αιωρούνται αδιάφορα σ' ένα ουδέτερο και αχανές πεδίο.

Η εμφάνιση του υποκειμένου στον κόσμο αυτό σηματοδοτεί και την ακαριαία ανάδυση αντικειμένων μέσα από τον πλαδαρό και αδιάφορο πολτό ύλης του προκαταρκτικού κόσμου. Τα πράγματα από λεία και αδιάφορα, αποκτούν λαβές, μετασχηματίζονται σε υποδοχείς απονομής ιδιοτήτων, και διαμορφώνουν αναμονές συνδεσής τους με άλλες ποσότητες ύλης. Το υποκείμενο εμφανίζεται ως ένας διευθετητής του χάους, ως μια δύναμη που οργανώνει, ομαδοποιεί, διαχωρίζει, ιεραρχεί και πάντως πολώνει το πεδίο μέσα στο οποίο δρα μέσω σημειοδοτήσεων. Ο αχανής και λείος χώρος του προκαταρκτικού κόσμου μετατρέπεται σε δυναμικό πεδίο κι οι δυνάμεις που αναπτύσσονται εδώ είναι δυνάμεις *μορφοποιητικές*.

Το υποκείμενο που διευθετεί και αποδίδει ιδιότητες είναι παράλληλα ένα υποκείμενο που ερμηνεύει. Στο σημείο αυτό δεν μας ενδιαφέρει το πώς συμβαίνει αυτό αλλά το γεγονός ότι συμβαίνει, μας ενδιαφέρει η ίδια η διευθέτηση και η ερμηνεία ως διαδικασίες διαφοροποιητικές. Και τούτη η διευθέτηση έχει κάθε φορά έναν προσανατολισμό, ένα **ύφος**, που είναι σύμφυτα με το υποκείμενο και με την αισθητήρια αντίληψή του.

Ο Merleau-Ponty γράφει, σχετικά με το ύφος:

«Μια περαστική δεν είναι πρώτα, ένα σωματικό περίγραμμα, μια βαμμένη κούκλα, ένα θέαμα. Είναι μια «ατομική, συναισθηματική, ερωτική έκφραση», ένας συγκεκριμένος τρόπος να είσαι σάρκα, δοσμένος ολόκληρος μέσα στην περπατησιά ή και μόνο στο χτύπημα του τακουινιού στο έδαφος – μια σπουδαιότατη παραλλαγή του κανόνα του βαδίζω, του κοιτάζω, του ακουμπώ, του μιλώ. Αν είμαι και ζωγράφος, στον καμβά δεν μεταφέρω πλέον

¹ Βλ. «Ισχύς και Απόφαση», Π. Κονδύλης (Στιγμή, Αθήνα 2001)

² «Ισχύς και Απόφαση», Π. Κονδύλης (Στιγμή, Αθήνα 2001)

μόνο μια βιοτική ή αισθητική αξία, στον πίνακα δεν θα είναι μόνο «μια γυναίκα» ή «μια δυστυχημένη γυναίκα», αλλά το έμβλημα ενός τρόπου κατοίκησης του κόσμου, απόδοσης ερμηνείας του από το πρόσωπο αλλά και το ένδυμα, από την ευκινησία αλλά και την αδράνεια του σώματος, εν ολίγοις μιας συγκεκριμένης αναφοράς προς το είναι.

*Κάθε ύφος είναι η διαμόρφωση των στοιχείων του κόσμου που επιτρέπουν να τον προσανατολίσουμε προς ένα από τα ουσιαστικά μέρη του. Σημασία υπάρχει όταν υπάγουμε τα δεδομένα του κόσμου σε μια «**συνεκτική παραμόρφωση**».*

Η διευθέτηση των στοιχείων του προκαταρκτικού κόσμου από το υποκείμενο γίνεται μέσω της **επιλογής** (υπό την καθοδήγηση του ύφους). Μέσα σε μια «φυσική πραγματικότητα» ή μέσα στο ομοιογενές πεδίο του προκαταρκτικού κόσμου, η επιλογή αποτελεί ένα εργαλείο κριτικής παρέμβασης, και μια δύναμη που αποκόπτει και αποχωρίζει στοιχεία από το ομοιογενές και άμορφο σύστημα προκειμένου να **παράγει μορφές** και να διευθετήσει τον «δικό του» κόσμο.

Η μορφή μπορεί να οριστεί, σύμφωνα με τον Bourriaud, ως μια *διαρκούσα συνάντηση* (lasting encounter). Η παραγωγή της μορφής, επομένως, προκύπτει μέσα από την επινοήση-στήσιμο πιθανών συναντήσεων. Από το πεδίο του προκαταρκτικού κόσμου, λοιπόν, το υποκείμενο **επιλέγει** και αποσπά/αποκόπτει στοιχεία. Ήδη η επιλογή αυτή συνιστά μια διευθέτηση. Τα στοιχεία αυτά, τώρα τα συσχετίζει μεταξύ τους ή με άλλα, προκαλεί «συναντήσεις». Το ενδιαφέρον τώρα μετατοπίζεται στην περιφέρεια των πραγμάτων στον χώρο γύρω τους και μεταξύ τους που αλλάζει κατά την προσέγγισή τους. Δεν μιλάμε πλέον για ένα ουδέτερο πεδίο μέσα στο οποίο τοποθετούνται τα στοιχεία αυτά αλλά για ένα πεδίο δυναμικό που δημιουργείται μεταξύ τους μέσω των διευθετήσεων του υποκειμένου. Οι διευθετήσεις, οι προσεγγίσεις ή οι απομακρύνσεις και οι δυνάμεις που επικρατούν κάθε φορά στους ενδιάμεσους χώρους συστήνουν μορφές. Αντιλαμβάνεται έτσι κανείς ότι η μορφή είναι μια *σχετική ιδιότητα* που εντοπίζεται όχι στα ίδια τα πράγματα αλλά στον τρόπο που αυτά συνδέονται: εκείνο που αντιλαμβανόμαστε στην ανάδυση της όψης δεν είναι μια ιδιότητα του αντικειμένου, αλλά μια εσωτερική σχέση ανάμεσα σ' αυτό και σε άλλα αντικείμενα.

Ο τρόπος, λοιπόν, που εμφανίζεται η μορφή είναι χωρικός, τα στοιχεία της μορφής έχουν ανάμεσά τους σχέσεις χώρου, εγγύτητας.

Το περιβάλλον (ή το context) μέσα στο οποίο θα λάβει χώρα η συνάντηση, οι όροι υπό τους οποίους θα συμβεί καθώς και οι ίδιες οι ποιότητες-ποσότητες που θα συναντηθούν αποτελούν στοιχεία μιας συγκεκριμένης διαδικασίας, μιας μεθοδολογίας κατασκευής μορφών, μιας μεθοδολογίας έκφρασης. Η **έκφραση** είναι λοιπόν ο τρόπος που υλοποιείται το ύφος, ο τρόπος που τοπικοποιείται και χρονικοποιείται η «συνεκτική παραμόρφωση» για την οποία έγινε λόγος νωρίτερα. Και οι **μορφές** είναι τα επιμέρους στοιχεία της έκφρασης, οι εφαρμογές της, οι επιμέρους τοπικοποιήσεις και χρονικοποιήσεις.

2.1. Το 1962, ο Khun, με το κείμενό του «Δομή των Επιστημονικών Επαναστάσεων», έρχεται να προτείνει μια νέα εικόνα της επιστήμης, που βρίσκεται σε πλήρη αντίθεση, και φιλοδοξεί να αντικαταστήσει την κυρίαρχη τότε ανάλυση του Λογικού Θετικισμού. Η βασική ιδέα είναι ότι οι επιστημονικές γνώσεις κάθε εποχής αρθρώνονται σε ένα αυτόνομο σύστημα, με τη δική τους αξία και λειτουργικότητα, που δεν μπορεί να κριθεί με τα δικά μας, σημερινά κριτήρια επιστημονικότητας. Η ανάπτυξη της επιστήμης είναι μια ριζικά *ασυνεχής* διαδικασία, μια ακολουθία βίαιων ανατροπών.

Στη «Δομή των Επιστημονικών Επαναστάσεων», ο Khun εισάγει μια εντελώς νέα ορολογία:

επιστημονική κοινότητα: με τον όρο αυτό χαρακτηρίζει ένα σύνολο επιστημόνων με συναφές πεδίο έρευνας που ασπάζονται τις ίδιες βασικές αντιλήψεις για τη φύση της επιστήμης και τη μεθοδολογία της. Η επιστημονική κοινότητα αποτελεί τη βασική κοινωνιολογική μονάδα του Khun.

Το βασικό χαρακτηριστικό της επιστημονικής κοινότητας είναι η αποδοχή ενός κοινού *Παραδείγματος*: ενός συνόλου δηλαδή πεποιθήσεων, αναγνωρισμένων αξιών και τεχνικών που ασπάζονται τα μέλη μιας δεδομένης ομάδας επιστημόνων. Το Παράδειγμα αποτελείται «από ένα ισχυρό πλέγμα εννοιολογικών, θεωρητικών, πειραματικών και μεθοδολογικών παραδοχών» ακόμη και «σχεδόν μεταφυσικών». Σημαντικό είναι δε να αναφερθεί ότι *επιστημονική κοινότητα* και *Παράδειγμα* συνυγκροτούνται.

Η σύνδεση μιας δεδομένης επιστημονικής κοινότητας με ένα μοναδικό Παράδειγμα δημιουργεί μια ιδιαίτερα αυστηρή παράδοση επιστημονικής έρευνας, που ο Khun ονομάζει *φυσιολογική επιστήμη*. Στη φυσιολογική επιστήμη, αφιερώνεται όλος σχεδόν ο χρόνος και η δημιουργικότητα των περισσότερων επιστημόνων. Είναι η εργασία στο εσωτερικό και υπό την καθοδήγηση ενός Παραδείγματος, που τείνει στην αποσαφήνιση, στη διάρθρωση και στην αύξηση της ακρίβειάς του. Η φυσιολογική επιστήμη είναι μια δραστηριότητα επίλυσης γρίφων, προορισμένη να παραμένει στο εσωτερικό ενός Παραδείγματος, που σε καμιά περίπτωση δεν αμφισβητείται. Η στράτευση σε ένα Παράδειγμα δεν είναι μόνο η αποδοχή μιας θεωρίας. Είναι ταυτοχρονα μια οντολογική παραδοχή, μια

μεθοδολογική κατεύθυνση και μια κοινή γλώσσα³. Η στράτευση λοιπόν είναι τόσο ολοκληρωτική, ώστε ο Khun φτάνει να μιλά για είσοδο σε ένα νέο κόσμο.

Η φυσιολογική επιστήμη αντιδιαστέλλεται από την *ιδιόρρυθμη επιστήμη*, μια κατάσταση ρευστή, όπου τα ίδια τα θεμέλια της επιστήμης αμφισβητούνται, μια κατάσταση *κρίσης* σύμφωνα με την ορολογία του Khun. Η συσσώρευση ανωμαλιών οδηγεί στην κατάσταση κρίσης. Αρχίζει μια περίοδος διαμάχης, όπου διάφορα Παραδείγματα, νέα και παλιά, συνυπάρχουν και αντιτίθενται. Η περίοδος κρίσης λύνεται με την επικράτηση ενός νέου Παραδείματος. Η επικράτηση όμως, κατά κανόνα, δεν οφείλεται αποκλειστικά στην εξηγητική πληρότητα του νέου Παραδείματος. Ο διάλογος των επιστημόνων φτάνει να μοιάζει με *διάλογο κουφών* και η τελική τους επιλογή μοιάζει περισσότερο με «θρησκευτική μεταστροφή» ή ξαφνική αλλαγή οπτικής εικόνας.

Η επικράτηση ενός νέου Παραδείματος, σημειώνει την ολοκλήρωση μιας *επιστημονικής επανάστασης*. Η αλλαγή που συντελείται στη διάρκεια μιας επανάστασης, δεν είναι δυνατό, για τον Khun, να αναχθεί σε μια απλή λογική συγκριτική αποτίμηση. Δεν μπορούμε να συγκρίνουμε δύο διαδοχικά Παραδείγματα σε μια αντικειμενική βάση ούτε να διατυπώσουμε αξιολογικές κρίσεις για την ορθότητα του καθενός, διότι αυτά είναι *ασύμμετρα*.

Σύμφωνα με τον Khun η κυριότερη συνέπεια μιας επιστημονικής επανάστασης είναι η *αλλαγή των όρων και των θεωριών*. Η επιστημονική αλλαγή προκαλλεί αλλαγή της σημασίας των χρησιμοποιούμενων όρων. Δύο διαδοχικές θεωρίες (Παραδείγματα) εκφράζονται στη δική τους *γλώσσα*. Δεν υπάρχει αντικειμενικός τρόπος σύγκρισης των θεωριών, ούτε δυνατότητα αποκατάστασης πλήρους επικοινωνίας μεταξύ των επιστημόνων. Οι δύο θεωρίες είναι *ασύμμετρες* διότι δεν υπάρχει

³ Οι φυσικές θεωρίες, κατά τον Hanson, παρέχουν υποδείγματα εντός των οποίων τα δεδομένα φαίνονται κατανοητά. Συνιστούν ένα «εννοιολογικό Gestalt». Μια θεωρία δεν συναρμολογείται με τη συγκόλληση παρατηρημένων φαινομένων. Μια θεωρία είναι μάλλον αυτό το οποίο καθιστά δυνατή την παρατήρηση των φαινομένων, ως υπαγόμενων σε ένα ορισμένο είδος και συνδεομένων με άλλα φαινόμενα. Οι θεωρίες τοποθετούν τα φαινόμενα μέσα σε συστήματα. Οικοδομούνται «αναδρομικά» - απαγωγικά. Μια θεωρία είναι ένα σύνολο συμπερασμάτων σε αναζήτηση μιας προκείμενης πρότασης.

εξωπαραδειγματικό πεδίο θεώρησης των Παραδειγμάτων μέσα στο οποίο να μπορεί να εμφανιστεί ένα κοινό μέτρο σύγκρισης.

2.2. Για τις ανάγκες του παρόντος κειμένου, γενικεύουμε το παραπάνω σχήμα:

Ας ξεκινήσουμε από τον προκαταρκτικό κόσμο για τον οποίο έγινε λόγοςνωρίτερα: κάθε αντίληψη, κάθε πράξη που την προϋποθέτει, κάθε ανθρώπινη χρήση του σώματος είναι πρωτογενής έκφραση, μια εναρκτήρια πράξη η οποία συγκροτεί τα σημεία ως σημεία, εγκαθιστά το εκφραζόμενο μέσα τους (μόνο και μόνο χάρη στην ευγλωττία της διάταξης και της διαμόρφωσής τους), *«εμφυτεύει ένα νόημα στο εισέτι άνευ νοήματος, και άρα, αντί να εξαντλείται τη στιγμή που συμβαίνει, εγκαινιάζει μια τάξη, θεσπίζει ένα θεσμό ή μια παράδοση»*⁴ ... κατασκευάζει ένα Παράδειγμα.

Ας θεωρήσουμε τώρα μια ομάδα ατόμων , μια κοινότητα (σε αναλογία με την *επιστημονική κοινότητα* του Khun, που μέσα από διάφορες επιλογές, διευθετεί, κατηγοριοποιεί και *διαμορφώνει* μια κατάσταση που αποτελεί ένα πλαίσιο δράσης (σε αναλογία με το *Παράδειγμα* του Khun). Αν η κοινότητα αυτή αποκτήσει (για λόγους που δεν αφορούν το παρόν κείμενο) μια ιδιαίτερη εξουσία έναντι των υπολοίπων τότε το πλαίσιο αυτό μπορεί να επικρατήσει, έναντι άλλων διευθετήσεων προερχόμενων από άλλες κοινότητες, και να αποτελέσει μια κανονικότητα, να χαρακτηρίσει πλέον τη «φυσιολογική ροή» των πραγμάτων.

«...έτσι είναι τουλάχιστον αυτό το σύστημα ιδιαίτερης ζωής που γενικώς ονομάζεται πολιτισμός. Ο πολιτισμός συνίσταται στο να δίνουμε σε κάτι ένα όνομα που δεν του αρμόζει, κι έπειτα να ονειρευόμαστε γύρω από το αποτέλεσμα. Και πράγματι το ψεύτικο όνομα και το αληθινό όνειρο δημιουργούν μια νέα πραγματικότητα . Το αντικείμενο γίνεται πράγματι άλλο γιατί το κάναμε άλλο. Κατασκευάζουμε πραγματικότητες. Η πρώτη ύλη εξακολουθεί να είναι η ίδια αλλά η μορφή που της έδωσε η τέχνη δεν της επιτρέπει να εξακολουθεί να είναι η ίδια . Ένας έρωτας είναι σεξουαλικό ένστικτο, ωστόσο δεν αγαπάμε με το σεξουαλικό ένστικτο αλλά με την

⁴ Merleu-Ponty, Maurice, *Σημεία*, βιβλιοπωλείο της Εστίας 2005

προυπόθεση κάποιου άλλου συναισθήματος. Και αυτή η προϋπόθεση είναι όντως ήδη, ένα άλλο συναίσθημα.»

(Φ.Πεσσόα, *Το βιβλίο της ανησυχίας*)

Πάνω στο αδιάφορο πεδίο του προκαταρκτικού κόσμου, μέσω της έκφρασης που αναπλάθει και μεταπλάθει, αρχίζουν και συγκροτούνται/μορφοποιούνται Παραδείγματα, που εδώ ονομάζουμε *κανονικότητες*. Οι *κανονικότητες* αυτές έχουν μορφή και άρα χωρική και χρονική υπόσταση: έκταση, όρια, σχέσεις εγγύτητας ή απόκλισης από άλλες κανονικότητες, ιστορία, «εξέλιξη».

Αποτελούν κόσμους καθένas από τους οποίους δεν είναι πλέον ένας αδιάφορος και απρόσωπος χώρος αλλά μια δομή κοινής κατανόησης, και το μέσον που κάνει αυτήν την κατανόηση εφικτή είναι ο *κώδικας*⁵.

Κάθε έκφραση προϋποθέτει μια επιλογή εκούσια ή ακούσια. Επιλογή μέσου, κώδικα και άρα του αντίστοιχου πλαισίου, κανονικότητας. Και στη συνέχεια τρόπον χρήσης του, διαχείρισης του. Η σχέση με τον κώδικα και ο τρόπος διαχείρισης του είναι τέτοιος που περιγράφηκε παραπάνω μέσω του μοντέλου του Khun. Κάθε κώδικας αποτελεί ένα πλαίσιο με συγκεκριμένους κανόνες και επομένως όρια. Σύμφωνα με τη θεωρία του Khun η σχέση που μπορεί να έχει κανείς με έναν κώδικα είναι του είδους μέσα-έξω, ή on-off. Στη γενικότερη θεώρησή του το μοντέλο αυτό όμως μιλά πάντα για ένα «μέσα» αφού δεν δέχεται την ύπαρξη εξωπαραδειγματικής θέσης θέασης. Κάθε έκφραση, λοιπόν, μέσω της *επιλογής* χρήσης ενός κώδικα, εισάγει αυτόματα το υποκείμενο στο αντίστοιχο πλαίσιο, στον αντίστοιχο κόσμο. Και τούτη είναι μια διαδικασία ενταγμένη στην *κανονικότητα*, στη φυσιολογική ροή των πραγμάτων.

2.3. Το 2006 ο τунησιακής καταγωγής (δεύτερης γενιάς μετανάστης) σουηδός συγγραφέας Jonas Hassen Khemiri εκδίδει το δεύτερο βιβλίο του με το όνομα *Montecore*⁶.

Στο οπισθόφυλλο διαβάζουμε:

⁵ Ο *κώδικας* χρησιμοποιείται εδώ με την έννοια του συστήματος συμβόλων με τα οποία κρυπτογραφείται ή αποκρυπτογραφείται μήνυμα, ή κατατάσσονται πληροφορίες, στοιχεία, δεδομένα κ.τ.λ.

⁶ “*Montecore, en unik tiger*”, Jonas Hassen Khemiri, (Månocket, Stockholm 2006)

«Ο συγγραφέας Jonas Hassen Khemiri έχει μόλις ολοκληρώσει το πρώτο το μυθιστόρημα, όταν λαμβάνει ένα απρόσμενο mail από κάποιον που συστήνεται ως ο παιδικός φίλος του πατέρα του, με το όνομα Kadir. Σε ένα μίγμα γαλλο-αραβικο-σουηδικών ο Kadir παρουσιάζει μια εξαιρετική ιδέα στον Jonas: *«ας συνδυάσουμε τα σοφά μας μυαλά για να συνθέσουμε μια βιογραφία αντάξια του σημαντικού σου πατέρα.»* Ο πατέρας, ένας κοσμοπολίτης και διάσημος φωτογράφος, τα τελευταία χρόνια έχει χάσει κάθε επαφή με την οικογένειά του και έχει εξαφανιστεί. Τι είναι αυτό που συνέβη στην πραγματικότητα; Ο Kadir προσφέρεται να προμηθεύσει τον Jonas με όλες τις πληροφορίες που χρειάζεται για τον τρόπο που μεγάλωσε ο πατέρας στην Τυνησία και τα γεγονότα που οδήγησαν στην εξαφάνισή του. Τα γράμματα του Kadir μπλέκονται με τις παιδικές αναμνήσεις του Jonas.

Καθώς το βιβλίο εξελίσσεται μορφοποιείται μια ιστορία σχετικά με το πώς είναι να μεταναστεύει κανείς και να μεγαλώνει σε μια χώρα όπου οι λέξεις ανοχή και διαφορετικότητα είναι εξαιρετικά δημοφιλείς αλλά ταυτόχρονα ο ρατσισμός και η ξενοφοβία είναι μέρος της καθημερινότητας. Οι μνήμες του Kadir και του Jonas αποκλίνουν όλο και περισσότερο και η μάχη για την διατήρηση του ζωτικού χώρου του καθενός και την αναζήτηση της αλήθειας σκληραίνει.»

Ο ίδιος ο συγγραφέας μιλώντας για το βιβλίο εξηγεί: «Επί 35 χρόνια το διάσημο δίδυμο θηριοδασμάτων Siegfried και Roy κάνει το νούμερο του στο Las Vegas με τεράστια επιτυχία. Τον Οκτώβριο του 2003 κατά τη διάρκεια της παράστασης μια από τις τίγρεις αρνείται να κάνει το νούμερό της. Ο Roy την πλησιάζει και την χτυπάει ελαφρά στη μύτη με το μικρόφωνό του. Η τίγρης του επιτίθεται. Ο Roy επιζεί. Το όνομα της τίγρης ήταν Montecore.

Πρόκειται για μια αληθινή ιστορία.

Αυτό το νέο μου μυθιστόρημα δεν έχει να κάνει τόσο πολύ με τίγρεις ούτε και με τους Siegfried και Roy, αλλά αφορά κυρίως σε θέματα δύναμης – εξουσίας. Πώς προκύπτει και ορισμένα άτομα έχουν τη δύναμη-εξουσία να αφηγηθούν μια ιστορία και πώς κάποια άλλα αναλαμβάνουν να αφηγηθούν την ιστορία της ζωής άλλων ατόμων χωρίς να μπαίνουν στη διαδικασία να προβληματιστούν για την ίδια τους την ταυτότητα και τη θέση από την οποία το κάνουν.

Μια διαδικασία που ξεκινά με την πρόθεση μιας «από κοινού» κατανόησης των γεγονότων μιας ιστορίας, εξελίσσεται σε μια μάχη ανάμεσα στις δύο πλευρές. Μάχη ανάμεσα στις διαφορετικές πλευρές –

οπτικές γωνίες, αλλά και μάχη ανάμεσα στις γλώσσες. Τι συνέβη στην πραγματικότητα; Ποιος πρόδωσε ποιον, και ποιος είναι στη θέση της τίγρης που επαναστατεί έναντι του θηριοδαμαστή της; Είναι ο γιος που επαναστατεί έναντι του πατέρα του, ή μήπως οι χαρακτήρες του βιβλίου που επαναστατούν έναντι του συγγραφέα τους;

Και ταυτόχρονα δεν υπάρχει κάτι ύποπτο στη φιγούρα του Kadir και την επιμονή του να στέλνει γράμματα υπερασπιζόμενος τη συμπεριφορά του πατέρα;»

Πέρα από το εξαιρετικό ενδιαφέρον του περιεχομένου τη αφήγησης ο Khemiri κατασκευάζει και μια ιδιαίτερος ενδιαφέρουσα μορφή η οποία συγκροτείται με τη συνάντηση των εξής στοιχείων:

Αφ' ενός μεν το πολύ περίεργο, κωμικό και αυτοσχέδιο γλωσσικό κατασκευασμα-συνονθύλευμα γαλλικών, αραβικών και σουηδικών που χρησιμοποιεί και που στην ουσία αποτελεί μια νέα γλώσσα και αφ' ετέρου στη όχι απολύτως ρητή συγχώνευση πρωταγωνιστή και συγγραφέα.

Ο Khemiri στην ουσία επινοεί μια νέα γλώσσα σουηδικοποιώντας γαλλικές ή αραβικές λέξεις ή χρησιμοποιώντας τις απόψεις μέσα στο context του σουηδικού κειμένου και ταυτόχρονα τροποποιώντας τους γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες. Η εμπόληση της σουηδικής γλώσσας από τη γαλλική και την αραβική είναι τόσο έντονη που συχνά δίνεται η αίσθηση ότι θα μπορούσε κάποιος να διαβάσει το βιβλίο χωρίς καν να μιλά σουηδικά. Αυτή η ιδιόμορφη γλώσσα δίνει ένα τραχύ αποτέλεσμα για ορισμένους αναγνώστες συμπεριλαμβανομένου και ενός κριτικού που διαμαρτύρεται ότι:

«...η γλώσσα οδηγεί κάποιον συντηρητικό και απροετοίμαστο αναγνώστη να θυμώνει ύστερα από την ανάγνωση μερικών σελίδων και να αντιλαμβάνεται ότι βρίσκεται σε μια διαφορετική πραγματικότητα: στο κεφάλι ενός νεαρού μετανάστη με εντελώς διαφορετικό πλαίσιο αναφοράς από αυτό ενός σουηδού στην καθημερινότητά του»

Μέσα στη διαδικασία διαμόρφωσης της ταυτότητας του μυθιστορηματικού Jonas διακρίνονται δυο τάσεις: από τη μια η παρέμβαση του κράτους όσον αφορά την εθνική ταυτότητα του συγγραφέα και η κατάταξή του σε κάποια κατηγορία ως ένα βασικό βήμα άσκησης εξουσίας και έλεγχου και από την άλλη η παρέμβαση του συγγραφέα μέσω του βιβλίου του στην άσκηση αυτής της εξουσίας. Οι χαρακτήρες του βιβλίου διαλύουν τη γλώσσα με σκοπό να τη χτίσουν ξανά και ταυτόχρονα

οικειοποιούνται πρακτικές της εξουσίας - κράτους για να κατασκευάσουν την ταυτότητά τους⁷. « ξεκίνησα να το σκέφτομαι σαν μια άσκηση εξουσίας: τι συμβαίνει όταν εσκεμμένα διαστρεβλώνεις τη γλώσσα; Αν δείξω ότι συνεχώς έχω επίγνωση αυτού που κάνω, αρχίζω να συλλογίζομαι τις επιπτώσεις που συνεπάγεται αυτή τη διαστρέβλωση».

Ταυτόχρονα εξελίσσεται και μια ιδιόμορφη σχέση ανάμεσα στον μυθιστορηματικό Jonas και τον Jonas στην «πραγματική» κοινωνία στην οποία το βιβλίο διαβάζεται. Ο συγγραφέας δεν έχει απλώς το ίδιο όνομα και τα ίδια χαρακτηριστικά με τον πρωταγωνιστή του βιβλίου αλλά και οι δράσεις τους κινούνται παράλληλα και προς την ίδια κατεύθυνση εγγραφόμενες η μία στην άλλη.

Μιλάμε για πολλαπλά επίπεδα άσκησης εξουσίας και ταυτόχρονα παιχνιδιού, ή καλύτερα για το πολλαπλό τους είδωλο μέσα σε έναν καθρέφτη, για μια fractal-οειδή μορφή, ένα σύστημα που βρίσκεται διαρκώς σε κίνηση. Και στην περίπτωση αυτή, δεν είναι το κάθε zoom -το κάθε πάγωμα εικόνας - και ταυτόχρονα ολόκληρο το εγχείρημα, μια δοκιμή, ένα πείραμα⁸;

Δίπλα σ' αυτή τη συμπεριφορά παρατίθεται το παράδειγμα ενός άλλου συγγραφέα, μετανάστη πρώτης γενιάς επίσης στη Σουηδία, του Θεόδωρου Καλλιφατίδη. Στην περίπτωση του Καλλιφατίδη η άσπογη γνώση και χρήση των ακαδημαϊκών σουηδικών αποτελούσε το κλειδί της πλήρους έκφρασης της ταυτότητάς στη νέα χώρα. Στη θέση του απολύτως συνειδητού παιχνιδιού με τα σουηδικά στερεότυπα και την ειρωνική χρήση των «σπασμένων» σουηδικών από τον Jonas Hassen Khemiri έρχεται να μπει η ενδελεχής μελέτη των κειμένων του Strindberg, πρακτική που επιλέγει ο Θ.Καλλιφατίδης για να εισαχθεί στη σουηδική κοινωνία, για να κατοικήσει την εικόνα της.

⁷ «“immigration” is thus made up not only of people who have moved here from other countries, but also of meanings which flow in and out of the concepts through which we speak of these people» (Mats Lilefors, Svenska Dagbladet)

⁸ «Το βιβλίο είναι ένα πλέγμα performances, μια λογοτεχνική performance όπου η αυθεντικότητα παίρνει φωτιά και η γλώσσα μοιάζει με μια ενκίνητη τίγρη που πηδάει μέσα από φλεγόμενα στεφάνια» (Jenny Tunedal, Aftonbladet)

Οι δυο παραπάνω συμπεριφορές και διαδικασίες έχουν άμεσα να κάνουν με τον τρόπο διαχείρισης κωδίκων για τη διαμόρφωση μιας ταυτότητας. Ο τρόπος αυτός συναρτάται από την ιδιαίτερη θέση στην οποία βρίσκεται κάθε φορά αυτός που διαχειρίζεται και τη δύναμη που έχει να διαχειρίζεται.

Στην ειδική περίπτωση που περιγράφηκε παραπάνω η ταυτότητα του μετανάστη πρώτης γενιάς συγκροτείται πάνω σε άμεσες συνδέσεις, μνήμες και εμπειρίες από την πατρίδα και την προσπάθεια διατήρησης αυτών των στοιχείων μέσα στον νέο κώδικα ο οποίος «επιβάλλεται». Ο Καλλιφατίδης επιλέγει να «προσχωρήσει στην εικόνα» που του αναλογεί (εκεί που τον κατατάσσει κάποια εξουσία).

Στην δεύτερη περίπτωση ο συγγραφέας, μετανάστης δεύτερης γενιάς βρίσκεται κυριολεκτικά σε έναν ενδιάμεσο χώρο, αποτελεί ο ίδιος ενδιάμεσο χώρο και ιδρύει ενδιάμεσο χώρο μέσω των δράσεών του / δοκιμών: η πατρίδα, χώρα καταγωγής, δεν αποτελεί γι αυτόν μια γεωγραφική πραγματικότητα αλλά μάλλον μια θεωρητική – υποθετική κατασκευή. Από την άλλη πλευρά, η χώρα υποδοχής είναι την ίδια στιγμή η χώρα που παρέχει καταφύγιο και αυτή που επιμένει να αποδίδει ταυτότητες – κατατάσσει σε κατηγορίες. Και παράλληλα, η ίδια η κατασκευή-λογοτεχνία του Khemiri είναι ένα πείραμα, μια δοκιμή, ένας ενδιάμεσος χώρος ανάμεσα στο ζεύγος δυνάμεων που αποτελείται από τις κατηγοριοποιήσεις της εξουσίας και την κριτική υποδοχή του έργου του. Ο Khemiri *παίζει* προκειμένου να ιδρύσει και να καθιερώσει μέσα από αυτή του την κίνηση (κίνηση του παιχνιδιού) διαφοροποιητικά πεδία στα οποία θα τελεί - υποδύεται την μεταχμιακή του ταυτότητα.

Πρόκειται με άλλα λόγια για δύο διαφορετικούς τρόπους εμπλοκής με ένα πλαίσιο/Παράδειγμα, με μια κανονικότητα: την κανονικότητα της σουηδικής γλώσσας και «πραγματικότητας». Πρόκειται εδώ για δύο διαφορετικές θέσεις σε σχέση με ένα πλαίσιο και μια κοινότητα. Και μιλώντας για θέσεις μιλάμε για σχέσεις χωρικές. Ο Καλλιφατίδης βρίσκεται μπροστά σε ένα νέο πλαίσιο και «επιλέγει» να εγκαταστήσει μια οσμωτική σχέση με αυτό, που εξελικτικά καταλήγει στην ταύτιση.

Ο Πέτρος Μαρτινίδης στο βιβλίο του «Μεταμορφώσεις του Θεατρικού Χώρου», γράφει:

«χρειάζεται να διεισδύσει το φίδι στον παράδεισο: να διεισδύσει μια έντεχνη υποψία ή μια επεξεργασμένη αμφιβολία, και όλη η μυσταγωγική ταύτιση

μπορεί να γίνουν εξίσου μια ιεροσουλία – ένα κατανυκτικό όσο και ασεβές παιχνίδι.»

Ο Khemiri ως φορέας μιας επεξεργασμένης αμφιβολίας τοποθετείται διαλεκτικά σε σχέση με το πλαίσιο: εμφανίζεται μέσα σ' αυτό αλλά ούτε ταυτίζεται μαζί του, ούτε το αντιμετωπίζει, ως «ουδέτερο» περιβάλλον. Το χρησιμοποιεί και το διαστρεβλώνει κατά τόπους. Η περίπτωση του Khemiri προτείνει μία άλλου είδους εμπλοκή με την *κανονικότητα*.

Βρισκόμαστε εδώ αντιμετώπι με μια απόκλιση.

2.4. Η διαφοροποίηση από το πλαίσιο, η απόκλιση, είναι μια πράξη διαφορετική από μια εξαρτημένη από τη φύση κίνηση⁹ κι έτσι αποτελεί μια ιδιαίτερη *χειρονομία*: αν ο κώδικας της «προεγκατεστημένης φύσης», της κανονικότητας εμπεριέχει συγκεκριμένους και περιορισμένους αριθμητικά τρόπους δράσης έναντι συγκεκριμένων ερεθισμάτων, τότε η διαφοροποίηση έγκειται στον αυξημένο βαθμό ελευθερίας, του υποκειμένου που αποκλίνει, να επιλέξει τρόπο δράσης πέρα από τα όρια της κανονικότητας.

Αν θεωρήσουμε την *κανονικότητα*¹ ως μια χωρικά ορισμένη περιοχή με σχετικά ευκρινή όρια τότε η διαφοροποίηση μπορεί να είναι δυο ειδών, με τα εξής χωρικά της ανάλογα: 1. μπορεί να βρίσκεται διαρκώς εκτός ορίων, οπότε μιλάμε πλέον για ένα άλλο πλαίσιο, μια *κανονικότητα*², 2. μπορεί να αναμετράται συνεχώς με τα όρια και τα στοιχεία της *κανονικότητας*¹, τείνοντας να την διατρήσει ή να την ανατρέψει.

Θα σταθούμε στη δεύτερη περίπτωση και θα επιχειρήσουμε να κάνουμε τη διάκριση ανάμεσα σε οποιαδήποτε αντιδραστική, επαναστατική ή ανατρεπτική δράση και σε αυτό που θα ορίσουμε και θα ονομάζουμε στο εξής *παιγνιώδη συμπεριφορά*.

3.

⁹ Βλ. *Χειρονομίες*, Vilem Flusser, University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2007

3.1. Στην αφετηρία του προβληματισμού σχετικά με το παιχνίδι, η μελέτη *Homo Ludens* του Γιόχαν Χουιζίνγκα: στο κείμενο αυτό το παιχνίδι αντιμετωπίζεται ως εργαλείο εξέλιξης του πολιτισμού και μάλιστα υποστηρίζεται ότι «το παιχνίδι είναι κάτι αντικειμενικά αναγνωρίσιμο, κάτι που μπορεί να ορισθεί κατά συγκεκριμένο τρόπο, ενώ ο πολιτισμός είναι απλώς η ονομασία, την οποία η ιστορική μας κρίση επισυνάπτει σε μια επιμέρους περίπτωση». Ο Χουιζίνγκα βλέπει το παιχνίδι σαν ένα μέσον μετάβασης, θεωρεί ότι οι διάφορες πολιτισμικές μορφές μπορούν να κατανοηθούν ως εκδηλώσεις ή μεταμορφώσεις της θεμελιώδους ορμής προς το παιχνίδι.

Η πράξη του παιχνιδιού αποτελεί μια σαφώς προσδιορισμένη ποιότητα πράξης και μια ειδική μορφή δραστηριότητας. Από πολύ νωρίς θα δώσει κάποια γενικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού έτσι όπως θα προέκυπταν από μια πρώτη παρατήρηση της διαδικασίας του παιχνιδιού—μια βάση δεδομένων που προκύπτει από την απλή παρατήρηση του παιχνιδιού εν εξελίξει. Σ' αυτό το αρχικό στάδιο μιλάμε για πρακτικά-ουδέτερα χαρακτηριστικά, για «απτές» διαφοροποιήσεις από την καθημερινή ζωή, για κάποια εμπειρικά δεδομένα που παρατίθενται εδώ προκειμένου να ξεκινήσει ο προβληματισμός:

Το παιχνίδι είναι μια **εκούσια δραστηριότητα**. Το άτομο συμμετέχει και εγκαταλείπει το παιχνίδι με την ίδια ευκολία και ελευθερία. Καθώς δεν είναι υποχρεωτικό, συντηρείται από μόνο από την απόλαυση που προσφέρει. Υπογραμμίζεται εδώ η σημασία της *επιλογής-απόφασης* κάποιου να πάρει μέρος ή όχι στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι είναι μια **δραστηριότητα διαχωρισμένη**. Ένα πέρασμα από την πραγματική ζωή σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριότητας, με εντελώς δική της διάταξη. Κινείται μέσα στα δικά του όρια χώρου και χρόνου, σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες. Το παιχνίδι αρχίζει και ύστερα από κάποια ορισμένη στιγμή τελειώνει. Παίζεται μέχρι να φτάσει στο τέλος, ενώ ταυτόχρονα κάθε παιχνίδι λειτουργεί και υπάρχει μέσα σ' ένα πεδίο καθορισμένο από πριν υλικά ή ιδεατά.

Τα όρια του παιχνιδιού καθορίζονται από τους **κανόνες**. Οι νόμοι και οι συνθήκες της καθημερινής ζωής δεν ισχύουν πλέον, το παιχνίδι δημιουργεί μια άλλη τάξη. Κάθε παιχνίδι είναι ένα σύστημα κανόνων: ένα σύνολο εθελοντικών περιορισμών, που γίνονται εκούσια αποδεκτοί και

εγκαθιδρύουν μια σταθερή τάξη, μερικές φορές μια σιωπηρή νομοθεσία. Οι κανόνες είναι απολύτως δεσμευτικοί και δεν επιτρέπουν αμφισβήτηση.

Το μόνο που συντηρεί τον κανόνα είναι η επιθυμία για παιχνίδι, δηλ. Η θέληση για σεβασμό του κανόνα.

(Θα γίνει λόγος στη συνέχεια για τον τρόπο οριοθέτησης του παιχνιδιού, για τη διαδικασία μέσα από την οποία υλοποιούνται τα όρια του και για το ενδεχόμενο υπέρβασής τους.)

Το παιχνίδι είναι μια **δραστηριότητα μη παραγωγική** που χαρακτηρίζεται από ανιδιοτέλεια. Αφού δεν είναι συνήθης ζωή, δεν αφορά στην άμεση ικανοποίηση των αναγκών και των ορέξεων και στην πραγματικότητα διακόπτει τη λειτουργία τους. Δεν συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον, δεν θεμελιώνει και δεν παράγει τίποτα, κανένα κέρδος δεν είναι δυνατό να αποκτηθεί. Σε κάποιες περιπτώσεις υπάρχει μετατόπιση ιδιοκτησίας αλλά όχι παραγωγή αγαθών – το αντίθετο, πρόκειται για καθαρή δαπάνη χρόνου, ενέργειας, επινοητικότητας, δεξιότητας και συχνά χρήματος. Το παιχνίδι συνδέεται άμεσα με την ευχαρίστηση της διακοπής μιας χρήσιμης πράξης.

(Παρακάτω θα γίνει λόγος για τον παρασιτικό χαρακτήρα του παιχνιδιού που προϋποθέτει την ύπαρξη της χρήσιμης πράξης στα πλαίσια μιας κανονικότητας.)

Το παιχνίδι έχει μια **ιδιαιτέρη σχέση με τη σοβαρότητα**. Δεν βρίσκεται απλώς στον αντίποδά της: η σοβαρότητα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι απαραίτητη για να διατηρήσει το παιχνίδι τον ιδιαίτερο χαρακτήρα του.

Ο Χονιζίνγκα επίσης θα διακρίνει δύο όψεις του παιχνιδιού. Αφ ενός μεν θα αντιμετωπίσει το παιχνίδι ως αγώνα για να κερδηθεί κάτι - βλέπει μια αδιάρρηκτη ενότητα μεταξύ παιχνιδιού και μάχης. Θεωρεί πως κάθε αγώνας που περιορίζεται από κανόνες έχει τα τυπικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Και αφ ετέρου το παιχνίδι ως παράσταση που απεικονίζει κάτι. Μια παράσταση: ένα πέρασμα από την κοινή πραγματικότητα σε μια ανώτερη τάξη. Δεν θεωρεί πως πρόκειται για μια πλαστή πραγματικότητα όσο για μια επιφαντική πραγμάτωση, μια εξεικόνιση, μια ανάπλαση μέσω αναπαράστασης.

3.2. Πάνω στη βάση της παραπάνω τοποθέτησης του Χουιζίνγκα , ο Caillois¹⁰ με μια αναλυτικότερη διάθεση, θα διακρίνει 4 θεμελιακές κατηγορίες ταξινόμησης παιχνιδιών:

Σε αντιστοιχία με το παιχνίδι ως αγώνα - όπως αρχικά το έθεσε ο Χουιζίνγκα, ο Caillois θα μιλήσει για τον ανταγωνισμό (Agon). Πρόκειται για μια ολόκληρη ομάδα παιχνιδιών που εμφανίζεται σαν ανταγωνισμός, δηλαδή σαν μια μάχη όπου δημιουργείται με τεχνητό τρόπο ισότητα ευκαιριών, ώστε οι ανταγωνιστές να αναμετρηθούν σε ιδανικές συνθήκες, ικανές να αποδώσουν σαφή και αναμφισβήτητη αξία στο θρίαμβο του νικητή. Η αναζήτηση της ισότητας πιθανοτήτων στον ξεκίνημα είναι η ουσιαστική αρχή της αντιπαλότητας και ταυτόχρονα ένα κίνητρο του παιχνιδιού είναι η επιθυμία του κάθε παίκτη – ο οποίος στηρίζεται μονάχα στον εαυτό του και τις δυνατότητές του – να δει να αναγνωρίζεται η υπεροχή του σε μια ορισμένη σφαίρα. Στην κατηγορία αυτή κατατάσσονται οι αθλητικές συναντήσεις όπως επίσης και παιχνίδια του τύπου ντάμα, σκάκι, μπιλιάρδο κ.ά.

Σε σχέση με το παιχνίδι ως παράσταση κατά Χουιζίνγκα, ο Caillois μιλά για τη μίμηση (Mimicry). Κάθε παιχνίδι προϋποθέτει την προσωρινή αποδοχή, αν όχι μιας αυταπάτης, τουλάχιστον ενός κλειστού, συμβατικού και, από ορισμένες απόψεις μυθοπλαστικού σύμπαντος. Παιχνίδι μπορεί να είναι όχι μόνο να ξετυλίγεις μια δραστηριότητα ή να υφίστασαι μια μοίρα σε ένα φανταστικό περιβάλλον, αλλά και το να γίνεις ο ίδιος ένα απατηλό πρόσωπο και να συμπεριφερθείς ανάλογα. Πρόκειται για μια σειρά εκδηλώσεων που στηρίζονται στο γεγονός ότι το υποκείμενο παίζει ότι πιστεύει, ότι κάνει τον εαυτό του ή τους άλλους να πιστέψουν, πως είναι κάποιος άλλος: ξεχνάει, παραποιεί, αποβάλλει προσωρινά την προσωπικότητα του για να υποκριθεί ότι είναι κάποιος άλλος. Παιχνίδι τέτοιου τύπου είναι η μεταμφίηση. Η mimicry αποτελεί το αποτέλεσμα μιας φυσικής και θεμελιώδους παρόρμησης, για τον Caillois, και καθορίζεται από την αδιάκοπη επιπόηση.

¹⁰ Caillois, R. *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι*, Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου 2001

Alea – τύχη. Πρόκειται για παιχνίδια που στηρίζονται σε μια απόφαση που δεν εξαρτάται από τον παίκτη, ο οποίος δεν μπορεί να την επηρεάσει στο ελάχιστο και όπου επομένως, το ζήτημα δε είναι τόσο να νικήσεις τον αντίπαλο αλλά μάλλον την τύχη. Παραδείγματα αυτής της κατηγορίας είναι τα ζάρια, η ρουλέτα, το κορώνα ή γράμματα κ.ά. Στα παιχνίδια αυτά, όχι απλώς δεν γίνεται προσπάθεια να εξαλειφθεί η αδικία του τυχαίου, αλλά αντίθετα, η ίδια η αυθαιρεσία της είναι που συνιστά τον μοναδικό παράγοντα του παιχνιδιού. Ο παίκτης δεν ξεδιπλώνει τα προσόντα του ή τις κλίσεις του, αλλά παραμένει ολοκληρωτικά παθητικός απέναντι στη αυθαιρεσία του τυχαίου. Με τον τρόπο αυτό καταργείται η φυσική ή επίκτητη υπεροχή των ατόμων και όλοι βρίσκονται σε απόλυτη ισότητα ενώπιον της τυφλής ετυμολογίας τα φύσης.

Illinx – ίλιγγος. Τα παιχνίδια ίλιγγου στηρίζονται σε μια απόπειρα για να καταστραφεί, προς στιγμή, η σταθερότητα της αντίληψης και να επιβληθεί στη διαυγή συνείδηση ένα είδος ηδονικού πανικού. Το ζήτημα είναι να επιτευχθεί ένα είδος σπασμού, έκστασης ή ζάλης που εκμηδενίζει την πραγματικότητα με αιφνίδιο και επιτακτικό τρόπο. Η υποβολή σε ένα σοκ καταστρέφει την πραγματικότητα – το άτομο χάνει τον εαυτό του και μεταφέρεται σε νέες μορφές εμπειρίας. Τέτοια αποτελέσματα προκαλούνται από διάφορες σωματικές συμπεριφορές (πτώση, εκτόξευση, γρήγορη περιστροφή, επιτάχυνση κ.ά.) ενώ υπάρχει και ίλιγγος ηθικής τάξης - μια παραφορά που κυριεύει ξαφνικά το άτομο.

Θα λέγαμε πως αν και οι 4 κατηγορίες παιχνιδιού του Caillois είναι σαφώς αναγνωρίσιμες και καταρχήν διακριτές αποτελούν στην ουσία διαφορετικές εκφάνσεις ενός πράγματος, μιας θεμελιώδους τάξης. Φαίνεται πως η κατηγορία της μίμησης (ως εξεικόνιση) – του παιχνιδιού ως παράσταση όπως το θέτει ο Χουιζίνγκα – έχει ένα θεμελιακό χαρακτήρα για το παιχνίδι. Αγώνας, τύχη και ίλιγγος εκφράζουν την ίδια τάση-ανάγκη του ατόμου να παίξει ρόλους, να υποδυθεί, να δοκιμάσει και να δοκιμαστεί σε καταστάσεις οριακές. Στην βάση της τόσο θεμελιώδους για τον Χουιζίνγκα ορμής για το παιχνίδι βρίσκεται η επιθυμία του ατόμου για δοκιμή είτε αυτή αφορά αισθήματα έκστασης (illinx), απόλυτης παθητικότητας και καθοδήγησης από εξωγενείς παράγοντες (alea) ή απόλυτης υπεροχής (agon).

Θα ήταν προτιμότερο λοιπόν να σταθούμε περισσότερο σε δύο γενικότερες τάσεις – που αναφέρονται και από τους δύο μελετητές – που κατατάσσουν τα παιχνίδια ανάμεσα σε δύο πόλους:

Στο ένα άκρο τοποθετείται μια κοινή αρχή διασκέδασης, αναταραχής, ελεύθερου σχεδιασμού και ανέμελης ευεξίας όπου εκδηλώνεται μια συγκεκριμένη ανεξέλεγκτη φαντασία και αποδίδεται με τον όρο *paidia*. Πρόκειται για την στοιχειώδη ανάγκη για αναταραχή και πάταγο που εμφανίζεται αρχικά με την παρόρμηση να αγγίζεις τα πάντα, να δοκιμάσεις, να μυρίσεις, η οποία εύκολα μετατρέπεται σε ανάγκη για καταστροφή ή «σπάσιμο». Εξηγεί την ευχαρίστηση του να κόβεις αδιάκοπα χαρτί με το ψαλίδι, να σκίζεις σε κουρέλια το ύφασμα, να διαλύεις μια συναρμολόγηση, να περνάς ανάμεσα από ανθρώπους που στέκουν στην ουρά, να αναστατώνεις το παιχνίδι ή την απασχόληση των άλλων κλπ.

Στο άλλο άκρο αυτή η πρωταρχική δύναμη αυτοσχεδιασμού και ευεξίας, πειθαρχείται από μια συμπληρωματική τάση: μια αυξανόμενη ανάγκη να υποταχθεί η αναρχική και άστατη φύση της *paidia* σε αυθαίρετες, επιτακτικές και εσκεμμένες δύσκολες συμβάσεις, να της αντιταχθεί όλο και περισσότερο ορθώνοντας απέναντί της ολοένα και ενοχλητικότερα εμπόδια, ώστε να τη δυσκολέψει περισσότερο να φτάσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα – το οποίο αν και μένει εντελώς άωφο, απαιτεί ωστόσο ένα διαρκώς αυξανόμενο ποσό προσπαθειών. Αυτή η έφεση στην άσκοπη δυσκολία αποδίδεται (στον Caillois) από τον όρο *ludus*. Κι εδώ παρεμβαίνει επίσης, η ευχαρίστηση που δοκιμάζει κανείς όταν ξεπερνάει μια σκόπιμη δημιουργημένη δυσκολία, αυθαίρετα καθορισμένη, τέτοια ώστε το γεγονός της αντιμετώπισής της να μην επιφέρει κανένα άλλο πλεονέκτημα πέρα από την ενδόμυχη ευχαρίστηση ότι ξεπεράστηκε.

Το παιχνίδι, έτσι, διαγράφει μία κίνηση που ξεκινά από την πρωταρχική δύναμη – ώθηση της *paidia* και αναπτύσσεται περνώντας μέσα από τα διαδοχικά φίλτρα του *ludus*. Η κίνηση αυτή είναι ιδιότυπα εξελικτική, υπό την έννοια ότι εκκινεί από μια παρόρμηση και τροποποιείται από κανόνες έτσι ώστε να καταλήξει περιγράψιμη και άρα ελέγξιμη. *Ludus* και *paidia*, δεν αποτελούν κατηγορίες του παιχνιδιού αλλά παιγνιακούς τρόπους και είναι τα χαρακτηριστικά αυτά που διακρίνουν το παιχνίδι από οποιαδήποτε άλλη ανατρεπτική ή παραβατική πράξη.

Οι διακρίσεις από τον Caillois και λιγότερο από τον Huisinga έγιναν κυρίως στη βάση συγκεκριμένων και θεσμοθετημένων παιχνιδιών του τύπου κρυφτό, κορόνα-γράμματα, αμπάριζα κτλ. Οι παίχτες στο κρυφτό

έχουν επιλέξει να παίξουν το συγκεκριμένο παιχνίδι, να μεταβούν προσωρινά σε έναν άλλο συγκεκριμένο κόσμο με κανόνες σε μεγάλο βαθμό προκαθορισμένους (και ταυτόχρονα διαφορετικούς από αυτούς της καθημερινότητας). Το συγκεκριμένο παιχνίδι υπάρχει ως κόσμος-πλαίσιο και οι παίκτες αποφασίζουν να το επισκεφθούν. Εκκινώντας μάλιστα από τον αυστηρό διαχωρισμό του θεσμοθετημένου παιχνιδιού από την καθημερινή ζωή, από την εξαιρετικά σαφή χρονική και χωρική οριοθέτησή του όπως επίσης και από το αυστηρό σύστημα κανόνων που ισχύει εντός του, ο Χουιζίνκα τονίζει τη συνάφειά του παιχνιδιού με την τελετουργία. Αναφέρεται σε μια ιδιαίτερη σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι και την τελετουργία θεωρώντας ότι το παιχνίδι μετέχει της σφαιράς του ιερού.

Ο προσανατολισμός της εργασίας αυτής είναι λίγο διαφορετικός από τις προσεγγίσεις Χουιζίνκα και Caillois: αυτό που ενδιαφέρει είναι μια κατάσταση πραγμάτων πριν από το θεσμοθετημένο παιχνίδι, εκεί που οι εκδηλώσεις της *paidia* και του *ludus* δεν έχουν όνομα, ακριβώς επειδή δεν επιτυγχάνουν καμιά σταθερότητα, τους λείπει κάθε διακριτικό σημάδι, κάθε σαφώς διαφοροποιημένη ύπαρξη που θα επέτρεπε στο λεξιλόγιο να επικυρώσει την αυτονομία τους με μια ειδική ονομασία. Το κείμενο αυτό, δοκιμάζει να αναφερθεί σε κάθε τύπου *παιγνιώδεις δράσεις*¹¹ της καθημερινής ζωής κατά τις οποίες κόσμος (παιχνιδιού) και κώδικας (κανόνες) συν-συγκροτούνται. Αυτό που πάνω απ' όλα κεντρίζει τον προβληματισμό είναι η σκέψη αντιμετώπισης της καθημερινότητας μέσα από το πρίσμα των *paidia* και *ludus*, της αντιμετώπισης δηλαδή του παιχνιδιού ως τρόπου να εμπλέκεται κανείς με την πραγματικότητα.

4.

¹¹Ως *παιγνιώδης δράση* αναφέρεται στο εξής η δράση, υπό την καθοδήγηση των *paidia* και *ludus*, πριν από την εμφάνιση των συμβάσεων και των τεχνικών που οδηγούν στα τυποποιημένα-θεσμοθετημένα παιχνίδια.

4.1. Αλλάζοντας κλίμακα και πλησιάζοντας κοντύτερα στη διαδικασία του παιχνιδιού θα δούμε πώς αυτό λειτουργεί, ποια είναι τα βασικά συστατικά του και από που τροφοδοτείται.

Ο Agamben στο κείμενό του *Infancy and History*¹² εξηγεί τον τρόπο που η καθημερινότητα παρέχει στο παιχνίδι τα εργαλεία του ή καλύτερα μιλά για τον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι *χρησιμοποιεί* την καθημερινότητα.

Στο κεφάλαιο «*in Playland*» του *Infancy and History* το παιχνίδι εξετάζεται σε αντιδιαστολή και σχέση με την ιερή τελετή και μάλιστα πάνω σε μια χρονική βάση:

Το ιερό ορίζεται μέσω της ομοούσιας ενότητας του μύθου και της τελετής, μιας μορφής δηλαδή με ένα περιεχόμενο. Η τελετή αποτελεί το σύνολο των πρακτικών διαδικασιών, των κινήσεων και της χωροθέτησης σωμάτων και αντικειμένων, των ποσοτήτων δηλαδή της ύλης. Ο μύθος αποτελεί το ένδυμα αυτής της δράσης, το πλαίσιο με τη βοήθεια του οποίου η διαδοχή των κινήσεων θα μετατραπεί σε αναπαράσταση, τον τρόπο σημειοδότησης. Πρόκειται για μια μορφή που προσθέτει στην καθαρή ύλη μια κοινωνική χρήση και που μετατρέπει την ερμητική και βουβή διαδοχή κινήσεων σε προφορικότητα. Η ιερή τελετή είναι δηλαδή μια μηχανή η οποία αποσπά γεγονότα-δράσεις από την τοπικότητα και τη χρονικότητα στην οποία γεννηθηκαν και τα συνταιριάζει με προφορικές δομές, με μύθους. Μια μηχανή, με άλλα λόγια, που, κατά τον Agamben, *μετατρέπει διαχρονικά γεγονότα σε συγχρονικές δομές*. Οι δομές αυτές, οι ιερές τελετές, κατανέμονται με τέτοιο τρόπο μέσα στη ροή του χρόνου ώστε να δίνουν ένα (σταθερό) ρυθμό και μέσα από μεταβολές και επαναλήψεις να σηματοδοτούν τις διάφορες φάσεις του ημερολογιακού χρόνου. Μέσα από την εναλλαγή και την επανάληψη, μέσα από το ρυθμό δηλαδή, δίνεται και συντηρείται η αίσθηση της διάρκειας.

Θα μπορούσαμε να γενικεύσουμε την παραπάνω διαδικασία και στη θέση του μύθου και της τελετής να τοποθετήσουμε οποιαδήποτε μορφή και οποιοδήποτε περιεχόμενο, κάθε σημαίνον που συνδέεται με κάποιο σημαινόμο. Έχουμε, έτσι, ένα σχήμα που μπορεί να αφορά σε οποιοδήποτε καθιερωμένο κώδικά, σε οποιαδήποτε *κανονικότητα* δηλαδή: ένα σχήμα που δεν αφήνει να διαφύγει κανένα ον, πράγμα ή άποψη χωρίς να του καθορίσει μια θέση στα πλαίσια μιας τάξης. Η επιμονή

¹² Agamben, G. *Infancy and History*, Verso 1993

συγκεκριμένων μορφών να σχετίζονται με συγκεκριμένα περιεχόμενα, στα πλαίσια κάποιου κώδικα, ελαχιστοποιεί το ενδεχόμενο εναλλακτικού συνδυασμού τους και έτσι διαχωρίζει των κώδικα από την καθημερινότητα και την *χρήση* και του προσδίδει μια ιδιότυπη ιερότητα¹³. Κάθε ιερό πράγμα πρέπει να βρίσκεται στη θέση του και είναι αυτή ακριβώς η θέση που το καθιστά ιερό. Το κάθε σημείο ενός τέτοιου κώδικα είναι τόσο παγιωμένο και μονοσήμαντα ορισμένο από το περιεχόμενο και τη μορφή που του αναλογεί έτσι που ο κώδικας περνάει πλέον σε μια άλλη σφαίρα, έχει αποκτήσει έναν «ιερό» χαρακτήρα.

Για τον Agamben τον παιχνίδι ιδρύεται τη στιγμή της διάρρηξης της σχέσης του μύθου και της τελετής, η ενότητα των οποίων χαρακτηρίζει την ιερή πράξη. Αυτή η διάρρηξη, αποτελεί, για τον Agamben την κατεξοχήν πράξη *βεβήλωσης*.

«*Το παιχνίδι διαρρηγνύει αυτή την ενότητα: ως παιχνίδι δράσης – αντιπαλότητα αντιπαρέρχεται το μύθο και διατηρεί την τελετή. Ως jocus, ή λογοπαίγνιο, εξαλείφει το τελετουργικό και επιτρέπει την επιβίωση του μύθου.*»¹⁴ Πρόκειται για μια διαδικασία που αναπτύσσει σε βάρος του περιεχομένου, έναν ιδιαίτερο σεβασμό για τη μορφή. Ο μύθος μεταφράζεται σε λόγια, η τελετουργία σε πράξεις, τα πράγματα αποδεσμεύονται από τις αναπαραστάσεις και τους συνήθειες συνειρμούς, γίνονται *αντικείμενα*¹⁵. Διανοίγεται έτσι η δυνατότητα μιας ειδικής μορφής χρήσης που εμπεριέχει ένα είδος αμέλειας: ο διαχωρισμός (ανάμεσα στο ιερό αντικείμενο και τη δυνατότητα χρήσης του) αγνοείται, ή μάλλον διαχειρίζεται με έναν ιδιαίτερο τρόπο. *Βεβήλωση* δεν σημαίνει απλώς ακύρωση ή εξάλειψη των διαχωρισμών, αλλά εκμάθηση μιας νεάς χρήσης τους, ενός τρόπου να παίζουμε μαζί τους.

Το παιχνίδι κατά τον Agamben είναι αυτό που *κάποτε*, αλλά *όχι πια*, ανήκε στη σφαίρα του ιερού ή του πρακτικού-οικονομικού. Οτιδήποτε παλιό έχει τη δυνατότητα να μετατραπεί σε παιχνίδι. Αλλά ακόμα και πράγματα τα οποία βρίσκονται ακόμα σε χρήση μπορούν να μετατραπούν

¹³ «Μπορούμε να ορίσουμε ως θρησκεία αυτό που αποσπά αντικείμενα, τόπους, ζώα ή ανθρώπους από την κοινοχρησία και τα μεταφέρει σε μια ξεχωριστή σφαίρα. Όχι μόνο δεν υφίσταται θρησκεία άνευ διαχωρισμού-διάξευξης, αλλά κάθε διαχωρισμός εμπεριέχει ή διατηρεί εντός του έναν αυθεντικώς θρησκευτικό πυρήνα.» Agamben, G. *Βεβηλώσεις*, εκδ. Άγρα, Αθήνα 2000, (σελ. 122)

¹⁴ Agamben, G. *Βεβηλώσεις*, εκδ. Άγρα, Αθήνα 2000, (σελ. 125)

¹⁵ αντί-κείται, στέκονται απέναντι έτοιμα προς «χρήση», σε αντιδιαστολή με τα πράγματα που καθορίζονται από μια συγκεκριμένη χρήση.

σε παιχνίδια μέσω ενός ιδιαίτερου χειρισμού. Το άτομο που παίζει αποσπά τα πράγματα από την πρακτική τους χρήση (διαχρονικότητα) ή την ιερή τους θέση (συγχρονικότητα) και τα συγκεντρώνει σε έναν άλλο χώρο, στην «απομακρυσμένη εγγύτητα της ιστορίας», όπως γράφει ο Agamben. Το πράγμα γίνεται, έτσι, ένα θραύσμα που τοποθετείται σε ένα χωρικό και χρονικό μεταίχμιο ανάμεσα στη διαχρονικότητα και τη συγχρονικότητα, ταυτόχρονα εδώ και αλλού.

Ο Levi-Strauss μιλώντας για την τεχνική του μαστορέματος (bricolage), γράφει:

«σαν τις συστατικές μονάδες του μύθου, των οποίων οι πιθανοί συνδυασμοί είναι περιορισμένοι από το γεγονός ότι είναι δανεισμένες από τη γλώσσα, όπου ήδη έχουν μια σημασία που περιορίζει την ελευθερία των ελιγμών τους, έτσι και τα στοιχεία που συλλέγει και χρησιμοποιεί αυτός που μαστορεύει είναι «προτεταμένα»...αυτό που χαρακτηρίζει τη μαστορική είναι το ότι κατασκευάζει δομημένα σύνολα όχι απ ευθείας με άλλα δομημένα σύνολα, αλλά χρησιμοποιώντας υπολείμματα και λειψανα επεισοδίων»

Το αντικείμενο, με την αποκόλλησή του από το πλαίσιο στο οποίο ανήκε, αποκόπτεται από τη ροή των γεγονότων που το γέννησαν και το ενσωμάτωσαν και χάνει τους δεσμούς με τα γεγονότα για τα οποία αποτέλεσε πρότυπο μέσα στο χρόνο. Ένα αντικείμενο που του έχει αφαιρεθεί η διαχρονική του απόσταση και η συγχρονική του εγγύτητα. Ένα αντικείμενο που ενέχει μια καθαρά ιστορική ουσία η οποία μπορεί να φανερωθεί-ενεργοποιηθεί μέσα από την ιδιαίτερη χρήση – μεταχείριση του στο παιχνίδι, ή ως παιχνίδι.

Ξεκινώντας λοιπόν από τη συνήθη ροή όπου τα πράγματα έχουν μια συμπαγή μορφή μεταβαίνουμε σε ένα στάδιο χαλάρωσης και τελικά διάρρηξης του δεσμού μεταξύ μορφής και περιεχομένου. Η μορφή απελευθερώνεται από το περιεχόμενο που της είχε αποδοθεί και την καθόριζε και περνά στη σφαίρα της ενδεχομενικότητας. Αφαιρώντας τις αναπαραστάσεις των πραγμάτων από τα ίδια τα πράγματα, αυτό που προκύπτει είναι καθαρά αντικείμενα των οποίων οι φυσικές και οπτικές ιδιότητες γίνονται τώρα πιο ανάγλυφες και εμφανείς. Πρόκειται για μια κίνηση που μετατρέπει την απελευθερωμένη οντότητα σε αντικείμενο το οποίο αποδίδεται στην κοινή χρήση.

Η αποδεσμευμένη οντότητα έχει ένα δυνητικό χαρακτήρα: τείνει να ενεργοποιηθεί, χωρίς όμως να έχει περάσει στην πραγματική ή τυπική συγκεκριμενοποίηση. Κατά τον Levy «το δυνητικό δεν αντιτίθεται στο πραγματικό αλλά στο εν ενεργεία υπαρκτό (δυνητικότητα και εν ενεργεία ύπαρξη είναι δυο διαφορετικοί τρόποι του είναι). Αντίθετα από το δυνατό, που είναι στατικό και ήδη συγκροτημένο, το δυνητικό είναι όπως το πλέγμα προβλημάτων, ο κόμβος τάσεων ή δυνάμεων που συνοδεύει μια κατάσταση, ένα συμβάν, ένα αντικείμενο ή οποιαδήποτε άλλη οντότητα, και ο οποίος οδηγείται προς μια διαδικασία επίλυσης: την ενεργοποίηση, τη μετάβαση στην εν ενεργεία ύπαρξη.» Η μορφή, στα πλαίσια της διαδικασίας δυνητικοποίησης, αποσπάται από το εδώ και το τώρα (ενότητα μύθου-τελετής) και μετασχηματίζει την αρχική εν ενεργεία πραγματικότητα σε επιμέρους περίπτωση μιας γενικότερης προβληματικής (μια *εκθετική ανύψωση* της οντότητας, όπως γράφει ο Levy). Η μορφή χαρακτηρίζεται τώρα από ένα ευρύ φάσμα φιλοξενίας, έχει πλέον μπει σε μια διαδικασία υποδοχής της ετερότητας, έχει γίνει *αντικείμενο*¹⁶. Είναι η στιγμή που, κατά Bouverauid, ο κόσμος αντιμετωπίζεται σαν «κιβώτιο εργαλείων» (*toolbox*), τα πράγματα από μονοσήμαντες παγιωμένες οντότητες, παραδίδονται στην απόλυτη ενδεχομενικότητα και στην κοινή χρήση.

Ο χαρακτήρας της αποδεσμευμένης οντότητας αποδίδεται από τον όρο *ειδικό ον*, όπως αυτός χρησιμοποιείται από τον Agamben¹⁷: *το ειδικό ον* είναι το ον η ουσία του οποίου ταυτίζεται με τη θεσή του, με την προσφορά του στο βλέμμα, με την ευειδείά του με το είδος του¹⁸. Το ειδικό ον στερείται απολύτως ουσίας και προσφέρεται στην κοινοχρησία χωρίς ποτέ να μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο προσωπικής ιδιοκτησίας. Έχει τον ίδιο χαρακτήρα με το είδωλο το οποίο δεν είναι μια ουσία αλλά ένα συμβεβηκός, μια «διηλεκτής γέννηση», με διαστάσεις που δεν είναι μετρήσιμες ποσότητες αλλά μόνο είδος, τρόποι ύπαρξης και «έξεις» ή

¹⁶ Ο Levy μιλά για την αντικειμενικοποίηση, ορίζοντάς την ως την *αμοιβαία εμπλοκή των υποκειμενικών ενεργημάτων κατά τη διάρκεια μιας διαδικασίας κατασκευής ενός κοινού κόσμου (Δυνητική Πραγματικότητα*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2001, σελ. 173). Το *αντικείμενο* περνά από χέρι σε χέρι, από υποκείμενο σε υποκείμενο, διαφεύγοντας την ιδιοποίηση, την ταύτιση μ' ένα όνομα, την αποκλειστικότητα ή τον αποκλεισμό. Το αντικείμενο δημιουργεί έτσι μια νέα κατάσταση, ένα είδος δεσμού ανάμεσα στα υποκείμενα που αποτελούν πλέον μέσω αυτού μια **κοινότητα**. (public)

¹⁷ Agamben, G. *Η κοινότητα που έρχεται*, εκδ. Ίνδικτος, Αθήνα 2007

¹⁸ «Το είδος κάθε πράγματος είναι η ορατότητά του, ήτοι η καταλληλότητά του»

προδιαθεσεις. Η αποδεσμευμένη οντότητα, το ειδικό ον, είναι εκφάνσεις που δεν μπορούν να οικειοποιηθούν τοπικά παρά, αποτελούν μορφές εξωτερικότητας, τέτοιες που υφίσταται μόνο μέσα στις δικές τους μεταμορφώσεις.

Η *δυνητική* κατάσταση στην οποία έχει περιέλθει η αποδεσμευμένη οντότητα, η μορφή, θα λυθεί με μια ενεργοποίηση. Πάνω στο πλέγμα των τάσεων και των δυνάμεων της δυνητικής οντότητας θα επιτελεστεί ένα **μη προκαθορισμένο** ενέργημα, το οποίο θα τροποποιήσει με τη σειρά του το πλέγμα δυνάμεων μέσα στο οποίο αποκτά μια σημασία. Πρόκειται για μια διαδικασία διαλεκτική και δημιουργική, για ένα *συμβάν*¹⁹. Μια διαδικασία δημιουργίας νέων αντισυμβατικών συσχετίσεων, δοκιμής και διερεύνησης συναντήσεων διαφορετικών και απρόβλεπτων.

Στο σημείο αυτό διανοίγεται ένα νέο πεδίο δράσης, ένα νέο και ιδιόμορφο πλαίσιο πάνω στη βάση του *συμβάντος*.

Η κάθοδος της αποδεσμευμένης οντότητας σε κάποια τοπικότητα και χρονικότητα, η απόδοση δηλαδή κάποιου είδους ταυτότητας μέσα από το πρίσμα του *συμβάντος της παιγνιώδους δράσης*, είναι μια διαδικασία που μας αναγκάζει να αποφασίσουμε έναν καινούργιο τρόπο ύπαρξης. Διότι το *συμβάν* είναι κάτι το μη-αναγώγιμο στη συνηθισμένη του εγγραφή μέσα σε «ό, τι υπάρχει», είναι ένα πλεονάζον στοιχείο. Μέσα σ' αυτό το νέο πεδίο δράσης εισέρχεται κανείς, έχοντας πάρει την απόφαση να αναφέρεται στις διάφορες καταστάσεις υπό το πρίσμα του *συμβαντικού πλεονάσματος*.

Στο σημείο αυτό ξανασυναντάμε τον Agamben και την αντίστιξη μεταξύ ιερής τελετής και παιχνιδιού. Υποστηρίζει πως ενώ οι τελετουργίες μετατρέπουν *συμβάντα* σε δομές – η διαχρονικότητα του *συμβάντος* μέσω της αναπαράστασής της και της νοηματοδότησης αυτής αποκτά τη συγχρονικότητα της δομής - το παιχνίδι ακολουθεί την αντίθετη πορεία: παίρνει έτοιμες δομές και τις απονοηματοδοτεί, τους αφαιρεί στρώματα αναπαράστασης και τις μετατρέπει σε απλά γεωμετρικά σχήματα τα οποία

¹⁹ η *συνάρθρωση του δυνητικού και του ενεργά υπαρκτού εμψυχώνει την ίδια τη διαλεκτική του συμβάντος, της διαδικασίας, του είναι ως δημιουργία.* (Pierre Levy, *Δυνητική Πραγματικότητα*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2001, σελ 176)

χρησιμοποιεί στη συνέχεια για να κατασκευάσει τις δικές του μορφές²⁰. Είναι μια μηχανή δηλαδή που μετατρέπει δομές σε καθαρά συμβάντα.

Κατά τη μετατροπή αυτή υπάρχει μια στιγμή, ένα στάδιο – αυτό της δυνητικοποίησης, της αποδέσμευσης – όπου τα πράγματα μεταπίπτουν σε μια κατάσταση α-διαφορίας. Η φάση αυτή μπορεί να παραλληλιστεί με μια κατάσταση κρίσης – όπως αυτή που περιγράφει ο Khun – κατά την οποία απειλείται η τάξη του συστήματος. Αν θεωρήσουμε ότι η τάξη είναι ένα οργανωμένο σύστημα διαφορών, στο οποίο οι διαφοροποιητικές αποκλίσεις προσδίδουν στα αντικείμενα και τα άτομα την «ταυτότητά» τους, τότε η κρίση ρίχνει τους ανθρώπους και τα πράγματα σε μια διηλεκτή σύγκρουση που τους στερεί κάθε διακριτικό γνώρισμα, κάθε «ταυτότητα». Δεν μπορούμε τότε πια να μιλάμε για αντιπάλους με την πλήρη έννοια του όρου παρά μόνο για μόλις κατονομάσιμα πράγματα. Έχουμε δηλαδή μια μετάπτωση σε μια πρωτόγονη κατάσταση στην οποία κανένα από τα υποσύνολα που την απαρτίζουν δεν έχει κάποια αυτονομία. Μόνο κατά τη στιγμή της ενεργοποίησης έρχονται στην επιφάνεια όλες οι προηγούμενες «ταυτότητες» των πραγμάτων. Μιλάμε στην ουσία για μια αραίωση (δυνητικοποίηση) και μια πύκνωση (ενεργοποίηση), συστολή και μια διαστολή, αλλά πάνω απ' όλα μιλάμε για το γεγονός της μετάπτωσης από τη μια κατάσταση στην άλλη.

Με μια γενικότερη θεώρηση μπορούμε όμως να πούμε πως τελετουργία και παιχνίδι δεν αποτελούν δύο διαφορετικές μηχανές αλλά μία ενιαία η οποία βασίζεται πάνω στο δίπολο τελετουργία-παιχνίδι. Τα στοιχεία αυτά είναι σχεδόν αδύνατον να απομονωθούν, η συσχέτιση και η διαφοροποίηση τους είναι που εξασφαλίζουν τη λειτουργία του συστήματος.

5.

²⁰ με την σημασία που δίνει στην κατασκευή της μορφής ο Bourriaud, ως πιθανή συνάντηση (*possible encounter*).

5.1. Η διαδικασία του παιχνιδιού συνοψίζεται εντέλει στη μετάβαση από τη δυνητικότητα στην ενεργοποίηση και πάλι πίσω. Συνοψίζεται δηλαδή σε μια κίνηση, σε μια παλινδρόμηση. Η κίνηση αυτή είναι θεμελιώδης και κεντρική για την ύπαρξη του παιχνιδιού, στην ουσία **είναι** το παιχνίδι. Είναι μια κίνηση χωρίς κάποιο συγκεκριμένο στόχο, μια κίνηση που ανανεώνεται μέσα από τη συνεχή της επανάληψη. Όπως σημειώνει ο Gadamer αυτή «η κίνηση προς-πίσω είναι τόσο κεντρική για τον ορισμό του παιχνιδιού που δεν έχει καμιά σημασία τι ή ποιος την διενεργεί». Η παιγνιώδης δράση δεν γίνεται αντιληπτή ως κάτι που διενεργείται από ένα άτομο αλλά ως η κίνηση καθαυτή: «οι παίκτες δεν είναι τα υποκείμενα του παιχνιδιού, παρά μόνο το παιχνίδι παρουσιάζεται μέσω των παικτών, οι παίκτες γίνονται αντικείμενα του παιχνιδιού»²¹.

Το παιχνίδι, ως μια συνθήκη που παραμένει συνειδητά έξω από τον συνήθη βίο αλλά συγχρόνως εισάγει τον παίκτη στο σύμπαν που αυτή ορίζει, υποτάσσει τους παίκτες. Είναι το «πιθανώς αληθινό», μια πλάγια ματιά στα πράγματα, μια υποψία, ένα «είναι μέσα στα πράγματα και ταυτόχρονα έξω απ'αυτά»²². Οι παίκτες παίζουν (για έναν εσωτερικό παρατηρητή) αλλά ταυτόχρονα παίζονται (για έναν εξωτερικό παρατηρητή), δεν προκαλούν την κίνηση αλλά γίνονται απλώς το μέσον διάδοσής της. Ο παίκτης δοκιμάζει και δοκιμάζεται. Ανάλογα με το σημείο παρατήρησης το άτομο αποκτά χαρακτήρα υποκειμένου ή αντικείμενου και ταυτόχρονα η κίνηση του παιχνιδιού συγκροτεί αφ' ενός μεν το αντικείμενο της (η αποδεδουλευμένη οντότητα) και αφ' ετέρου επάγει ένα ή περισσότερα υποκείμενα (το σύνολο των παικτών αποκτούν μια ταυτότητα τη στιγμή της συνάντησής του με το αντικείμενο του παιχνιδιού). Η αποδεδουλευμένη οντότητα δηλαδή αποκτά και μια κοινωνική διάσταση ως παιγνιακό εξάρτημα.

5.2. Ο κεντρικός ρόλος της (παλινδρομικής) κίνησης, όπως περιγράφηκε παραπάνω, τοποθετεί το παιχνίδι σε ένα ενδιάμεσο. Στα πλαίσια του

²¹ Gadamer, *Truth and Method*

²² Π. Μαρτινίδης, *Μεταμορφώσεις του θεατρικού χώρου*

μοντέλου του Κουν, το παιχνίδι έχει έναν εξωπαραδειγματικό²³ χαρακτήρα, έρχεται να γεμίσει τα κενά ανάμεσα στα ασυνεχή και ασύμμετρα Παραδείγματα. Γεμίζει τα κενά χωρίς όμως ουσιαστικά να συνδέει, ο χαρακτήρας του δεν είναι μεταβατικός. Αν θεωρήσουμε πως οι επιμέρους κώδικες, με τη γραμματική και το συντακτικό τους, αποτελούν επιμέρους τοπικότητες, μορφές, δηλαδή, προσανατολισμένες και εντοπίσιμες, με προσδιορισμένη ταυτότητα, τότε το παιχνίδι έρχεται να απειλήσει την ισορροπία αυτών των τοπικότητων, να τις διαταρράξει, να τις «τσιγκλίσει», χωρίς ποτέ να τις ανατρέψει. Στα κενά μεταξύ των τοπικότητων, στον αχανή και πλαδαρό ενδιάμεσο χώρο θα στηθούν τα κατασκευάσματα του παιχνιδιού. Η παιγνιώδης «κατασκευή» υλοποιείται προσωρινά μόνο μέσα από μια συνεχή σύγκριση με την κανονικότητα: κάθε παιγνιώδης δράση τη στιγμή της γέννησής της, κάθε μετεωρισμός, συνοδεύεται από μια γείωση, μια κάθοδο αυτής της αίσθησης στην τοπικότητα του πλαισίου και του κώδικά του.

Αν στην περίπτωση του θεσμοθετημένου παιχνιδιού θα λέγαμε πως συστήνονται προσωρινές τοπικότητες, η *παιγνιώδης δράση*, μας φέρνει αντιμέτωπους με μια δυστοπία κι έναν ίλιγγο: συσταση κόσμων ασταθών και παράταιρων, κόσμων που μόλις αρχίζουν να γίνονται αντιληπτοί, διαλύονται, κόσμων που η σταθερότητα της αντίληψης και η διαύγεια της συνείδησης είναι αδύνατον να συμπεριλάβουν.

Μιλάμε εδώ για μια διαδικασία που συμβαίνει στο περιθώριο, σε έναν χρόνο όπου το παρελθόν παραβλέπεται προσωρινά και το μέλλον δεν έχει ακόμα αρχίσει, μια στιγμή που ο ημερολογιακός χρόνος σταματά και σε ένα χώρο ουδέτερο και ταυτόχρονα σημασιακά κατειλημένο. Χώρος και χρόνος ενεργοί κατά την εξέλιξη της παικτικής διαδικασίας αλλά ελάχιστα εντοπίσιμοι μετά το πέρας της. Ακριβώς λόγω του γεγονότος ότι δεν υπάρχει πορεία προς έναν στόχο που οδηγεί το παιχνίδι σε ένα τέλος, σε μια ολοκλήρωση, ο χώρος και ο χρόνος που συστήνονται κατά τη διάρκεια της διαδικασίας είναι εξαιρετικά ασταθείς, παλλόμενοι, που συνεχώς διαφεύγουν της σύλληψης.

Η ουσία του παιχνιδιού, της παιγνιώδους δράσης, είναι να ακυρώνει τα αποτελέσματά του και να ανανεώνει τον εαυτό του μέσω της συνεχούς επανάληψης. Στόχος είναι μόνο η κίνηση. *«Το παιχνίδι, λοιπόν, είναι αυτή η*

²³ Αναφορά στη *Δομή των Επιστημονικών Επαναστάσεων*: σύμφωνα με το μοντέλο του Κουν κάθε κρίση είναι εσωτερική στο Παράδειγμα δεν υπάρχουν εξωπαραδειγματικά στοιχεία, ούτε υπερπαραδειγματική θέση εκφοράς.

εκτίναξη, η άρνηση του σχοινοβάτη να σταθεί πάνω από τον κενό χώρο, η ανταρσία ενάντια στη θεία τάξη.»²⁴

Το παιχνίδι είναι στην ουσία του, λοιπόν, μια κίνηση, ένα σάλεμα. Κίνηση με την ευρεία έννοια του όρου: όχι μια μετάβαση από ένα σημείο σε ένα άλλο, αλλά μάλλον ένα σκούνηγμα, ένα «σπαρτάρισμα». Μια κίνηση που συστήνει έναν ιδιόμορφο τόπο και που δημιουργεί ένα δικό της εσωτερικό χρόνο και ρυθμό. Το παιχνίδι συστήνεται ανάμεσα στους κώδικες κρατώντας μια κριτική στάση απέναντί τους, αποσπώντας στοιχεία από αυτούς χωρίς όμως καμία διάθεση σύζευξης ή μετάβασης-εξέλιξης από τον ένα στον άλλο. Το παιχνίδι είναι ένας τρόπος ύπαρξης στο ενδιάμεσο, αποδεσμευμένος από κάθε έννοια δομής ή μηχανισμού. Δεν πρόκειται για μια μηχανή η οποία μέσω προσχεδιασμού ενέχει έναν αριθμό τρόπων δράσης (ένα είδος γεννητικού κώδικα) που μπαίνουν σε εφαρμογή ανάλογα με την περίπτωση, δεν είναι κώδικας και για το λόγο αυτό είναι δύσκολο να οριστεί. Καθορίζεται όμως από το γεγονός ότι ιδρύει κάθε φορά προσωρινούς και ασταθείς κώδικες προκειμένου να υπάρξει στο ενδιάμεσο, αυτοσυστήνεται.

Το όριο ανάμεσα στο χώρο της συνήθους ροής/κανονικότητας και τον τόπο του παιχνιδιού, είναι ένα όριο συνεχώς μετακινούμενο: η διάβαση του ορίου είναι μια σύμβαση που κάνει κάθε παίκτης με τον εαυτό του, μια σύμβαση φαντασιακή που επιτρέπει τη διάκριση της πραγματικότητας από το μύθο και άρει τη δυσπιστία του παίκτη, όσο διαρκεί η παικτική διαδικασία. Η άρση της δυσπιστίας του παίκτη εμφανίζεται ως επακόλουθο της δυσκολίας αντίληψης των αποδεσμευμένων οντοτήτων. Τα πράγματα, αποδεσμευμένα από τους συνήθεις συσχετισμούς γίνονται ανοίκεια, οι μορφές γίνονται δυσνόητες, η διαδικασία σύλληψής τους επιμηκύνεται και περιπλέκεται και στην ουσία σε αυτό συνοψίζεται όλη διαδικασία του παιχνιδιού.

Τα γενικά χαρακτηριστικά του θεσμοθετημένου παιχνιδιού όπως παρατέθηκαν στην αρχή του κειμένου, σύμφωνα με τον Χουιζίνγκα, αποκτούν τώρα έναν εξαιρετικά ανάγλυφο χαρακτήρα. Εκτός από τον προφανή διαχωρισμό του παιχνιδιού από τις υπόλοιπες δραστηριότητες, τα

²⁴ Agamben, G. *Βεβηλώσεις*, Άγρα 2000

παιχνίδι μοιάζει να είναι περιττό μιας και δεν κινείται προς κάποιο στόχο. Επομένως αποτελεί μια εκούσια δραστηριότητα πολυτελείας που μπορεί να αναβάλλεται ή να διακόπτεται ανά πάσα στιγμή και που φυσικά απαιτεί την ύπαρξη ελευθέρου χρόνου²⁵.

Σε μια απόπειρα σχηματοποίησης όλων των παραπάνω θα ξεκινούσαμε από τη συνήθη ροή των πραγμάτων, την επιλεγόμενη πραγματικότητα, την αποτελούμενη από **πράγματα**, μορφές δηλαδή που έχουν προσγειωθεί και προσκολληθεί σε περιεχόμενα/ουσίες, που έχουν άρρηκτα συνδεθεί με αναπαραστάσεις και έχουν νοηματοδοτηθεί από αυτές. Μορφές που έχουν εισαχθεί στην *πραγματικότητα* με μια πράξη «βάπτισης» και που έκτοτε είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με μια ουσία (ενότητα μύθου και ιερής τελετής). Κάθε κώδικας περιλαμβάνει τέτοιου είδους σημασιακά

²⁵ Χαρακτηριστικό παράδειγμα, η περίπτωση του μάγου Χουντίνι: Σε αντίθεση με τους κλασσικούς ή τους βιβλικούς ήρωες, ο μάγος Χουντίνι δραπέτευε από τα δεσμά που ο ίδιος είχε επινοήσει και επιβάλλει στον εαυτό του με στόχο, απλά, να επαναλλάξει τον άθλο ξανά. Η ικανότητα απόδρασης από τις ασφαλέστερες φυλακές της χώρας δεν αποτελούσε ακριβώς πρόοδο, τουλάχιστον με το τόπο που η έννοια αυτή γινόταν συνήθως αντιληπτή. Ούτε και η έξοδος από κουτιά στα οποία μάλλον κανείς δεν επρόκειτο να μπει έτσι κι αλλιώς. Όσο κρυμμένος κι αν ήταν ο συμβολισμός, όσο πνιγμένες κι αν ήταν οι αντιλήψεις του, που χάριζαν τόση εκπληκτική επιτυχία στα σόου του Χουντίνι, η μαγεία που τελικά πουλούσε ήταν η μαγεία της μη-προόδου. Το μήνυμα – το οποίο φυσικά ούτε γινόταν αντιληπτό, ούτε και αναγγελλόταν ως μήνυμα – ήταν μια τέλεια και επίκαιρη ειρωνεία: ήταν δυνατόν να κάνει κανείς πράγματα εξαιρετικά, εντυπωσιακά και ασυνήθιστα, τα οποία ωστόσο δεν θα έφερναν καμιά αλλαγή. Το σοκ των θεατών από τους απίστευτους άθλους, η έκπληξη που τους άφηνε άφωνους – το γεγονός ότι γίνονταν μάρτυρες των κατορθωμάτων του μοντέρνου, θεσπέσιου και αξεπεραστού Μεγάλου Χουντίνι – όλα αυτά δεν επηρέαζαν τίποτε και με κανέναν τρόπο, αν εξαίρεσουμε βέβαια το αίσθημα του θαυμασμού που γεννιόταν από το θέαμα. Το θαύμα ήταν αυτό στο οποίο τέλειωναν όλα, ήταν αυτοσκοπός. Με έναν τρόπο που θυμίζει τον τρόπο με τον οποίο επενεργεί η πορνογραφία, το μόνο που φαινόταν να γεννά, ήταν μια όρεξη για πιο ακραίες εκδοχές του ίδιου πράγματος.

κατειλημμένες οντότητες, τις περικλείει μέσα σε ένα όριο που συγκροτείται από τις πεπερασμένες δυνατότητες συσχετισμού τους. Κάθε κώδικας έχει τη μορφή ενός θύλακα, μιας μάζας που περιβάλλεται από μια μεμβράνη / το όριο. Κάθε θύλακας, λόγω ακριβώς του συστήματος κανόνων που τον συγκροτούν και τον χαρακτηρίζουν, αποτελεί μια ισχυρή τοπικότητα. Οι σχηματισμοί αυτοί, οι επιμέρους τοπικότητες, αιωρούνται μέσα σε ένα ουδέτερο περιβάλλον. Τα όριά τους δεν είναι πάντα συμπαγή, με ειδικούς χειρισμούς οι θύλακες μπορούν να αναπτύξουν οσμωτικές σχέσεις μεταξύ τους, να επικοινωνήσουν, να χαλαρώσουν τα όριά τους και να τροποποιηθούν.

Στο παραπάνω σχήμα, το παιχνίδι εμφανίζεται στο ουδέτερο περιβάλλον, στον ενδιάμεσο χώρο μεταξύ των θυλάκων – υπό την έννοια ότι έχει τη δυνατότητα γενικής επόπτευσης των διαφόρων πλαισίων – στο περιθώριο, και αναπτύσσει μια δράση αιρετική και ανατρεπτική: διαπερνά τη μεμβράνη των θυλάκων με σκοπό να αποσπάσει / αποκόψει στοιχεία τα οποία στη συνέχεια θα μεταφέρει στο πεδίο ισχύος του (στο ενδιάμεσο) για να τα αποδεσμεύσει από τις νοηματοδοτήσεις και τις αναφορές τους. Η πράξη αυτή δεν είναι μια πράξη προδιαγεγραμμένη που εντάσσεται στην ομαλή ροή των πραγμάτων αλλά μια πράξη μη αναμενόμενη, σχεδόν βίαιη που τείνει να ανατρέψει μια ισορροπία. Τα πλαίσιο-κώδικας, ο συνήθης συσχετισμός, ασκεί έντονες έλξεις στο στοιχείο που τείνει να αποκοπεί, τα πράγματα προβάλλουν αντίσταση στη δράση της *raidia* που προσπαθεί να τα αποσπάσει από το σύνολο. Και ταυτόχρονα, η δράση αυτή του παιχνιδιού κάνει ανάγλυφες τις σχέσεις που επικρατούν μεταξύ των στοιχείων των κωδίκων και που μέχρι τότε ήταν θαμπές και ασαφείς. Ενεργοποιεί τη συνέχεια, τη γειννίαση, την αίσθηση του μέσα και του έξω. Το παιχνίδι επιδρά στις σχέσεις, κάθε δεσμός αποκτά ουσιαστικά υπόσταση κατά τη διάρρηξή του.

Η κανονικότητα (το πλαίσιο) αποτελεί την εκ των ων ουκ ανευ προυπόθεση του παιχνιδιού. Χρειάζεται πάντα ένα πλαίσιο εις βάρος του οποίου θα εξελιχθεί το παιχνίδι και μάλιστα το πλαίσιο αυτό είναι εξαιρετικά καθοριστικό για τον χαρακτήρα του παιχνιδιού²⁶. Χωρίς την κανονικότητα δεν μπορεί να υπάρξει απόκλιση. Και παράλληλα χρειάζεται κάθε φορά να διατηρείται μια πολύ λεπτή ισορροπία ανάμεσα στην

²⁶ «εκείνο από το οποίο κάποιος αποδρά, είναι αδύνατο να απαγκιστρωθεί από εκείνο στο οποίο κάποιος καταφεύγει, για να μην πούμε ότι καθορίζεται από αυτό.», Philips, Α. *Το Κουτί του Χουντίνι, η τέχνη της απόδρασης*, εκδ. Νάρκισσος, Αθήνα 2005

κανονικότητα και την διαδικασία του παιχνιδιού. Κανονικότητα και παικτική διαδικασία έχουν τη σχέση οικοδεσπότη και παράσιτου: η κανονικότητα τροφοδοτεί πάντα την παικτική διαδικασία, η υπερδιόγκωση της δεύτερης εις βάρος της πρώτης ισοδυναμεί με εξάλλειψη και των δύο.

Εκτός κανονικότητας, η συνοχή του *πράγματος* χαλαρώνει, η μορφή αποδεσμεύεται από το βάρος των αναφορών της, γίνεται ανάλαφρη και ευκίνητη, δυναμικοποιείται. Διατηρεί όμως πάντα μέσα της μια καθαρή ιστορικότητα, μια μνήμη της προηγούμενης της κατάστασης, αναφορές στην κανονικότητα από την οποία αποκόπηκε. Και τούτο δεν αποτελεί δέσμευση για το παιχνίδι. Το αντίθετο μάλιστα, είναι πηγή δημιουργικότητας, αντικείμενο άσκησης κριτικής και ανατροπής, ιδρύει ένα πεδίο σύγκρισης έτσι ώστε οι ενεργοποιήσεις που θα ακολουθήσουν να μην αποτελούν απλώς στιλιστικά μορφώματα αλλά, πιθανότατα, ιδωμένα από έναν εξωτερικό παρατηρητή, σχόλια στη συνήθη αλληλουχία. Και σε αυτό το στάδιο το παιχνίδι έρχεται να επιδράσει πάνω στις σχέσεις, αυτή τη φορά να τις δημιουργήσει, να επινοήσει συναντήσεις, να πλησιάσει οντότητες και να ιδρύσει ιδιότυπους δεσμούς μεταξύ τους. Κάθε τέτοια οντότητα, όπως σημειώθηκε και παραπάνω διατηρεί πάντα σε ένα δεύτερο επίπεδο μνήμες των κομμένων της δεσμών (πίσω από την αραϊή σύσταση της εμφάνισής της, κρύβεται η εξαιρετική πυκνότητα παρελθοντικών και μελλοντικών ταυτοτήτων), της ιστορίας της, αλλά το σημαντικό στην παρούσα φάση είναι η περιοχή δράσης του παιχνιδιού (που ενεργοποιεί νέες σχέσεις) η συνάντησή της δηλαδή με κάποια άλλη οντότητα²⁷. Έχουμε δηλαδή μια μεταφορά και μια μετατροπή, δυναμικοποίηση και ενεργοποίηση. Στο νέο πεδίο, στο πεδίο δράσης του παιχνιδιού, το αντικείμενο δεν ενεργοποιείται μέσω μιας απολύτως νέας νοηματοδότησης αλλά επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από την ιστορικότητά του: για να μιλάμε για παιγνιώδη δράση χρειάζεται να μιλήσουμε για μια παρατοποθέτηση και όχι για μια μεταφορά ουδέτερων στοιχείων σε ένα αποστειρωμένο πεδίο, διότι τότε μεταπίπτουμε στην αρχή δημιουργία ενός νέου κώδικα.

²⁷ Πρόκειται για τη διαδικασία που Quentin Stevens χαρακτηρίζει *Fanciful recontextualization*: ο κριτικός επαναπροσδιορισμός των σοβαρών κοινωνικών περιβαλλόντων που δημιουργεί τη σύνδεση με γενικότερο διαλεκτικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Ενεργοποίηση και δυναμικοποίηση εναλλάσσονται σε ένα ροϊκό σύστημα και το παιχνίδι συνεχίζεται. Μέσα στο αχανές ουδέτερο περιβάλλον που αιωρούνται οι διαφορετικοί κόσμοι-θύλακες το παιχνίδι έχει τη μορφή φυσαλίδας, μιας φυσαλίδας χώρου και χρόνου, μιας δράσης δηλαδή χωρικά και χρονικά απομονωμένης, μιας δράσης ουσιαστικά εκτός χώρου και χρόνου. Τα όρια είναι υπαρκτά αλλά όχι προσεγγίσιμα. Κάθε απόπειρα διάσχισής τους, διαλύει το παιχνίδι. Το παιχνίδι υφίσταται μόνο ως ροή εναλλασσόμενη, κίνηση χωρίς σκοπό και η διάβαση του ορίου δηλώνει μια πρόθεση. Και φυσικά, όπως πάντα συμβαίνει, το σχήμα μεταβάλλεται ανάλογα με τη θέση του παρατηρητή. Η συνθετική-κατασκευαστική δράση του παιχνιδιού (στάδιο ενεργοποίησης) είναι μια ιδιότητα εσωτερική, αφορά μόνο τις εντός των ορίων του κινήσεις, έχει νόημα για τον παρατηρητή μόνο όταν βρίσκεται κι αυτός εντός του συστήματος. Ο παίκτης μεταχειρίζεται και δοκιμάζει τις αποδεσμευμένες οντότητες, φτιάχνει κατασκευές, μορφές ασταθείς. Αλλάζοντας κλίμακα και έχοντας μια συνολική εικόνα του γενικότερου συστήματος, το παιχνίδι αποκτά έναν μάλλον *παρασιτικό* χαρακτήρα: παρενοχλεί, επιτίθεται, αρπάζει, αναπτύσσεται εις βάρος... καθορίζεται όμως πάντα από μια περιθωριακότητα, από την ιδιότητα να βρίσκεται ανάμεσα σε, στο ενδιάμεσο (inbetweenness). Βρίσκεται όμως και σε μια προνομιακή θέση, διότι υπάρχει η δυνατότητα εποπτείας του συνολικού συστήματος και κάποιου είδους επιλογής. Αυτή ίσως είναι και η πιο θεμελιώδης ιδιότητα του παιχνιδιού, της παιγνιώδους δράσης: να μένει πάντοτε απ' έξω, πέρα από, να μην ενσωματώνεται στη συνήθη ροή, να διαφεύγει κάθε απόπειρας περιορισμού ή απόλυτου προσδιορισμού. Κι αυτή ακριβώς είναι και η θεμελιώδης διαφορά του από το θεσμοθετημένο παιχνίδι: το παιχνίδι για το οποίο μιλουν Χουιζίνκα και Caillois, από το κρυφτό, τα ζάρια, τα ομαδικά αθλήματα, μέχρι τις τελετουργίες-παιχνίδια τύπου rotlatch ή kula, το παιχνίδι αποτελεί ένα ακόμα πλαίσιο με την ιδιαιτερότητα ότι ο κώδικας του επικάθεται και χρησιμοποιεί τους κώδικες της κανονικότητας. Η παιγνιώδης δράση, όταν αυτή σχετίζεται με το θεσμοθετημένο παιχνίδι, τοποθετείται χρονικά πριν από την ίδρυση του κώδικα του παιχνιδιού.

Η παιγνιώδης δράση, λοιπόν, δεν είναι τίποτα άλλο από μια δοκιμαστική και ακαθοδήγητη νοηματοδότηση, μια διαρκής επινόηση συναντήσεων με πειραματικό χαρακτήρα. Ένας περίτεχνος τρόπος να εμπλέκεται κανείς με τα πράγματα: η διαδικασία αντίληψης των πραγμάτων χάνει τον λείο χαρακτήρα που έχει στα πλαίσια της κανονικότητας, κάθε παιχνίδι είναι ένα

σκούντηγμα στην κανονικότητα, μια πλάγια ματιά, μια στιγμιαία αποκάλυψη μιας άλλης διάστασης, ενός άλλου κόσμου μη κατοικήσιμου αλλά μόνο σημειακά και στιγμιαία εντοπίσιμου και επισκέψιμου. Οι επάλληλες δοκιμαστικές κινήσεις, συναντήσεις και διασταυρώσεις, η εσωτερική ένταση και εντατικοποίηση του χρόνου, δημιουργούν για έναν εξωτερικό παρατηρητή μια ιδιότυπη ισορροπία που καθιστά την παιγνιώδη δράση εντοπίσιμη (το όριο καθίσταται ορατό αν και απρόσιτο). Η επιμήκυνση του χρόνου διάρκειας της παιγνιώδους δράσης και η χωρικής της επέκταση την αυτοαναιρούν αφού αυτή υλοποιείται και καθορίζεται μέσα από την αστάθειά της.

Γίνεται πλέον φανερή η διαφοροποίηση μεταξύ της παιγνιώδους συμπεριφοράς, ως καθημερινής πρακτικής και τρόπου εμπλοκής με τα πράγματα και του «θεσμοθετημένου» παιχνιδιού (κρυφτό, σκάκι, αμπάριζα κ.τ.λ.) ως συγκεκριμένης και διαχωρισμένης διαδικασίας, όπως αυτό περιγράφεται από τον Huizinga και τον Caillois. Το δεύτερο αποτελεί ένα συγκροτημένο πλαίσιο τοποθετημένο μέσα σε μια κανονικότητα, μια δομή ορισμένη και επαναλήψιμη, μια διαδικασία που έχει πάντα μια έκβαση, τη νίκη κάποιου. Αντιθέτως το πρώτο αποτελεί απλώς έναν τρόπο, μια προδιάθεση, ένα φίλτρο θέασης των πραγμάτων, μια «τεχνική» κατασκευής *μορφών* εξαιρετικά ασταθών και μη επαναλήψιμων εξαιτίας του γεγονότος της μη ένταξής τους σε κάποιο πλαίσιο, της μη ταξινόμησής τους. Μορφές που υφίστανται μόνο μέσα στα χωρικά και χρονικά όρια της παιγνιώδους δράσης και που εκτός αυτής αποτελούν ανέναχτα ενοχλητικά υπολείμματα.

Μιλώντας για παιχνίδι αναφερθήκαμε στη δράση εκείνη που κατά τον G.Agamben διαρρηγνύει την ενότητα ανάμεσα στον μύθο και την τελετή (η ενότητα των οποίων χαρακτηρίζει την ιερή πράξη) απελευθερώνοντας-ενεργοποιώντας αυτά τα δύο συστατικά και δίνοντας τους τη δυνατότητα μιας νέας χρήσης, της επαναποθέτησής τους σε άλλο περιεχόμενο, της *δοκιμής* τους σε ένα πειραματικό επίπεδο, καθιστώντας τα παιγνιακά εξαρτήματα²⁸. Σε κάθε δοκιμή τα επιμέρους συστατικά δεν αποτελούν κενά κελύφη τα οποία θα φιλοξενήσουν νέες έννοιες - δεν αντιμετωπίζονται δηλαδή με μια κατηγορηματική λογική - αλλά οντότητες που χαρακτηρίζονται από κάποια ιστορικότητα, στοιχεία με χαρακτηριστικά θραύσματος, με κάποια ιδιόμορφη διαχρονικότητα, εξαρτήματα με ταυτόχρονη παρουσία σε διαφορετικά επίπεδα (μια ατελής και παραμορφωμένη συναρτησιακή λογική). Τα παιγνιακά εξαρτήματα δηλαδή δεν αντανακλούν πτυχές της κοινωνικής ζωής αλλά τις επανασυστήνουν.

Κεντρικό ρόλο στη δοκιμή που επιχειρήθηκε, αποτέλεσε η θεωρία του Khun για τις επιστημονικές επαναστάσεις. Στα κενά μεταξύ των κλειστών, αυτοτελών και ασύμμετρων κόσμων του μοντέλου του Khun υποστηρίχθηκε ότι κατασκευάζονται, μέσω του παιχνιδιού, διαπαραδειγματικοί συνδυασμοί, παράθεση και γειτνίαση στοιχείων ασύμμετρων, διαστρέβλωση, διάτρηση και διάλυση κωδίκων και δημιουργία πειραματικών κατασκευών ασταθών με υψηλό βαθμό εντροπίας. Ο κενός ενδιάμεσος χώρος ανάμεσα στα παραδείγματα του Khun καλύπτεται από αυτή την πειραματική - παιγνιώδη διαδικασία, αλλά και αντίστροφα: κάθε φορά που εξελίσσεται μια δοκιμή/παιχνίδι, ιδρύεται αυτόματα ένας ενδιάμεσος χώρος. Η παιγνιώδης διαδικασία είναι, όπως αναφέρθηκε, μια *χειρονομία* στα πλαίσια της φυσικής ροής μιας κανονικότητας. Δεν πρόκειται για εξαρτημένο αντανακλαστικό ούτε για στερεότυπη πράξη²⁹ αλλά για μια πράξη ελεύθερη και «άσκοπη» που διακόπτει τη συνήθη ροή. Εφόσον η χειρονομία αυτή δεν έχει κάποιο

²⁸ «Εξαρτήματα των οποίων άλλαξε η κοινωνική τους λειτουργία. Η μετάβαση, η υποβάθμιση που έχουν υποστεί, τα απογύμνωσε από την πολιτική ή θρησκευτική σημασία τους. Αλλά αυτός ο υποβιβασμός αποκάλυψε, απομονώνοντάς το, εκείνο που πάντα περιείχαν εντός τους, την παιγνιακή δομή τους», Caillois, R. *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι*, Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου 2001

²⁹ Πράξη δηλαδή που συμβαίνει στα πλαίσια των παραμέτρων ενός προτύπου που γίνεται αποδεκτό.

σκοπό, δεν συμβάλλει σε κάποια πρόοδο-εξέλιξη, και μετά τον πέρας της αφήνει ανέπαφη την κανονικότητα, είναι μια πράξη μη ιστορική. Η ίδια η χειρονομία αποτελεί αυτοσκοπό, είναι η υλοποίηση ενός ύφους, είναι εν τέλει μια πράξη αισθητική, μια πράξη μη-απαραίτητη και γι' αυτό διαφοροποιητική.

- Agamben, G. *Βεβηλώσεις*, Άγρα 2000
- Agamben, G. *Η κοινότητα που έρχεται*, εκδ. Ίνδικτος, Αθήνα 2007
- Anderson, B. *Φαντασιακές Κοινότητες*, εκδ. Νεφέλη, Αθήνα 1997
- Auge, M. *Non-Places: Introduction to an anthropology of Supermodernity*, Verso, London 1995
- Badiou, A. *Η Ηθική*, Scripta, Αθήνα 1998
- Barthes, R. *Μυθολογίες – Μάθημα*, εκδ. Κέδρος 1979
- Bauman, Z. *Liquid Modernity*, Polity 2000
- Benjamin, W. *Illuminations: What is Epic Theatre?*, Fontana Press 1992
- Bonnemaison, S, Macy, C. *Festival Architecture*, Routledge 2008
- Bouriaud, N. *Postproduction*, Lukas&Sternberg 2002
- Caillois, R. *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι*, Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου 2001
- Clastres, P. *Society Against The State*,
- DeLanda, M. "*Deleuze and The Use of Genetic Algorithms in Architecture*", στο Rahim, Ali(ed.),
- Architectural Design: Contemporary Techniques in Architecture, Academy Press, 2002, σ. 9-13
- Deleuze, G. *Η Κοινωνία του Ελέγχου*, εκδ. Ελευθεριακή Κουλτούρα, Αθήνα 2001
- Flusser, V. *Χειρονομίες*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2007
- Gadamer, H. –G. *Truth and Method*

- Girard, R. *Το εξίλασθηριο θύμα – η βία και το ιερο*, Εξάντας 1991
- Hanson, N.R., *Πρότυπα Ανακάλυψης*, (Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 2002)
- Huisinga, J. *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*, εκδ. Γνώση 1989
- Khemiri, Jonas Hassen, *Montecore*, Norstedts 2006
- Κονδύλης, Π. *Ισχύς και Απόφαση*, εκδ. Στιγμή, Αθήνα 2001
- Kuhn, T.S., *η Δομή των Επιστημονικών Επανάστασεων*, (εκδ. Σύγχρονα Θέματα)
- Levy, P., *Δυνητική Πραγματικότητα*, (εκδ. Κριτική, Αθήνα 1999)
- Levi-Strauss, C. *Η Άγρια σκέψη*, εκδ. Παπαζήσης 1977
- Merleu-Ponty, Maurice, *Phenomenology of Perception*, Routledge&kegan Paul Ltd, Great Britain 1962
- Merleu-Ponty, Maurice, *Σημεία*, βιβλιοπωλείο της Εστίας 2005
- Philips, A. *Το Κουτί του Χουντίνι, η τέχνη της απόδρασης*, εκδ. Νάρκισσος, Αθήνα 2005
- Rajchman, J. *Constructions*, The MIT Press, 1999
- Sadler, S., *The Situationist city*, (The MIT Press)
- Salmon, C. *Storytelling*, εκδ. Πολύτροπον, Αθήνα 2008
- Serres, M. *The Parasite*, University of Minnesota Press, 2007
- Simmel, G. *Metropolis and Mental Life*,
- Stevens, Q., *Loose Space*, Routledge 2007

Stevens, Q., *The Ludic City*, Routledge 2007

http://en.wikipedia.org/wiki/Relational_Aesthetics, 10-12-07

www.n-collective.com/index.cgi?article=5&dept=texts, 10-12-07