

Κάθε πράξη μια κίνηση παιχνιδιού

> Το θεατρικό έργο «Σλουθ» του Άντονι Σάφερ ανεβάσει η ΕΘΑΛ

Απόδοση: Μάριος Πλωρίτης
Σκηνοθεσία: Στέφανος Κοτσίκος
Σκηνικά/Κοστούμια: Μελίτα Κούτα
Φωτισμοί: Καρολίνα Σπύρου
Μουσική επιμέλεια: Στέφανος Κοτσίκος
Παίζουν: Ντίνος Λύρας,
Λευτέρης Σαλωμίδης

Ο θεατρικός χώρος που φιλοξενεί μια δημιουργημένη για άλλο περιβάλλον παράσταση, μπορεί να την αδικήσει, όπως μια αταίριαστη κορνίζα μπορεί να «σκοτώσει» έναν πίνακα.

Το θεατρικό του Άντονι Σάφερ είναι θεματικά στοχευμένο. Πραγματεύεται το θέμα του Παιχνιδιού, πολύπλευρα και εξαντλητικά. Βλέπει το παιχνίδι ως αναμέτρηση δυνάμεων, ως έκφραση αντιπαλότητας. Προχωρώντας στην ίδια κατεύθυνση, αναπτύσσει το θέμα του ανδρικού ανταγωνισμού, δηλαδή του παιχνιδιού με έπαθλο το θηλυκό ή/και την ικανοποίηση του ανδρικού «εγώ». Καλύπτει τον τομέα του αστυνομικού παιχνιδιού, το οποίο παίζεται σύμφωνα με τους κλασικούς κανόνες της αστυνομικής λογοτεχνίας. Ταυτόχρονα αξιοποιείται και μια άλλη λογοτεχνική παράδοση, εκείνη της υφολογικής παρωδίας, μια και στο έργο υπάρχει και το παιχνίδι της ειρωνικής μίμησης της αισθητικής των αστυνομικών μυθιστορημάτων.

Ως προέκταση του αστυνομικού παιχνιδιού δίνεται και το παιχνίδι του ψυχολογικού θρίλερ, όπου το «μπρα-ντε-φερ» μεταξύ των δυο πρωταγωνιστών αποκτά χροιά ψυχολογικής σκληρότητας. Το παιχνίδι της γάτας με το ποντίκι εμπλουτίζεται με το παιχνίδι αλλαγής ρόλων, οι ήρωες του έργου γίνονται θύτες και θύματα εναλλάξ. Σημαντικό και το παιχνίδι της σπαζοκεφαλιάς, της εξεύρεσης διεξόδου από το αδιέξοδο, της δοκιμασίας των νοητικών δυνατοτήτων, πάνω στο οποίο στηρίζεται η υπόθεση του έργου. Τέλος, το θεατρικό παιχνίδι μορφοποιεί τα πολλαπλά επίπεδα του κειμένου και εμπλέκει τους θεατές στα δρώμενα, κρατώντας τους σε εγρήγορση μεταξύ γέλιου και τρόμου, δοκιμάζοντας τις δικές τους ικανότητες στην επίλυση μυστηρίων.

Μάλλον, ο Άντονι Σάφερ εξασκήθηκε σε παιχνίδια ανταγωνισμού και επίλυσης μυστηρίων με το δίδυμό του αδελφό, επίσης θεατρικό συγγραφέα και σεναριογράφο, Πίτερ Σάφερ («Μαύρη κωμωδία», ΘΟΚ). Το σημαντικό είναι ότι όλα τα είδη παιχνιδιών που παίζονται στο κείμενο υπάρχουν και στην παράσταση της ΕΘΑΛ. Η σκηνογράφος Μελίτα Κούτα θα μπορούσε να επιλέξει ένα απ' αυτά και να αναπλάσει ρεαλιστικά την ατμόσφαιρα αγγλικής έπαυλης, παραπέμποντάς μας σε συνειρμούς αγγλικής λογοτεχνίας μυστηρίου. Επιλέγει όμως να προβάλει την έννοια-κλειδί, το Παιχνίδι, μεγαλώνοντας τα ξύλινα σχήματα της ινδικής σπαζοκεφαλιάς έτσι ώστε να αποτελέσουν το λειτουργικό σκηνικό της παράστασης. Ένα τέτοιο περιβάλλον ανά-

Και μια απορία

Δεν ρώτησα και γι' αυτό δεν έμαθα γιατί η παράσταση που είδα, εκτός από τις αναπόφευκτες προσαρμογές στο χώρο, παρουσίαζε και μια ουσιαστική διαφορά σε σχέση με τα στοιχεία του προγράμματος της παραγωγής. Στο πρόγραμμα αναφέρονται πέντε ρόλοι και πέντε ηθοποιοί, στη σκηνή του «Παλλάς» ο επιθεωρητής Ντόπλερ, ο λοχίας Τάραντ και ο αστυφύλαξ Χίγκς δεν εμφανίστηκαν ποτέ. Θα το εκλάμβανα για ακόμα ένα παιχνίδι του «Σλουθ», αλλά το τέλος της παράστασης (χωρίς την εμφάνιση των πιο πάνω αστυνομικών οργάνων, αλλά μόνο με τον ήχο της αστυνομικής σειρήνας) ήταν κάπως αόριστο και άμορφο, αταίριαστο σε μια τόσο καλοοργανωμένη παράσταση. Αλλά... ας ρωτάγα για να μη μείνω με απορία.

γεί την κάθε πράξη των δύο πρωταγωνιστών του έργου σε κίνηση παιχνιδιού.

Ο σκηνοθέτης Στέφανος Κοτσίκος δεν θέλει ν' αφήσει ανεκμετάλλευτο κανένα από τα προαναφερθέντα επίπεδα. Υποδέχεται το κοινό με μουσικές επιλογές που υποσχονται αγωνία, μυστήριο, αλλά... σε εισαγωγικά παρωδίας. Οι βιντεοπροβολές με τα εξώφυλλα των αστυνομικών μυθιστορημάτων του Άντριου Γοάικ εισάγουν τη λογοτεχνική ατμόσφαιρα και προοικονομούν το είδος και το ύφος της παράστασης.

Αλλά το κύριο σκηνοθετικό μέλημα είναι το υποκριτικό παιχνίδι που στήνεται στη σκηνή. Οι δύο ήρωες, ερωτικοί αντίζηλοι και ψυχολογ-

κά αντίποδα, πρέπει να είναι ταυτόχρονα διαμετρικά διαφορετικοί και ισοδύναμοι. Μόνο ισάξιοι αντίπαλοι και παθιασμένοι ανταγωνιστές, μόνο παίκτες με κλάση, μπορούν να κρατήσουν το παιχνίδι σε υψηλό και ενδιαφέρον για τους παρατηρητές επίπεδο.

Οι σκηνοθετικές οδηγίες δεν πρέπει να ήταν περίπλοκες. Ο Ντίνος Λύρας και ο Λευτέρης Σαλωμίδης καλούνταν να κρατούν τεντωμένα τα σχοινιά της υπόθεσης. Να μην αποκαλύπτουν με το ύφος τους την επόμενη κίνηση, να ξιφουλκούν με τις ατάκες τους συνδυάζοντας το πάθος των ρόλων τους με την επαγγελματική άνεση της αγγλικής υποκριτικής

σχολής, στην οποία υπολόγιζε ο συγγραφέας. Να εναλλάσσουν παύσεις και κορυφώσεις, να μη χαλαρώνουν το ρυθμό, να είναι πάντα απέναντι, να συμπρωταγωνιστούν ανταγωνιζόμενοι. Μόνο αυτά...

Σ' ένα τέτοιο επαγγελματικό παιχνίδι ή κερδίζουν και οι δύο ή χάνουν αμφότεροι. Πιστεύω ότι σε κάθε παράσταση το παιχνίδι στήνεται από την αρχή και κάθε φορά το αποτέλεσμα διαφέρει, επειδή εξαρτάται από την αλληλεπίδραση των βασικών παικτών. Έχω την εντύπωση ότι στη λευκωσιτική παράσταση που παρακολούθησα, ενώ και οι δύο ανταποκρίθηκαν στις προκλήσεις του κειμένου και στις απαιτήσεις του σκηνοθέτη, κάποιοι άλλοι παράγοντες λειτούργησαν εις βάρος του αποτελέσματος. Ως γνωστόν, ο θεατρικός χώρος που φιλοξενεί μια δημιουργημένη για άλλο περιβάλλον παράσταση, μπορεί να την αδικήσει, όπως μια αταίριαστη κορνίζα μπορεί να «σκοτώσει» έναν πίνακα. Ο χώρος του «Παλλάς» με το μεγάλο άνοιγμα σκηνής, με τη συναυλιακή και όχι θεατρική ακουστική του, με τις προβολές που γίνονταν στον πλαϊνό τοίχο, με τις αναγκαστικές αλλαγές στο φωτισμό, δεν συνέβαλλε στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας για τα παιχνίδια του «Σλουθ».