

«ΜΗΠΩΣ ΟΙ ΑΤΡΑΞΙΟΝ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ ΓΙΝΟΥΝ ΟΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΕΣ;»

ΤΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΔΙΑΚΕΚΡΙΜΕΝΗΣ ΓΑΛΛΙΔΑΣ ΘΕΑΤΡΟΛΟΓΟΥ BEATRICE PICON-VALLIN ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΑΤΗ ΔΙΑΛΕΞΗ ΤΗΣ ΜΕ ΤΙΤΛΟ «ΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ: ΑΠΟ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ», ΠΟΥ ΔΙΟΡΓΑΝΩΘΗΚΕ ΣΤΟ ΝΑΥΠΛΙΟ



Η διακεκριμένη γαλλίδα θεατρολόγος Beatrice Picon-Vallin

✿ Για τη μετάφραση του κειμένου ευχαριστούμε τον Αλέξανδρο Ευκλείδη, καλλιτεχνικό διευθυντή της Εναλλακτικής Σκηνής της ΕΑΣ

Στις 15 Νοεμβρίου 2023 στην κατάμεστη αίθουσα της βιβλιοθήκης του πολιτιστικού κέντρου Φουγάρο στο Ναύπλιο έδωσε διάλεξη η διακεκριμένη γαλλίδα θεατρολόγος Béatrice Picon-Vallin με θέμα «Οι τεχνολογίες στη σκηνή: από τον ηλεκτρισμό μέχρι την τεχνητή νοημοσύνη». Η διάλεξη διοργανώθηκε από το Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Σπουδών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, με έδρα το Ναύπλιο, το οποίο ιδρύθηκε το 2019 και εστιάζει στην επιστημονική και καλλιτεχνική έρευνα των συγκλίσεων μεταξύ παραστατικών και ψηφιακών τεχνών (pda.uop.gr). Δημοσιεύουμε παρακάτω τα συμπεράσματα της ομιλίας της Béatrice Picon-Vallin.

Αν η ιστορική εξέλιξη που παρακολουθήσαμε μέχρι τώρα απαιτούσε σε γενικές γραμμές από τον ηθοποιό να έχει υψηλά προσόντα για να αντιμετωπίσει τις εικόνες-τέχνεργα που καταβροχθίζουν το βλέμμα του θεατή, και τον ενθάρρυνε να γίνει ένας «υπερ-ηθοποιός», οι ψηφιακές παραστάσεις, όπου ο υπολογιστής παίζει τον κεντρικό ρόλο στη σύλληψη και την επιτέλεση της παράστασης και όχι πλέον έναν υποστηρικτικό ρόλο, τείνουν να μετατρέψουν τον ηθοποιό σε οργανωτή, σε διευκολυντή, ενώ οι μηχανικοί και οι προγραμματιστές τείνουν να γίνουν οι δημιουργοί, οι καλλιτέχνες.

Συχνά τα εγχειρήματα στέφονται με επιτυχία. Στην παράσταση *Η βιβλιοθήκη τη νύχτα*, που συνέλαβε ο Robert Lepage και η τεχνική του ομάδα, οι θεατές-επισκέπτες κάνουν μια εικονική περιήγηση στις πιο όμορφες βιβλιοθήκες του κόσμου, καθοδηγούμενοι από τη φωνή ενός αναγνώστη-ειδικού, του Alberto Manguel, και από «τοπικούς» ξεναγούς. Με τη διφωνική (binaural) τεχνολογία ήχου, η παράσταση γίνεται εμβυθιστική.

Στην παράσταση *The encounter* του Théâtre de Complicité, ο Simon Mac Burney αποκαλύπτει τα τοπία του Αμαζονίου στο κοινό μέσω ακουστικών, ενώ παίζει ο ίδιος όλους τους χαρακτήρες, χωρίς να χρειαστεί το κοινό να φορέσει μια κάσκα 3D.

Η παράσταση γίνεται μια εμπειρία περιπλάνησης: τα ασύρματα δίκτυα, ο γεωγραφικός εντοπισμός και οι αισθητήρες απελευθερώνουν τους θεατές από τις θέσεις τους, αλλά ταυτόχρονα μετατρέπουν όλο και περισσότερο το κοινό σε μια μηχανή παραγωγής εμπειριών. Μπορούμε να μιλήσουμε για χειραφέτηση του θεατή; Είδαμε τους Rimini Protocol να περιφέρουν τους συμμετέχοντες στις πόλεις χρησιμοποιώντας ένα «προετοιμασμένο» λεωφορείο ή μια εφαρμογή για smartphone. Η ομάδα CREW, πάλι, ταξιδεύει τους θεατές σε εικονικές περιηγήσεις χρησιμοποιώντας ένα ζευγάρι ακουστικών και ένα σακίδιο γεμάτο ψηφιακά αξεσουάρ. Η ψηφιακή παράσταση έχει σκοπό να είναι συμμετοχική, με τους θεατές να πραγματοποιούν οι ίδιοι την παράσταση όπου παίζουν: γίνονται διαδραστικοί ηθοποιοί. Το *game-theatre* αναπτύσσεται σύμφωνα με το πρότυπο των βιντεοπαιχνιδιών. Στο *Best Before* (2010) των Rimini Protokoll, κάθε συμμετέχων ελέγχει ένα άβαταρ στη μεγάλη οθόνη χρησιμοποιώντας ένα joystick. Η δράση συνίσταται στην παρακολούθηση της εικονικής ζωής ενός χαρακτήρα στην οθόνη, υπό την επίβλεψη ενός «ειδικού της καθημερινότητας», στην προκειμένη περίπτωση ενός δοκιμαστή βιντεοπαιχνιδιών. Η ομάδα Blast Theory προτείνει εδώ και καιρό αποστολές που πρέπει να εκτελούνται από τους κατόχους εισιτηρίων των παραστάσεών της μέσα από οδηγίες που δίνονται μέσω ακουστικών. Η μορφή του «έργου τέχνης» επηρεάζεται δυναμικά από τη δράση του παίκτη, ο οποίος ενεργεί σύμφωνα με ένα σύνολο κανόνων. Η εξέλιξη του γεγονότος εξαρτάται από τις επιλογές του παίκτη. Μπορούμε όμως να μιλήσουμε για «έργο τέχνης», για «παράσταση»; Και είναι το γεγονός αυτό θεατρικό; Ορισμένες gaming παραστάσεις θέτουν κοινωνικούς στόχους, καθώς επιδιώκουν μορφές κοινωνικής οργάνωσης,



δημιουργίας δεσμών που δεν υπάρχουν πλέον στην πραγματική ζωή, επιδιώκουν να λειτουργήσουν ως κίνητρο, αλλά μίπως έχουμε στην περίπτωση αυτή να κάνουμε με ένα κοινωνιολογικό πείραμα;

Τα πεδία δράσης – επειδή δεν μπορούμε πλέον να μιλάμε για σκηνή σε αυτό το είδος του in situ «θεάτρου» – είναι γεμάτα με οθόνες, κάσκες 3D, ταμπλέτες, γυαλιά, διαφράγματα, καλώδια, υπολογιστές, joysticks, γάντια, εξωσκελετούς ή, όπως στο έργο του Marcel li Antunez, *dresskeletons* με αισθητήρες και διακόπτες. Ολα αυτά ορίζονται ως «ηλεκτρονικά όργανα» μέσα από τα οποία αναπτύσσεται μια διαμεσολαβμένη αντίληψη ενός κόσμου που δεν είναι πραγματικός. Τα ρομπότ επίσης ανεβαίνουν στη σκηνή: τα ρομπότ του Oriza Hirata, στις *Τρεις αδελφές (android version)* και στο *Sayonara ver. 2* (2012) προσδίδουν σε μια όχι ιδιαίτερα ευρηματική παράσταση μια ανησυχητική παραδοξότητα, στην παράδοση που ξεκίνησε ο Maeterlinck. Υπάρχουν όμως και άλλες περιπτώσεις, ελάχιστα πειστικές: ο Keiichiro Shibuya παρουσιάζει το 2023 στο Châtelet στο Παρίσι το *Android Opera Mirror* σε παγκόσμια πρεμιέρα. Η όπερα αυτή συνδυάζει τεχνολογία και ανθρώπινη έκφραση: ένα ανθρωποειδές ρομπότ εξοπλισμένο με τεχνητή νοημοσύνη, το οποίο κινείται και τραγουδά, η ορχήστρα Appassionato, μια ιαπωνική βουδιστική χορωδία και ο συνθέτης Keiichiro Shibuya στο πιάνο και τα ηλεκτρονικά πλήκτρα. Σε μια οθόνη, η εικαστικός Justine Emard αναμειγνύει βίντεο του ανδροειδούς και οπτικά στοιχεία σε πραγματικό χρόνο.

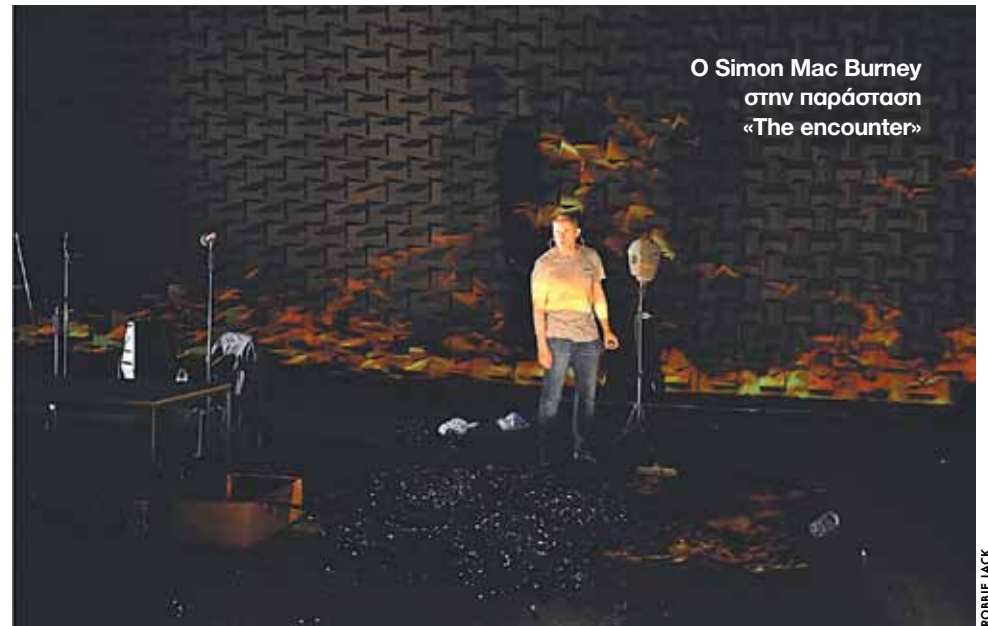
Δημιουργούνται επίσης και άλλες παραστάσεις που χρηματοδοτούνται από ιαπω-

νικά και γερμανικά ερευνητικά εργαστήρια ρομποτικής: Bianca Li, *Robots* (7 ανθρωποειδή ρομπότ, 8 χορευτές, 2015), *GobSquad, My Square Lady*, στο οποίο ένας ρομποτικός βραχίονας αντιδρά στο περιβάλλον του (Komische Oper, Βερολίνο, 2015), Aurélien Bory, *Χωρίς αντικείμενο*, μια συνάντηση μεταξύ ενός ρομποτικού βραχίονα και δύο ανθρώπων (2016), *Spillikin*, μια ιστορία αγάπης από την ομάδα Pipeline Theatre (Edinburgh Fringe, 2015), στην οποία ένας άνδρας χρησιμοποιεί ένα ρομπότ για τη σύζυγό του που πάσχει από Αλτσχάιμερ, κ.λπ.

Στην πραγματικότητα, όσον αφορά εμένα, οι ψηφιακές αυτές παραστάσεις δεν μου έδωσαν ιδιαίτερες αισθητικές συγκινήσεις. Στο Φεστιβάλ της Αβινιόν το 2023, στο *Paysages partagés*, ο Kaegi και το διφωνικό σύστημα, οι βαριές κάσκες 3D που μας ύψωναν πάνω από το τοπίο μάλλον με έκαναν να γελάσω και αυτή η εξάωρη ψευδο-περιπατητική παράσταση που φτιάχτηκε για να περιοδεύσει στην Ευρώπη έγινε αιτία μιας γενικής απογοήτευσης... Στο φεστιβάλ Piatra Neamt το 2022, με μια κάσκα 3D στο κεφάλι μου, σε μιάμιση ώρα μιας πολύ μέτριας παράστασης, η δράση σε 360° των ηθοποιών, οι οποίοι συνεχώς γυρνούσαν και με άγγιζαν, μου προκάλεσε πονοκέφαλο και με έκανε να θέλω να κάνω εμετό...

Τέλος, η χρήση του chatGPT: στο *dSimon* στο Théâtre de la Bastille (2023), ο Simon Senn «δημιουργεί» τον συμπρωταγωνιστή του μέσω του dSimon, ο οποίος του απαντά στην οθόνη του υπολογιστή: πρόκειται για ένα chatbot με τη μορφή του, που δημιουργήθηκε από δεκαπέντε χρόνια ψηφιακών δεδομένων του, μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, γραπτών μηνυμάτων ή εγγράφων, ο ψηφιακός του δίδυμος, που μοιάζει όμως αυτόνομος. Ο διάλογος μεταξύ των τριών προσώπων – η Tamarat Leites, προγραμματίστρια Τεχνητής Νοημοσύνης, βρίσκεται επίσης στη σκηνή – είναι κάθε άλλο παρά θεατρικός. Πλήξη και μταιιότητα.

Το θεσμικό θέατρο λειτουργεί πλέον με ψηφιακό τρόπο (διοίκηση, διαχείριση της σκηνής, φωτισμός, σκηνικά κ.λπ.). Οι ψηφιακές κονσόλες που κάποτε ήταν ορατές εξαφανίζονται σταδιακά από το οπτικό πεδίο των θεατών. Η σκηνογραφία μπορεί να υλοποιηθεί σε 3D (Lepage, *Jean sans nom*, 1999), γεγονός που αποτελεί οικονομικό και



Ο Simon Mac Burney στην παράσταση «The encounter»

ROBBIE JACK

Τίθεται το ερώτημα της προδιαγεγραμμένης εξαφάνισης του επαγγελματία ηθοποιού του θεάτρου (που γίνεται και ηθοποιός του κινηματογράφου στις επί σκηνής οθόνες), της εξαφάνισης του επαγγελματία ηθοποιού προς όφελος του θεατή - ηθοποιού, των προγραμματιστών, των συνοδών - οδηγών, των ρομπότ, των ολογραμμάτων, των άβαταρ

οικολογικό κέρδος. Τίθεται όμως και το ερώτημα της προδιαγεγραμμένης εξαφάνισης του επαγγελματία ηθοποιού του θεάτρου (που γίνεται και ηθοποιός του κινηματογράφου στις επί σκηνής οθόνες, όπως είδαμε), της εξαφάνισης του επαγγελματία ηθοποιού προς όφελος του θεατή-ηθοποιού, των προγραμματιστών, των συνοδών-οδηγών, των ρομπότ, των ολογραμμάτων, των άβαταρ. Η ραγδαία ανάπτυξη της δημιουργικής τεχνητής νοημοσύνης επιταχύνει αυτή τη διαδικασία εξαφάνισης (όπως και εκείνης των σεναριογράφων, των μεταφραστών, των συγγραφέων). Φαίνεται, λοιπόν, ότι αυτό που διαγράφεται στο σλόγκαν «όλα είναι δυνατά» που εξήγγειλε ο Jacques Poliéρι θα πρέπει να πάρει ένα άλλο όνομα από το «θέατρο», αυτόν τον τόπο όπου βλέπουμε και όπου οι θεατές είναι μαζί, συγκεντρωμένοι. Οι κάσκες χωρίζουν τους ανθρώπους και οι οθόνες, μεγάλες και μικρές, ενισχύουν τον ατομικισμό· οι οδηγίες που δίνονται στα ακουστικά είναι περιορισμό, βλέπε εντολές: οι συμπεριφορές στο game-theatre παρατηρούνται και αξιολογούνται. Μίπως πρόκειται περισσότερο για ατραξιόν, για καινοφανείς εμπειρίες, επιτυχημένες ή όχι, οι οποίες, αν οι άνθρωποι αντισταθούν, θα μπορούσαν, μέσω της κουλτούρας που θα τροφοδοτούσε την τεχνολογία της τεχνητής νοημοσύνης που αναπτύσσεται με ιλιγγιώδη ταχύτητα, να γίνουν νέες τέχνες;

Αλλά το σοβαρό πρόβλημα είναι ότι, σε αντίθεση με προηγούμενες τεχνολογίες που «επαύξησαν» τον άνθρωπο και εμπλούτισαν τις δυνατότητες της θεατρικής τέχνης, στην περίπτωση της Τεχνητής Νοημοσύνης έχουμε να κάνουμε με μια τεχνολογία που δρα στην καρδιά αυτού που μας κάνει ανθρώπους και το θέτει υπό αμφισβήτηση. Βρισκόμαστε σε μια εποχή αλλαγών, που όλοι πρέπει να προσέξουν, να παρακολουθήσουν τα πράγματα και να εντείνουν την κριτική τους σκέψη για τα προβλήματα που θέτουν αυτά τα τεχνολογικά πειράματα τόσο για το κοινό όσο και για τους ηθοποιούς. Βρισκόμαστε όμως επίσης σε μια εποχή όπου, μέσα από τους οικολογικούς στόχους, οι τεχνολογίες που συνδέονται με την προστασία του περιβάλλοντος και την ηλιακή ενέργεια εμφανίζονται στις παραστατικές τέχνες και εφαρμόζονται σε μορφές νομαδικού θεάτρου που αναζητούν ένα διαφορετικό κοινό. Και έτσι νέες ουτοπίες είναι στα σκαριά μέσω αυτών των «ήπιων» τεχνολογιών...

Από την παράσταση «Η Βιβλιοθήκη τη νύχτα», του Robert Lepage και της ομάδας Ex Machina

EX MACHINA

Στην παράσταση «dSimon» ο Simon Senn «συμπρωταγωνιστεί» με ένα chatbot που έχει τη μορφή του



SIMON SENN