

ΤΟ ΙΕΡΟ ΚΑΙ Ο ΧΩΡΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ

Το κείμενο είναι μέρος της διπλωματικής εργασίας στα πλαίσια του Μεταπτυχιακού Προγράμματος
"Εικαστικές Τέχνες" της Α.Σ.Κ.Τ.
ΑΘΗΝΑ, 2008

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο τρόπος με τον οποίο βλέπουμε τα πράγματα είναι πάντα μοναδικός για τον καθένα μας. Ωστόσο, μέσα από την προσωπική έκφραση, κρίνουμε και αναφερόμαστε σε πράγματα που απασχολούν ενδεχομένως και πολλούς άλλους. Τα έργα αυτά έγιναν όταν άφησα ελεύθερο χώρο για έναν γόνιμο διάλογο ανάμεσα σε υλικά που μου κεντρίζουν το ενδιαφέρον και σε σκέψεις που σχετίζονται με τις έννοιες του πολέμου, του ιερού και του παιχνιδιού. Τα υλικά με τα οποία επεξεργάζομαι αυτές τις ιδέες είναι ο χρυσός, το ασήμι, η συνθετική γούνα. Σε αντιστοιχία και κατ' αναλογία των δυο πρώτων, χρησιμοποιώ επίσης την μπρουτζίνα και τα λεπτά φύλλα αλουμινίου, τα οποία συχνά παρουσιάζονται και ενεργούν ως υποκατάστατα των παραπάνω πολύτιμων υλικών. Τα υλικά αυτά δημιουργούν ήδη από μόνα τους ζεύγη εννοιών όπως το δίπολο ψευδές-ψευδές, αληθινό-ψευδές, αληθινό-αληθινό όπου το αληθινό και το ψεύτικο είναι δυνατόν να υποκατασταθούν από το ζεύγος πολύτιμο-ευτελές.

Το παιχνίδι αυτό έγινε οδηγός για να προβάλω τις εγγενείς τους ιδιότητες και ορισμένες άλλες που δημιουργούνται με αφορμή τις σχέσεις μεταξύ τους. Οι κατόψεις[1] κτιρίων ως κέντρα εξουσίας και ως σύμβολα πολιτικής ή θρησκευτικής δύναμης (που, από τη μια πλευρά, μοιάζουν πολυτελή και μεγαλόπρεπα και, από την άλλη, εμφανίζεται η κενότητα των αιτιάσεων κατά την άσκηση της σωματικής ή ψυχικής βίας μέσω της οποίας έχουν επιβληθεί) έχουν το αντίστοιχό τους στο παιχνίδισμα που κάνουν τα παραπάνω ζεύγη, όπως π.χ. το ασήμι δίπλα στο αλουμίνιο ή η αντίθεση μιας λευκής επιφάνειας με την έντονα

μαύρη συνθετική γούνα. Η ασάφεια της ταυτότητας του υλικού ως προς την αξία ή την ευτέλειά του συμπορεύεται με την ασάφεια των μορφών, που είναι είτε οπλικά συστήματα, είτε κατόψεις ναών, ή μια περίεργη, σκοτεινή συμπύκνωση[2] όσον αφορά τη λειτουργία και τη λειτουργικότητά της. Πρέπει να σημειωθεί, ότι στο σύνολό τους τα έργα αυτά είναι ένα σχόλιο της παράλληλης πορείας που έχουν πάντα η πολιτική και θρησκευτική εξουσία. Η, πολεμικής χροιάς, συμπυκνωτική μετατροπή θρησκευτικών ναών σε οπλικά συστήματα ή η παράθεσή τους ως ζεύγη συμπλεύσεων με κοινό απώτερο στόχο την επιβολή, τα καθιστά εικόνες (πολεμικών) παιχνιδιών μιας κατώτερης εποχής, στην οποία το παιχνίδι έχει χάσει κάθε σχέση με την πρότερη έννοιά του.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Συγκεκριμένα, το παιχνίδι είναι αυτοτελές, δημιουργεί μέσω των κανόνων του τάξη, υπάρχει ως σημαίνουσα λειτουργία και δεν γίνεται από υποχρέωση ή καθήκον. Το παιχνίδι δεν μπορεί να περιγραφεί ως κάτι συγκεκριμένο, δεν αποσκοπεί δηλαδή μέσω των λειτουργιών του σε κάτι μοναδικό. Δεν είναι μόνο εξάσκηση, μίμηση ή χαλάρωση· δεν είναι κυριαρχία, επιβολή ή αναμέτρηση με κάτι άλλο. Το παιχνίδι περικλείει όλες αυτές τις έννοιες και φαίνεται να εξυπηρετεί τον άνθρωπο σε κάποιον βιολογικό σκοπό, που είναι ανώτερος από μια απλή διασκέδαση. Εδώ, πρέπει να διευκρινίσουμε ότι δεν αναφερόμαστε στο παιδικό παιχνίδι (γεγονός βέβαια που δεν αποκλείεται) αλλά στο παιχνίδι ως σημαίνουσα λειτουργία εντός του κοινωνικού ιστού. Η λειτουργία αυτή εύκολα μπορεί να παρατηρηθεί ως αυτόνομη, καθώς το παιχνίδι δεν εμφανίζεται ανάμεσα σε άλλες έννοιες-δίπολα όπως το «καλό-κακό», το «σοβαρό-αστείο», το «ηθικό-ανήθικο», παρ' όλο που φαίνεται να συνδιαλέγεται με αυτές. Έτσι μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι το παιχνίδι είναι ελευθερία και, ακόμα, ότι μέσω της λειτουργίας του αποτινάσσεται, έστω και πρόσκαιρα, η καθημερινή ζωή. Βέβαια το «πρόσκαιρα» αναφέρεται στην κάθε φορά που παίζουμε, γιατί αυτές οι ιδιότητες του παιχνιδιού (χαλάρωση, διάλειμμα, κ.ά.) εθίζουν το υποκείμενο να το αποζητά συνέχεια. Οπότε μπορούμε να θεωρήσουμε αναγκαίο το παιχνίδι, καθώς είναι μία από τις λίγες δραστηριότητες που, όσο διαρκούν, ο άνθρωπος

βιώνει μ' έναν διαφορετικό τρόπο τη ζωή του. Αναγκαίο, όμως, όχι με την έννοια της αυτοσυντήρησης ή άλλων απαραίτητων βιολογικών διαδικασιών, αλλά ως μια πνευματική λειτουργία. Πρέπει να τονιστεί ότι το παιχνίδι έχει περιορισμένο χρόνο και χώρο, μέσα στους οποίους αποκτούν αξία οι κανόνες του. Όποιος μπει σ' αυτόν το χώρο, πρέπει να υπακούει στους συγκεκριμένους κανόνες, ενώ για να υφίσταται παιχνίδι, προϋποτίθεται χωρική και χρονική απομόνωση από τον έξω κόσμο.

ΤΟ ΙΕΡΟ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Είναι πρόδηλο ότι το παιχνίδι έχει άμεση σχέση με τον ιερό χώρο, καθώς τα κοινά σημεία στη λειτουργική τους διαδικασία είναι αρκετά. Πώς και με ποιον τρόπο όμως μπορεί να γίνει μια διασύνδεση του ιερού τόπου και των ενεργειών που λαμβάνουν χώρα σε αυτόν, με τον χώρο του παιχνιδιού; Πού θα μπορούσε να βρεθεί ένας κοινός κώδικας, που να δηλώνει ρητά την ύπαρξη κοινών τόπων μεταξύ αυτών των δυο εννοιών; Ας αναφερθούμε, με αφετηρία τα παραπάνω ερωτήματα, ξεχωριστά σε κάθε έννοια και ας αρχίσουμε με το ιερό.

Αυτό που πρέπει να διασαφηνιστεί από την αρχή είναι η ειδοποιός διαφορά της έννοιας του ιερού εντός και εκτός θρησκευτικών πλαισίων. Ιερό είναι μια έννοια πολύ ευρύτερη από τη συνήθως νοούμενη ως θρησκευτική, αλλά δεν μπορούμε να αρνηθούμε το γεγονός ότι είναι κατά κύριο λόγο αποδεκτή από την πλειοψηφία και νοείται ως τέτοιο εντός ενός θρησκευτικού οικοδομήματος. Το ιερό όμως δεν είναι μόνο αυτό, εκτείνεται μακράν πέρα των ορίων αυτών, μπορεί να υπάρξει παντού και ο κάθε άνθρωπος μπορεί να έχει κάτι που γι' αυτόν (ή την ομάδα του) να είναι ιερό. Η ιερότητα υπάρχει σε αντικείμενα, όπως λ.χ. η ιερή Κάαμπα στη Μέκκα και σε χώρους οι οποίοι είναι σχεδόν πάντα περικλειστοί, αφού έχουν μια ιδιαιτερότητα σε σχέση με τους αντίστοιχους κοινόχρηστους. Εδώ ας γίνει μια επισήμανση για τον ιδιωτικό και τον δημόσιο χαρακτήρα του ιερού: μπορεί κάτι να έχει ιερότητα για κάποιον και να είναι αδιάφορο για το σύνολο, όπως επίσης μπορεί κάποιος χώρος να είναι αποδεκτός από μια κοινωνία ως ιερός ή όχι. Η έννοια του ιερού υπάρχει συνεχόμενα τόσο στον ιδιωτικό, όσο και στον δημόσιο βίο των ανθρώπων, είτε ως καθολικά αποδεκτή κατάσταση από μια κοινωνία ατόμων με κοινούς κώδικες επικοινωνίας είτε ως προσωπικό βίωμα.

Μπορούμε ίσως να πούμε ότι είναι μια θεμελιώδης ανάγκη του ανθρώπου, η οποία ιεραρχείται αμέσως μετά από τις ανάγκες του για επιβίωση. Στους παλαιότερους πολιτισμούς, δεν θα μπορούσαμε να φανταστούμε μια κοινωνία που να μην έχει ένα ιερό σημείο, έναν ιερό χώρο που να βιώνεται αυτή η εμπειρία, σε αντίθεση με αυτό που συμβαίνει στη σημερινή, αποϊεροποιημένη εποχή.

Περιγραμματακά, ας αναφέρουμε ότι μπροστά στο ιερό αντικείμενο ή μέσα σε έναν ιερό χώρο υπάρχει μια αίσθηση του διαφορετικού, ένα δέος γι' αυτό που ναι μεν είναι αυτού του κόσμου, αλλά ταυτοχρόνως είναι και η αιτία που προκαλεί δυνατότητες θέασης των πραγμάτων από νέες οπτικές γωνίες, καθώς και κατανόησης αγνώστων στοιχείων μέσα στον εκτιμώμενο ως τότε γνωστό χώρο. Εδώ πρέπει να διασαφηνιστεί η παραπάνω περιγραφή σε σχέση με τη θρησκευτική συγκίνηση, η οποία προκαλείται από την ανάγκη του ανθρώπου-πιστού για σωτηρία και λύτρωση από μια ανώτερη ύπαρξη.

Αντιθέτως, το δέος μπροστά σ' ένα ιερό αντικείμενο ή σ' έναν ιερό χώρο δεν εδράζεται σε μια σχέση ανταπόδοσης, σε μια ανάγκη στήριξης μέσω της εναγώνιας αναζήτησης ενός υποτιθέμενου σταθερού σημείου. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός της οικειοποίησης του ιερού απ' όλα τα θρησκευτικά συστήματα του κόσμου, το οποίο έγινε απαραίτητο εργαλείο αλλά ποτέ δεν αποκτούσε τις πραγματικές του διαστάσεις και ιδιότητες, αφού έτσι θα προκαλούσε μεγάλους κλυδωνισμούς στα θεμέλια της εκάστοτε θρησκείας. Το ιερό, αποδυναμωμένο ειδικά στις μεγάλες θρησκείες όπως ο χριστιανισμός και ο ισλαμισμός, προσαρτάται ως βασικό στοιχείο στο σύνθετο άρμα της θρησκείας με στόχο την «αποκάλυψη» του κοσμικού μυστηρίου, σε σύμπραξη με τα εκάστοτε εξουσιαστικά συμφέροντα.

Προκύπτουν εδώ ως ζητούμενα:

- α) ο τρόπος με τον οποίο το ιερό λειτούργησε μέσω της θρησκείας στον δυτικό κόσμο
- β) πώς αναθεωρήθηκε η έννοιά του στο πλαίσιο του Διαφωτισμού
- γ) ο τρόπος που το ιερό γινόταν αντιληπτό σε άλλους πολιτισμούς

δ) η σχέση του ιερού με τον χώρο του παιχνιδιού (Spielraum)

Σε θρησκευτικά, μεταφυσικά πλαίσια, το ιερό έχει τον δογματικού τύπου χαρακτήρα εμφάνισης του θεϊκού στοιχείου, και σηματοδοτεί την παρουσία του στον κόσμο. Στη θρησκεία, το ιερό είναι το ρήγμα, η είσοδος όπου η θεότητα θα εισέλθει να κατοικήσει έναν τόπο, ο οποίος θα ονομάζεται έτσι μέχρι να καταστραφεί ή να καταληφθεί από ανθρώπους που δεν τον βλέπουν με αυτόν τον τρόπο. Το ιερό υπόκειται σε συνεχείς μεταβάσεις, μετατροπές, κάτι το οποίο οφείλεται στον χρόνο και στις εναλλαγές των θρησκειών που γίνονται σε ένα συγκεκριμένο μέρος κάθε φορά. Σε περίπτωση μη εμφάνισης, για κάποιους λόγους, της επόμενης θρησκείας, ή φθοράς και απαξίωσης της ήδη υπάρχουσας, το ιερό έχει μια διαφορετική, πιο ουσιαστική εμφάνιση.

Αυτή η εμφάνιση έγινε για πρώτη φορά στην Αρχαία Ελλάδα, το ιερό ήταν μέχρι τότε η κλειστή άρρητη θέση, μέσω της οποίας οι τελετουργικές πρακτικές είχαν μια αναπαριστώμενη δομή όπου το κοσμικό μυστήριο εννοούταν ως μια αόρατη σύνθεση σχέσης με τον ορατό και κατανοητό κόσμο. Κατά τον Αριστοτέλη, η μίμηση είναι ένα φυσικό εργαλείο κατανόησης του κοσμικού μυστηρίου. Στην γνωστή ρήση του σύμφωνα με την οποία η τέχνη μιμείται τη φύση, η μίμηση δεν είναι αντιγραφή της φύσης, αλλά η πράξη κατανόησης των μηχανισμών δημιουργίας της. Η τέχνη δημιουργεί παράλληλα με τη φύση· ενίοτε, παρουσιάζει μορφές ως εικόνα ή έννοια που δεν μπορούν να εκφραστούν στη φύση με αυτόν τον τρόπο.

Πράγματι, το θέατρο στην Αρχαία Ελλάδα είναι ο χώρος όπου διαδραματίζεται η μεταφορά-μετατροπή του ιερού μύθου σε δημόσιο λόγο. Για πρώτη φορά στην ιστορία, με μια εκπληκτική κίνηση ο κλειστός χώρος του ιερού γίνεται θέαση[3] και εορτή.[4] Η ορχήστρα όπου οι ηθοποιοί παίζουν είναι ο χώρος παιχνιδιού, μέσω της θεατρικής δράσης, το ιερό προβαλλόμενο ως παιχνίδισμα θεάται, ακυρώνεται, διαχέεται, δημιουργώντας τον φυσικό χώρο ύπαρξής του: ο Λόγος δημοσιοποιείται ως ενσάρκωση και αλήθεια, εκπορευόμενος από τον ιερό τόπο, ως συνέχειά του. Άξιο αναφοράς είναι το γεγονός ότι σε αυτό το σχήμα η ύπαρξη και η πραγμάτωση του Λόγου νοείται όχι ως μια ρηζικέλευθη ενέργεια κατάργησης του θρησκευτικού πλαισίου, αλλά, απεναντίας, θεωρείται το πλαίσιο αυτό ως η αφετηρία και ο γενέθλιος τόπος του.

Αιώνες αργότερα, ο Καντ στο έργο του Η θρησκεία εντός των ορίων του λόγου και μόνο κάνει μια εκτενή αναφορά στις -όπως τις αποκαλεί- ιστορικές θρησκείες, π.χ. τον χριστιανισμό, τον βουδισμό, που αποτελούν την απαραίτητη προϋπόθεση για το πέρασμα στην ηθική θρησκεία του Λόγου. Εδώ ο Λόγος δεν αναφέρεται μόνο στη γλωσσική λειτουργία επικοινωνίας αλλά και στον διυποκειμενικό, καθολικό, υπερβατολογικό, ανθρώπινο Λόγο, ο οποίος περικλείει την ηθικότητα ως τον πυρήνα που θα έπρεπε να αποτελεί το βασικό σημείο αναφοράς μεταξύ των ανθρώπων. Πριν από την εφαρμογή του Λόγου όμως, υπάρχουν οι ιστορικές θρησκείες, που λειτουργούν ως ένα είδος προθαλάμου.

Παρόλο που η αρχική καταβολή του ανθρώπου είναι εκείνη του καλού, υπάρχει μια φυσική τάση ενάντια στην ηθικότητα. Η ευδαιμονία κατά τον Γερμανό φιλόσοφο πρέπει να προκαλείται μέσω της εκπλήρωσης της ηθικότητας. Όταν γίνεται αντιστροφή και οι ηθικοί νόμοι τηρούνται ως καθήκον με γνώμονα όμως την ευδαιμονία, μέσω της επιλεκτικής χρήσης τους, τότε ο άνθρωπος απομακρύνεται από την ηθική. Η ροπή αυτή είναι μια ανάγκη απελευθέρωσης από το ηθικό πλαίσιο γνωρίζοντας εκ των προτέρων ότι αυτή η πράξη προκαλεί το κακό.[5]

Πώς αντιμετωπίζεται το ριζικό κακό στον Καντ; Είναι αναγκαία μια πλήρης μεταστροφή καρδιάς, μια καθολική αλλαγή νοοτροπίας. Εδώ, κατ' αρχήν, τον ρόλο της μεταστροφής αναλαμβάνει η ιστορική θρησκεία, μια κοινότητα καλοπροαίρετων ατόμων συγκροτεί ένα σύνολο, μια εκκλησία, μέσω της οποίας επιδιώκεται το ύψιστο αγαθό της ηθικής τελειότητας. Η ατελής ανθρώπινη φύση διακατέχεται κατά τον Καντ από την ανάγκη της ιστορικής θρησκείας ως πρώτο στάδιο για την εκπλήρωση του ανωτέρου στόχου.

Το πεδίο που κινούνται οι θρησκείες, πέρα των ορίων του Λόγου, είναι το κατ' εξοχήν μεταφυσικό πεδίο του απολύτου, του υπερβατού, και η εκτέλεση των ηθικών, εδώ θείων, εντολών συστήνει το θρησκευτικό οικοδόμημα. Στη θρησκεία το δύσκολο έργο της πρόσληψης του ηθικού λόγου προσπαθεί να υπερκεραστεί με τη σχηματοποίησή του. Ο Λόγος ως κάτι πέρα και πάνω από τις αισθήσεις, δεν μπορεί να κατανοηθεί από τον άνθρωπο και γι' αυτό σχηματοποιείται σε «... εικόνες, σύμβολα, αλληγορίες, μεταφορές, ενδεχομένως

ακόμα και σε μύθους ή μυθικές παραστάσεις ώστε να αντιληφθεί και να προσοικειωθεί το διαφορετικά ακατανόητο ή, πάντως, δυσχερέστερα προσπελάσιμο, καθαρά ηθικό νόημα...»[6].

Η κριτική την οποία ασκεί ο Καντ στο οργανωμένο θρησκευτικό σύστημα και στους εκπροσώπους του συνίσταται στο γεγονός της εκμετάλλευσης των παραπάνω ανθρωπίνων αδυναμιών. Αποκαλούνται «θεάρεστες» και «ιερές» πρακτικές που μπορούν να εφαρμοστούν από τον καθένα,[7] το θρησκευτικό σύστημα είναι οργανωμένο έτσι ώστε να μην ενδιαφέρουν οι αληθινές προθέσεις, αλλά η τήρηση του καταστατικού, κι έτσι μπορεί ο κάθε κακόβουλος και κακοπροαίρετος χαρακτήρας ανθρώπου να επιτελεί «θεάρεστο» έργο, με αποτέλεσμα η πειθήνια υποταγή σε ένα θέσπισμα να αντικαθιστά την ελεύθερη επίδειξη σεβασμού στον ηθικό νόμο.

Από τα παραπάνω θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε ότι:

α) φαίνεται να λείπει από τα κλειστά θρησκευτικά συστήματα η ελευθερία να εκφράζεται το ηθικά ορθό

β) γίνεται αντιληπτή η απώλεια της αίσθησης του ιερού (στην πραγματική και ουσιαστική διάστασή του) μέσα από πρακτικές και κανονισμούς ανελευθερίας, υποταγής και δεισιδαιμονίας.

Πού θα μπορούσε άραγε να υπάρξει μια ελευθερία έκφρασης μέσα από μια κοινά αποδεκτή τάξη κανόνων με στιγμές κατά τις οποίες ο άνθρωπος συνεπαρμένος, γοητευμένος, καθώς βιώνει το θαύμα της ζωής, θα την αναπλάθει «αναδημιουργώντας» την; Αυτός είναι ο οριοθετημένος χώρος του παιχνιδιού.

Το ιερό στο παιχνίδι έγκειται στο γεγονός της ελεύθερης δράσης σε ένα οριοθετημένο κοσμικό πλαίσιο. Σύμφωνα με τον Χουζίνγκα:«...καθώς το διατυπώνει ο Leo Frobenius, ο αρχαϊκός άνθρωπος παίζει την τάξη της φύσης όπως είναι αποτυπωμένη στη συνείδησή του. Στο απώτερο παρελθόν, πιστεύει ο Frobenius, ο άνθρωπος πρώτα αφομοίωσε τα φαινόμενα της βλάστησης και του ζωικού βίου και κατόπιν συνέλαβε την ιδέα του χρόνου και του χώρου, των μηνών και των εποχών, της διαδρομής του ήλιου και της σελήνης. Και τώρα παίζει τη μεγάλη αυτή πομπική τάξη της ύπαρξης σ' ένα ιερό έργο στο οποίο και

μέσω του οποίου πραγματοποιεί εκ νέου ή "αναδημιουργεί" τα αναπαριστάμενα συμβάντα και συντελεί έτσι στη διατήρηση της κοσμικής τάξης. Ο Frobenius αντλεί απ' αυτό το "παίξιμο της φύσης" συμπεράσματα που οδηγούν ακόμη μακρύτερα. Το θεωρεί αφετηρία της όλης κοινωνικής τάξης

καθώς και των κοινωνικών θεσμών. Μέσα απ' αυτό το τελετουργικό παιχνίδι, η πρωτόγονη κοινωνία αποκτά τις ακατέργαστες μορφές διακυβέρνησής της».[8]

Η οριοθέτηση ενός χώρου δηλώνει ότι μας είναι οικείος, ότι τον κατέχουμε και έχουμε γνώση αυτού, οπότε οι περικλειστοί τόποι στην περίπτωσή μας δεν είναι οι χώροι αναζήτησης θεϊκής παρουσίας, αλλά θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε, ότι είναι οι κατανοημένες θέσεις της ανθρώπινης αντίληψης επί ενός θέματος. Η ιερότητα εδώ υπάρχει ως γεγονός αλήθειας, η οποία όμως πάντοτε διαφεύγει της ανθρώπινης νόησης. Ένας χώρος «καθαρός» από οτιδήποτε θα μπορούσε να τον κάνει δυσερμήνευτο και «σκοτεινό» συνεχίζει να έχει ακόμα και σε μια ανοικτή και κατανοημένη έκταση μια διαφεύγουσα τάση. Η διαφυγή αυτή δεν εκπορεύεται από κάπου αλλού, αλλά προσδιορίζει το απύθμενο βάθος αλήθειας ενός υποτιθέμενα γνωστού χώρου.[9]

Η παρανόηση, ηθελημένα ή όχι, αυτού του ιερού χώρου δημιούργησε την λανθάνουσα πορεία των θρησκευτικών συστημάτων. Η ανάγκη των ανθρώπων για σύμβολα, ο φόβος του θανάτου, η φυσική τάση ομαδοποίησης και ανάδειξης αρχηγού, οδήγησε σταδιακά στον θρησκευτικό ολοκληρωτισμό ο οποίος απονέκρωσε καθετί ιερό και παιγνιώδες, μέσω εφαρμογής «σοβαρών» κανόνων και γενικά πραγμάτων που απείχαν παρασάγγας από τον χώρο του παιχνιδιού. Η τακτική αυτή οδήγησε σε μια αποϊεροποιημένη και μη-παιγνιώδη εποχή. Αβίαστα τίθεται το ερώτημα: πού υπάρχουν οι ιεροί τόποι σήμερα στον Δυτικό Κόσμο και κατά πόσο εορτάζεται, όταν υπάρχουν, η ελευθερία σε αυτούς;

ΑΠΟΪΕΡΟΠΟΙΗΣΗ

Σύμφωνα με τον Άγκαμπεν, ο σύγχρονος άνθρωπος δεν ξέρει να παίζει. Ακόμα και όταν «παίζει» ή «γιορτάζει» επ' ουδενί αυτές οι έννοιες δεν λαμβάνουν χώρα όπως τις αναλύσαμε παραπάνω. Ο σύγχρονος άνθρωπος προσπαθεί να βρει εναγωνίως «την απολεσθείσα γιορτή, μια επιστροφή στο ιερό και στις τελετουργίες του, ακόμη και όταν πρόκειται για την μορφή των σαχλών και ανώφελων τελετών και εκδηλώσεων της νέας θεαματικής θρησκείας, ή για ένα μάθημα τάγκο σε μια επαρχιακή αίθουσα χορού».[10]

Στη Δύση, το θρησκευτικό σύστημα του χριστιανισμού εκκοσμικεύει την ουράνια κυριαρχία του ενός θεού στην επίγεια μοναρχία, η εκκοσμίκευση «είναι μια μορφή απώθησης, που αφήνει άθικτες τις δυνάμεις, τις οποίες περιορίζεται να μετατοπίζει από τον έναν τόπο στον άλλο», [11] έτσι δημιουργείται το δόγμα, το κλειστό σύστημα που δεν επιδέχεται αναλύσεων, αντιρρήσεων, επαναπροσδιορισμών.

Το γεγονός ότι ο άνθρωπος ψάχνει εναγωνίως την «απολεσθείσα γιορτή» προκαλείται αναπόδραστα από τη διαμονή του σε ένα περιβάλλον δογμάτων, όπου η δυνατότητα αληθινής χρήσης απουσιάζει επώδυνα. Μάταια προσπαθεί να βρει έναν χώρο ανταλλαγής, ανταπόδοσης, να δώσει και να δοθεί, τουναντίον είναι, μέχρι στιγμής τουλάχιστον, καταδικασμένος να νιώθει και να λέει ως ιερό, όποτε και αν θυμάται αυτή τη λέξη, χρηστικά αντικείμενα που, μέσα από ένα αίσθημα αχρηστίας λόγω της αψεγάδιαστης εμφάνισής τους, προκαλούν έναν φαύλο κύκλο συνεχούς αναζήτησης και αγοράς νέων αντικειμένων (κατανάλωση).

Αυτή η αναζήτηση και ο τρόπος σκέψης βέβαια επεκτείνεται σε όλες τις εκφάνσεις και δραστηριότητες του ανθρώπου-καταναλωτή. Ο Βάλτερ Μπένγκιαμιν, στο κείμενό του Ο Καπιταλισμός ως θρησκεία, διαπιστώνει ότι ο καπιταλισμός δεν είναι η εκκοσμίκευση του χριστιανισμού αλλά ο ίδιος ένα θρησκευτικό φαινόμενο στην πιο ακραία του μορφή: ως μόνος και απαράβατος νόμος ακόμα και πάνω από την αξία της ζωής είναι το κέρδος.

Το κέρδος, ως παράγωγο των θρησκευτικών συστημάτων, προβάλλει στον όρο «εργασία» τις έννοιες της ιερουργίας και της εορτής, οι οποίες ενώ κάποτε

είχαν έναν συγκεκριμένο χώρο και χρόνο εκτέλεσης, στην καπιταλιστική εργασία είναι μια «εορτή-τελετουργία» που εφιαλτικά συνεχίζεται μέχρι κατάρρευσης. Ως θρησκεία δεν επιδιώκει την λύτρωση για τον πιστό, αλλά την επιβάρυνση με συνεχόμενες ενοχές. Όσο καλό και να είναι το αποτέλεσμα της εργασίας, θα υπάρχει πάντοτε το καλύτερο που δεν επιτεύχθηκε (ο φαύλος κύκλος της κατανάλωσης) γεννώντας ενοχικά σύνδρομα. Ένα παράδειγμα: μπορούμε να πάρουμε τη φράση «ο πρώτος είναι πρώτος και ο δεύτερος τίποτα», στην οποία φαίνεται η απουσία παιχνιδιού όχι στο γεγονός ότι κάποιος θέλει να είναι πρώτος, κάτι τέτοιο είναι θεμιτό ως ένα σημείο, αλλά ότι ο δεύτερος απαξιώνεται ως τέτοιος.

Στον καπιταλισμό διαρρηγνύονται βίαια τα όρια ενός ιερού τόπου, και η έκλυση ιερής ενέργειας προβάλλεται ανίερα σε ένα αντικείμενο ή μια ιδέα. Δημιουργείται έτσι ένα εκκοσμικευμένο μόρφωμα παραδιδόμενο προς «χρήση» (κατανάλωση) στο πλαίσιο ενός «ιερού ενεργήματος». Προκαλείται συνειδητά η ασάφεια δυνατότητας καθορισμού ενός ιερού σημείου και η τάχα εμφάνισή του στην τάδε ή στη δείνα μορφή οδηγεί στην μάταιη αναζήτησή του. Έτσι εξηγείται γιατί κάποιος καταναλωτής, αγοράζοντας κάτι καλό και ακριβό, έχει την αίσθηση της πολυτιμότητας και προσπαθεί να το δει ως κάτι που δεν είναι: ως ιερό. Η ασάφεια που υπάρχει προκαλεί τη συνεχή αναζήτηση του καταναλωτικού προϊόντος ως προσπάθεια να επιτευχθεί μια βιωμένη χρήση του, πράγμα που οδηγεί βέβαια σε έναν φαύλο κύκλο.

ΠΟΛΕΜΟΣ

Ένας άλλος χώρος ασάφειας στη σημερινή εποχή είναι αυτός του πολέμου. Θεωρητικά ο πόλεμος είναι εντός πολιτισμένων πλαισίων,[12] όταν διεκδικείται κάτι από δυο, περίπου ισάξιες, πλευρές. Ο πόλεμος προέρχεται από το χώρο του παιχνιδιού. Αρκεί να αναφέρουμε ότι:

α) υπήρχαν στον ευρωπαϊκό χώρο κανόνες που είχαν τη καταβολή τους στους κώδικες τιμής της ιπποσύνης, ορισμένοι πόλεμοι μικρής έκτασης γινόταν εν είδει

παιχνιδιού σε χώρο περιφραγμένο, περικλειστο, και

β) διάφορα περιστατικά που υπογραμμίζουν τη σχέση καταβολής παιχνιδιού – πολέμου, όπως η συμφωνία ανακωχής μεταξύ μερικών Γάλλων και Γερμανών στρατιωτών, κατά τη διάρκεια του Πρώτου Παγκοσμίου πολέμου, για να παίξουν ποδόσφαιρο. Βέβαια, αυτή η ανώτερη πράξη ακύρωσης του πολέμου τιμωρήθηκε με τη καταδίκη τους σε θάνατο από τους ανωτέρους, οι οποίοι έβλεπαν με την πρόπουσα «σοβαρότητα» τον πόλεμο που διεξαγόταν τότε.

Είναι αδιαμφισβήτητο γεγονός ότι τα πράγματα άλλαξαν ριζικά ύστερα από τα στρατόπεδα συγκέντρωσης και την ατομική βόμβα, η απομάκρυνση από το παιχνίδι και από κάθε κανόνα δικαίου έχει τις καταβολές της στην πεποίθηση ότι ο πόλεμος είναι μια σοβαρή κατάσταση.[13] Όταν νοήθηκε ο πόλεμος ως πραγματικά κάτι «σοβαρό», έκοψε κάθε δεσμό με τον πόλεμο του παρελθόντος. Η σοβαρότητα μέσα σε έναν πόλεμο ήταν που οδήγησε από το Δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο και έκτοτε στις χειρότερες καταστάσεις που γνώρισε ποτέ ο άνθρωπος. Πώς μπορεί άραγε να θεωρηθεί πολεμική ενέργεια η εξόντωση χιλιάδων αμάχων είτε στα στρατόπεδα συγκέντρωσης είτε στο Ναγκασάκι;

Στις μέρες μας τα ζητήματα που διακυβεύονται στον πόλεμο και οι διαστάσεις που εκλαμβάνουν είναι ακόμα χειρότερα. Η υποτιθέμενη «σοβαρότητα» προξενεί ασάφεια ως προς την έναρξη ή την παύση του, σε πλήρη αντιστοιχία με την ασάφεια του εντοπισμού του ιερού μέσω της καταναλωτικής αναζήτησης. Ζούμε σε μια κατάσταση όπου υπάρχει ο διαρκής πόλεμος κατά της τρομοκρατίας, όπως αυτός εφαρμόζεται από τις Η.Π.Α., σε οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη. Υπάρχουν βέβαια τα σταθερά σημεία εμφάνισής του στο Ιράκ, Αφγανιστάν, Παλαιστίνη αλλά το μοντέλο πολέμου των Η.Π.Α. επιτρέπει να επεμβαίνουν όταν και όπου θέλουν, χωρίς βέβαια οποιαδήποτε έγκριση από τον Ο.Η.Ε. Υπάρχει σοβαρή κατάσταση σε αυτόν τον πόλεμο; Ναι, αλλά όχι από την πλευρά του επιτιθέμενου. Η προσπάθεια αντίστασης λαών που είναι υπό κατοχή, από τις Η.Π.Α και άλλες χώρες με παρόμοια συμπεριφορά, είναι μια ηθικά ορθή πράξη μέσα σε μια σοβαρή κατάσταση. Είναι ιερή τους υποχρέωση και υπάρχει σοβαρότητα στον πόλεμο (εκτός πλαισίων παιχνιδιού) μόνο από την πλευρά του αμυνόμενου. Ο τρόπος που οι στρατοί κατοχής εννοούν τη σοβαρή κατάσταση σε ένα πόλεμο είναι τόσο διαστρεβλωμένος, όσο και η φράση «χρησιμοποιήστε

πλαστικές σφαίρες σε πραγματική μάχη» (πράγμα που τους συνιστούμε να το κάνουν στη μάχη έστω και για μια μέρα αφού το «σοβαρό» αλλά και το παιχνίδι στον πόλεμό τους είναι τόσο ξένα όσο και οι πλαστικές σφαίρες ως υλικό πολέμου).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μέσα από τα παραδείγματα της κατανάλωσης και του πολέμου, μπορούμε να παρατηρήσουμε λοιπόν ότι έχουν εκλείψει η ιερότητα και το παιχνίδι στον Δυτικό κόσμο.

Όμως αυτές οι έννοιες δεν δύναται να εκλείψουν καθ' ολοκληρίαν, καθώς έχουν πλέον εγγενή χαρακτηριστικά. Συνεχίζουν είτε να λαμβάνουν χώρα σε λανθάνουσα μορφή (λόγω της καθιέρωσης συνειδητών μέτρων καταστολής από τις αρχές εξουσίας), είτε ως μορφές αντίδρασης, έκφρασης και δημιουργίας μέσα στην τέχνη. Κάτι το περικλειστο έχει βέβαια όλες τις ιδιότητες του ιερού χώρου και των κανόνων του παιχνιδιού, αλλά είναι κάτι πιο ευρύ, γιατί περικλείουμε αυτό που πλέον είναι πολύτιμο. Το περικλειστο παρέχει προστασία-ασφάλεια από τον έξω χώρο που έχει αποκτήσει πια διαφορετικά χαρακτηριστικά. Το πιο πιθανό είναι ο έξω χώρος να έχει υποστεί κάποιες διαφοροποιήσεις προς κάτι το εχθρικό, αδιάφορο ή ξένο ως προς το περικλειστο.

Τι ήταν όμως κάποτε αυτός ο χώρος; Μήπως ήταν ίδιος με αυτόν που τώρα είναι περικλειστος λόγω της πολυτιμότητάς του; Μήπως ήταν και αυτός ένας ιερός χώρος, ένας τόπος παιχνιδιού που απώλεσε τις ιδιότητές του; Όπως λόγου χάρη όταν σε μια μεγάλη πόλη εκατομμυρίων τόνων τσιμέντου, βλέπουμε στη μέση ένα πάρκο πρασίνου, ο ιερός χώρος αυτού του πάρκου και η κλειστότητά του σήμερα δεν μπορεί παρά να μας υπενθυμίσει την απεραντότητα που είχε τότε, όντας ιερός τόπος. Η ιερότητα εδραζόταν στο παιχνίδι, ως βίωση και κατανόηση εκτεινόμενη σε όλο το χώρο. Αυτό που τώρα είναι περικλειστο, κάποτε διαχεόταν παντού ως κάτι το φυσικά νοούμενο. Τα χαρακτηριστικά που υπάρχουν σήμερα, τα απέκτησε λόγω της πολυτιμότητας που γεννιέται στο

περίκλειστο.

Αυτό το περίκλειστο υπάρχει στην τέχνη, μέσω της δημιουργικής διαδικασίας. Πρέπει να το εννοήσουμε χωρίς τις μεταφυσικές του διαστάσεις, αλλά ως μία έννοια που προέρχεται από αυτόν και για αυτόν τον κόσμο. Τα υλικά και οι ιδέες ενός έργου τέχνης είναι τα στοιχεία που το αποτελούν. Σ' ένα έργο αναζητείται ο τρόπος συμπίεσης και ταύτισης της ιδέας με υλικά και, όταν αυτό συντελείται, μπορεί κανείς να παρατηρήσει ότι η μορφή ενός υλικού, εμπορούμενου πλέον από τις ιδέες της τέχνης, δεν τείνει να παραλληλίζει- συμβολίζει εαυτόν σε κάτι ανώτερο από εκείνο. Μέσα στον κόσμο των υλικών και ιδεών που ζούμε, το έργο τέχνης ορίζει έναν περίκλειστο δικό του κόσμο όπου αυτό το συγκεκριμένο υλικό μαζί με την ιδέα που το διατρέχει σχηματίζουν έναν πρωτόγνωρο χώρο παιχνιδίσματος και ιερότητας.

Κάθε φορά που δημιουργείται ένα έργο τέχνης, δημιουργείται ένας χώρος με δικούς του κανόνες που δεν υπήρχε έως τότε. Η ιερότητά του έγκειται στο γεγονός αυτής της ένωσης, η οποία δεν μπορεί να ιδωθεί και να βρεθεί ως τέτοια έξω από τον τρόπο λειτουργίας της τέχνης.

Άραγε αυτή η ταυτοποίηση και η συμπύκνωση υλικών-ιδεών από έναν καλλιτέχνη, γίνεται μόνο ως εσωτερική ανάγκη έκφρασης και δημιουργικότητας; Ποιος ο λόγος να γίνει αυτό, αν όχι για να ιδωθεί από το θεατή; Ο ιερός τόπος του έργου τέχνης λαμβάνει χώρα μόνο όταν συμμετέχει ο άλλος,[14] ως θεατής. Η ιερότητα, προκαλείται από τον σεβασμό του θεατή προς το έργο και αντίστροφα. Το έργο είναι ιερό, γιατί ως περίκλειστο δέχεται τον θεατή του σε ένα οριοθετημένο χώρο εκπληγάζουσας ελευθερίας μέσω αναρίθμητων συνδυασμών υλικών και ιδεών. Οι κανόνες του υπάρχουν με στόχο να προκαλέσουν την ελευθερία που ο θεατής- συμμετοχός καλείται να αναζητήσει.

Το σημαντικό γεγονός είναι ότι, ως αποτέλεσμα τούτου, καλείται να συνεχίσει την αναζήτηση εκτός του περίκλειστου χώρου της τέχνης. Καλείται δηλαδή να προσπαθήσει να λειτουργήσει με αυτόν τον ελεύθερο τρόπο, στον δικό του προσωπικό χώρο, κι επομένως η ιερότητα της συμμετοχής του θεατή στο έργο τέχνης παίρνει σάρκα και οστά όταν συντελείται και ολοκληρώνεται εκτός των ορίων της.

Έτσι, σε πρώτο επίπεδο, η ιερότητα και το παιχνίδι[15] υπάρχουν ως ο απαραίτητος πρωταρχικός χώρος για την θέαση του έργου τέχνης, αλλά ως στόχος, εκπλήρωση και επιθυμούμενο αποτέλεσμα, είναι η διαδικασία αυτή να αποκτήσει χώρο εκτός των ορίων της τέχνης. Η ελευθερία που κομίζει η τέχνη είναι κάτι που ενοχλεί, όπως και το παιχνίδι, υπερβαίνει τα ζεύγη των εννοιών «ηθικό-ανήθικο», «καλό-κακό», «σωστό-λάθος», όπως αυτά είναι θεσμοθετημένα στον ευρύτερο κοινωνικό χώρο· θα μπορούσαμε να πούμε ότι μέσω της δημιουργίας και της θέασης του έργου τέχνης σχηματίζεται ένας χώρος ελευθερίας και ιερότητας με απώτερο στόχο την εξάπλωση της ελεύθερης σκέψης σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

[1] Ο Le Corbusier, στο Για μια αρχιτεκτονική, μτφρ. Παναγιώτης Τουρνικιώτης, Εκκρεμές, Αθήνα 2005, σελ.145, αναφέρει τα εξής σχετικά με την κάτοψη: «Η κάτοψη είναι ο καθορισμός των πάντων· είναι μια αυστηρή αφαίρεση, μια αλγεβροποίηση εντελώς στεγνή για το βλέμμα. Είναι ένα σχέδιο μάχης. Η μάχη ακολουθεί, και είναι η μεγαλύτερη στιγμή. Η μάχη διεξάγεται με τη σύγκρουση των όγκων στον χώρο και με το ηθικό του στρατεύματος, είναι η δέσμη ιδεών που προϋπήρχαν και η κατευθυντήρια πρόθεση. Χωρίς καλή κάτοψη δεν υπάρχει τίποτε, όλα είναι εύθραυστα και δίχως διάρκεια, όλα είναι φτωχά, ακόμη και κάτω από το επίχρισμα του πλούτου».

[2] Ο όρος αυτός είναι φροϋδικός. Στην προσπάθεια ορισμού και ανάλυσης των ονείρων, ο Freud αναφέρεται α) στη συμπύκνωση, κατά την οποία εμφανίζεται στο όνειρο ένα αντικείμενο ή ένα πρόσωπο που είναι ταυτόχρονα δυο ή τρία πράγματα μαζί, β) στη μετάθεση, η οποία είναι μια μορφή λογοκρισίας, με τη μεταφορά μιας εικόνας σε λόγο ή αντίστροφα: π.χ., αν στο όνειρο δεν πρέπει να εμφανιστεί ένα μπαρ, στο οποίο είχαμε πάει, εμφανίζεται μια μπάρα γυμναστικής ή ένα γυμναστήριο, γ) στην απαίτηση για απεικονισμότητα, και δ) στην ανάγκη αφήγησης, χρειάζεται δηλαδή μια σειρά εικόνων οι οποίες να κατασκευάζουν εννοιολογικά το όνειρο.

[3] Ο Jean-Pierre Vernant, στο Μύθος και σκέψη στην Αρχαία Ελλάδα, μέρος β', μτφρ. Στέλλα Γεωργούδη, Δαίδαλος, Αθήνα 1989, σελ. 120, αναφέρεται στην αρχιτεκτονική η οποία είχε παρόμοια λογική δημιουργίας: «Ο ελληνικός ναός αποτελεί περισσότερο μια διαμονή παρά έναν τόπο λατρείας όπου μαζεύονται οι πιστοί (...) Αντί να περικλείεται, όπως ο ανθρώπινος οίκος, σ' έναν εσωτερικό οικογενειακό χώρο, το θεϊκό οίκημα έχει κατεύθυνση προς τα έξω, είναι στραμμένο προς το κοινό. Στο ανάκτορο, η τοιχογραφία στόλιζε τους εσωτερικούς τοίχους της αίθουσας· στον ναό, η γλυπτή ζωφόρος προβάλλεται στην πρόσοψη και προσφέρεται στον θεατή, που την κοιτάζει από τα έξω».

[4] Ο Georges Bataille, στο Η θεωρία της θρησκείας, μτφρ. Κώστας Κουρεμένος, Ύψιλον / βιβλία, Αθήνα 1982, σελ. 59-60, σημειώνει: «(...) η γιορτή τοποθετείται ξέχωρα μέσα στη συνείδηση μονάχα όταν

ενταχθεί στα πλαίσια της κοινότητας (...) η αποχαλίνωση της γιορτής έγινε δυνατή μονάχα χάρι σ' αυτή την αδυναμία της συνείδησης να την πάρει γι' αυτό που είναι. Το θεμελιώδες πρόβλημα της θρησκείας βρίσκεται σ' αυτή τη μοιραία παραγνώριση της γιορτής». Επίσης, ο Παύλος Καϊμάκης αναφέρει σχετικά: «Η γιορτή έχει το δικό της χρόνο. Ο Gadamer θα τον ονομάσει "πεπληρωμένο χρόνο" (erfüllte Zeit) αντιδιαστέλλοντάς τον προς τον άδειο χρόνο της καθημερινής ανίας. Χαρακτηριστικό του χρόνου αυτού είναι το διαρκές γίνεσθαι, και όχι η διάσπαση σε ξεχωριστές στιγμές. Αυτήν ακριβώς τη διάρκεια υπονοούμε με το ρήμα "τελώ" που χρησιμοποιούμε για τις γιορτές»: βλ. Η ερμηνευτική φιλοσοφία, Φιλοσοφική Εταιρία Ελλάδας, Αθήνα 1986, σελ.71.

[5] Εδώ, ας γίνει μια αναφορά στο παιχνίδι ως ελεύθερη πράξη και ας σημειωθούν κάποιες διαφορές με την ελευθερία που προκαλεί η ρήξη του ηθικού πλαισίου ως αντίδραση. Το παιχνίδι μέσα στο αυστηρό χωρικό και χρονικό πλαίσιο του, συνδυάζει τους κανόνες – οι οποίοι ως επί το πλείστον συνάδουν με την ηθική του εκάστοτε πολιτισμού – με την ελεύθερη βούληση. Στο παιχνίδι, δεν μπορεί να γίνει επιλεκτική χρήση κανόνων ούτε να επέλθει ρήξη με αυτούς χωρίς άμεσες επιπτώσεις. Στο γεγονός ότι κάποιος παίζει - παρόλο που αντιμετωπίζει το παιχνίδι με απόλυτη σοβαρότητα - έχει την επίγνωση ότι είναι μια ψεύτικη πράξη η οποία όμως ενέχει μέσα της την ελευθερία, αφού τηρούνται με ευχαρίστηση οι κανόνες του παιχνιδιού. Για τη σχέση ελευθερίας και νόμου ο Levinas, στο Ελευθερία και εντολή, μτφρ. Μιχάλης Πάγκαλος, Εστία, Αθήνα 2007, σελ.18-19, αναφέρει σχετικά: «Ωστόσο, παρά το ριζωμά της στην ελεύθερη βούληση, η εντολή του γραπτού νόμου έχει, ως απρόσωπη ορθολογικότητα του θεσμού, την τάση να αποξενώνεται διαρκώς από τη βούληση. Ο θεσμός υπακούει σε μια έλλογη τάξη, στην οποία όμως δεν αναγνωρίζεται πλέον η ελευθερία. Η ελευθερία του παρόντος δεν αναγνωρίζεται πλέον στις εγγυήσεις που η ίδια θέσπισε εναντίον της έκπτωσής της».

[6] Βλ. Κώστας Ανδρουλιδάκης, «Επιλεγόμενα» στο Καντ, Η θρησκεία εντός των ορίων του λόγου και μόνο, Πόλις, Αθήνα 2007, σελ. 454.

[7] Ο Freud, στις Επίκαιρες παρατηρήσεις για τον πόλεμο και τον θάνατο, μτφρ. Λευτέρης Αναγνώστου, Επίκουρος, Αθήνα 1998, σελ. 36, αναφέρει σχετικά: «Η πολιτισμένη κοινωνία, που απαιτεί την καλή πράξη και δεν ενδιαφέρεται για τα ορμικά κίνητρά της, έπεισε έναν μεγάλο αριθμό ανθρώπων να υπακούουν στα παραγγέλματα του πολιτισμού, ενώ σε αυτό δεν ακολουθούν την φύση τους».

[8] Γιόχαν Χουζίνγκα, Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (homo ludens), μτφρ. Στέλιος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Γνώση, Αθήνα 1989, σελ. 32.

[9] Στη μελέτη του με τίτλο Το έργο τέχνης. Δοκίμιο για την οντολογία των έργων, μτφρ. Παντελής Ανδρικόπουλος, Scripta, Αθήνα 2001, σελ. 80, ο Michel Haar αναφέρει σχετικά : «Το Ιερό, το "άθικτο" διαφεύγει κάθε νοητικού ορισμού, είναι περισσότερο άπιαστο από την ίδια την ύπαρξη, φέρνει σε αμηχανία τη λογική, είναι παράδοξο, ταυτόχρονα πανάρχαιο και πάντα νέο, κοντινό και απρόσιτο, οικείο και αποξενωμένο· είναι αυτό που βρίσκεται κλεισμένο στον εαυτό του, και αυτό που διαπερνά τα πάντα».

[10] Βλ. Giorgio Agamben, Βεβηλώσεις, μτφρ. σημ. Παναγιώτης Τσιαμούρας, Άγρα, Αθήνα 2006, σελ. 127.

[11] Ο.π. σελ. 127

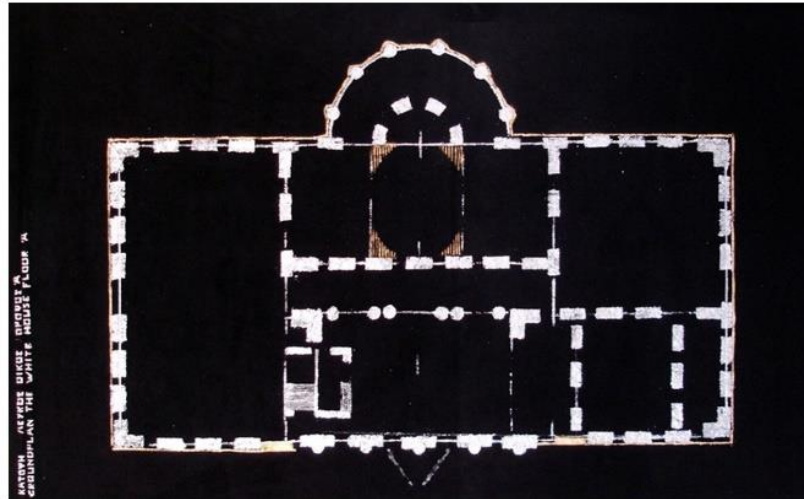
[12] Ο Freud, ό.π., σελ. 27, αναφέρει σχετικά: «(...) οι ελληνικές αμφικτιονίες απαγόρευαν την καταστροφή μιας ομόσπονδης πόλης, το κόσμιο των ελαιόδενδρών της και την αποστέρηση του νερού· σαν μια ιπποτική συμπλοκή, στην οποία απλώς θα αναδεικνυόταν η υπεροχή του ενός μέρους, (...) θα δειχνόταν πλήρης επιείκεια απέναντι στον τραυματία (...) φυσικά θα λαμβάνονταν όλα τα μέτρα προστασίας του άμαχου πληθυσμού, των γυναικών, που απέχουν από την πολεμική τέχνη, και των παιδιών, που μεγαλώνοντας θα συνάψουν σχέσεις φιλίας και αλληλοβοήθειας πέρα από τα σύνορα».

[13] Εδώ οι διαφορές στη λέξη «σοβαρό» είναι πολύ λεπτές, γιατί όντως, ο θάνατος ενός ανθρώπου στο μέτωπο πολέμου ήταν μια σοβαρή κατάσταση στους πολέμους του παρελθόντος, όμως αυτός ο θάνατος ερχόταν μέσα σε ένα πλαίσιο κανόνων και σαφήνειας - ομοιάζει με το παράδοξο φαινόμενο της μεγάλης σοβαρότητας την οποία επιδεικνύουν οι άνθρωποι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού – ενώ, αντιθέτως, όταν ο πόλεμος εν γένει θεωρείται κάτι σοβαρό, χάνεται ο οριοθετημένος χώρος έκβασής του, αφού παύει πλέον να έχει σχέση με παιχνίδι και ο στρατιώτης είναι έτοιμος χωρίς καμία αναστολή να κάνει το οτιδήποτε, με αποτέλεσμα τις αγριότητες των σύγχρονων πολέμων.

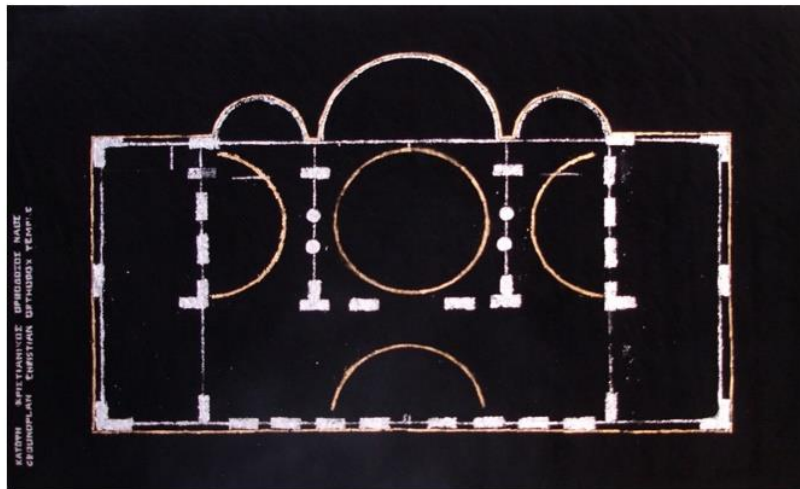
[14] Ο Levinas, ό.π., σελ. 62, εξηγεί σχετικά: «Η αυτοϋπονόμηση του Εγώ που συμπίπτει με τη μη αλλεργική παρουσία του Άλλου δεν οδηγεί απλώς σε μια απώλεια της βολής και της φυσικής αυτοπεποίθησης του εγώ, αλλά στην ηθική του εξύψωση».

[15] Ο Παύλος Καϊμάκης, ό.π., σελ. 71, αναφέρει σχετικά: «Το παιχνίδι απαιτεί συμμετοχή. Το παράδειγμα του Gadamer είναι εύγλωττο: αρκεί να θυμηθούμε πώς στρέφονται όλα τα κεφάλια των θεατών ακολουθώντας την πορεία της μπάλας, σ' έναν αγώνα τένις, όταν τον βλέπουμε στην τηλεόραση. Και η τέχνη απαιτεί συμμετοχή. Πραγματική εμπειρία ενός έργου τέχνης έχει μόνον αυτός που "συμμετέχει στο παιχνίδι" (mitspielt)».

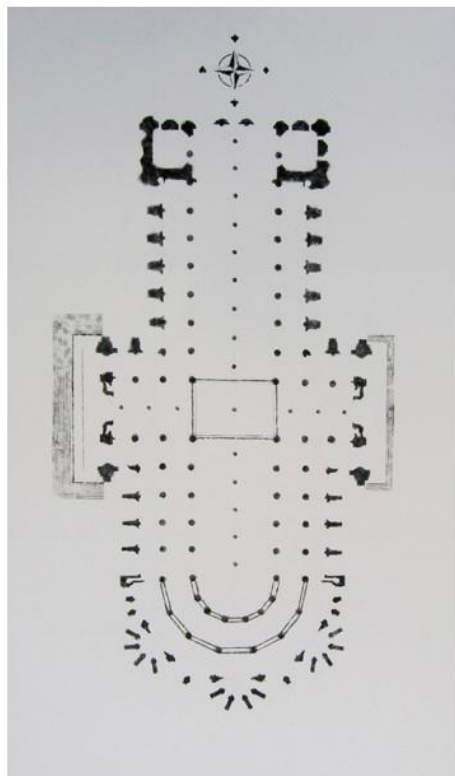
ΕΙΚΟΝΕΣ ΕΡΓΩΝ



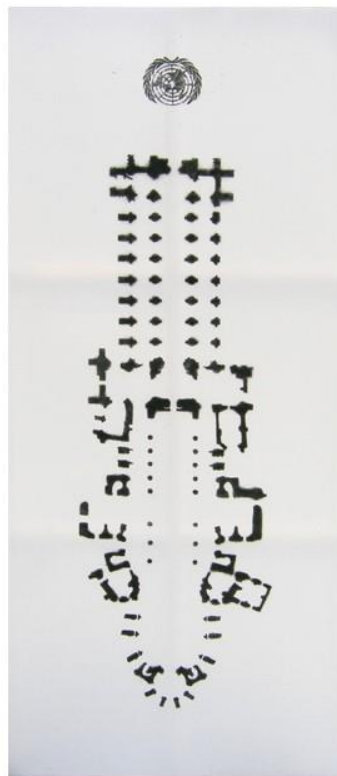
Sanctum play, Synthetic fur, silver, gold, 190cmX140cm, 2007



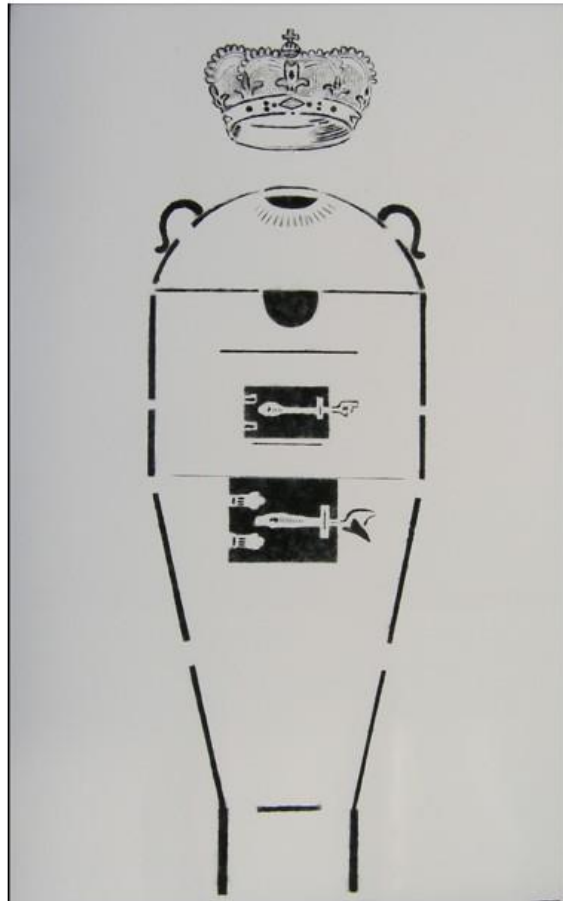
The White House(1), Synthetic fur, silver, gold 180cmx120cm, 2008



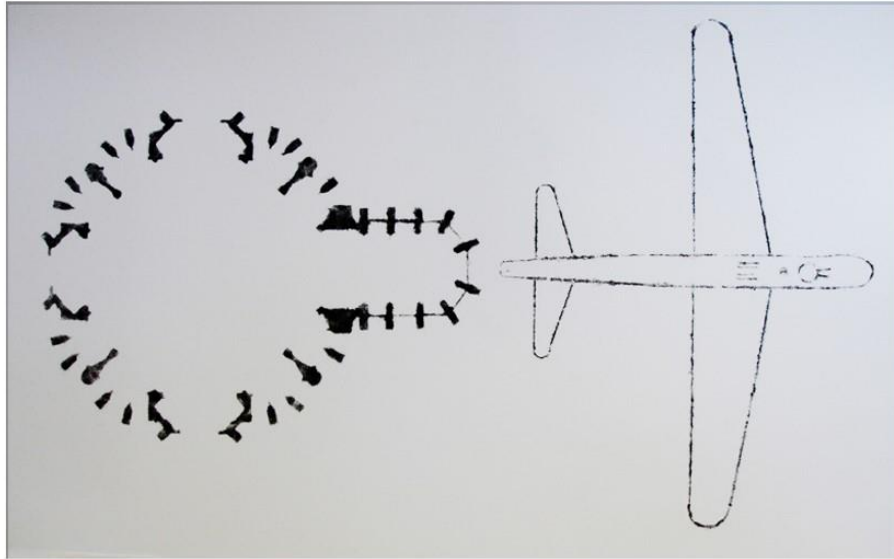
Untitled, Synthetic fur on canvas
180cmX290cm, 2008



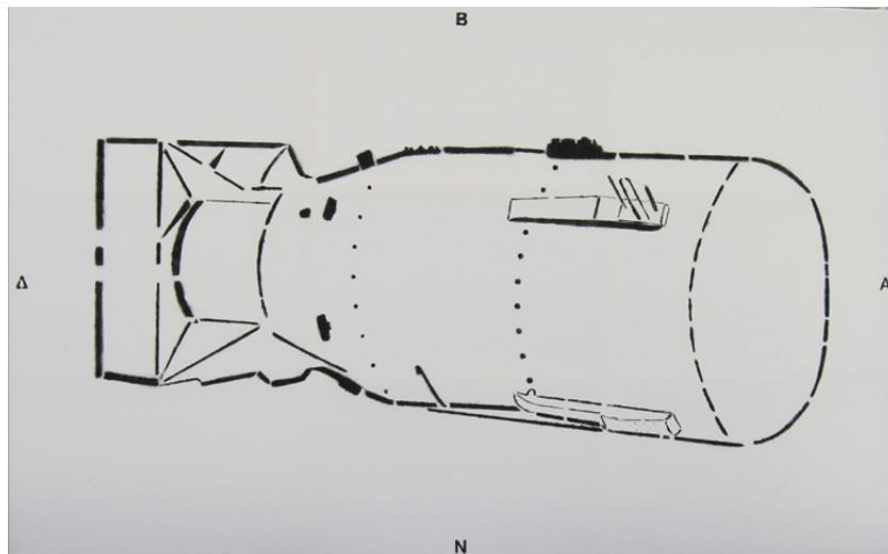
Untitled, Synthetic fur on canvas,
190cmX130cm, 2008



Rex incinerator, Synthetic fur on canvas, 180cmX290cm, 2008



B-52, synthetic fur on vinyl, 190cmX130cm, 2007



The little boy, Synthetic fur on canvas, 180cmX290cm, 2008



Holy, Gold on vinyl, 180cmx120cm, 2008

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

AGAMBEN, Giorgio, Profanazioni, Nottetempo, Roma 2005 (= Βεβηλώσεις, μτφρ. Παναγιώτης Τσιαμούρας, Άγρα, Αθήνα 2006).

BADIOU, Alain, Circonstances, 1 Circonstances, 2, Lignes et Manifestes, 2003 (= Περιστάσεις 1 και 2, μτφρ. Σάββας Μιχαήλ, Άγρα, Αθήνα 2005).

BATAILLE, Georges, Théorie de la religion, Gallimard, Paris 1973 (= Η θεωρία της θρησκείας, μτφρ. Κώστας Κουρεμένος, Ύψιλον / βιβλία, Αθήνα 1982).

FREUD, Sigmund, Zeitgemässes über Krieg und Tod [1932] (= Επίκαιρες παρατηρήσεις για τον πόλεμο και τον θάνατο, μτφρ. Λευτέρης Αναγνώστου, Επίκουρος, Αθήνα 1998).

HAAR, Michel, L'œuvre d'art. Essai sur l'ontologie des œuvres, Hatier, Paris 1993 (= Το έργο τέχνης, δοκίμιο για την οντολογία των έργων, μτφρ. Παντελής Ανδρικόπουλος, Scripta, Αθήνα 2001).

HUIZINGA, Johan, Homo Ludens, Haarlem, Tjeenk Willink, 1938(=Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, μτφρ. Στέλιος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Γνώση, Αθήνα 1989).

KANT, Immanuel, Die Religion innerhalb der Grenzen der bloßen Vernunft,[1793](=Η θρησκεία εντός των ορίων του λόγου και μόνο, μτφρ. Κώστας Ανδρουλιδάκης, Πόλις, Αθήνα 2007).

LEVINAS, Emmanuel, Liberté et commandement, Montpellier, Fata Morgana, 1994 (=Ελευθερία και εντολή, μτφρ. Μιχάλης Πάγκαλος, Εστία, Αθήνα 2007).

VERNANT, Jean-Pierre, Mythe et pensée en Grèce ancienne, La Découverte, Paris, 1985 (=Μύθος και σκέψη στην Αρχαία Ελλάδα, μέρος β΄, μτφρ. Στέλλα Γεωργούδη, Δαίδαλος, Αθήνα 1989).

