

Ώψεις, σημασίες και λειτουργίες του παιχνιδιού στη σύγχρονη ελληνική τέχνη





Δρ ΑΦΡΟΔΙΤΗ ΚΟΥΡΙΑ
Ιστορικός Τέχνης – Επιμελήτρια
εκδόσεων

Το παιχνίδι, ως αντικείμενο, δραστηριότητα, διαδικασία και έννοια, απασχόλησε τους σύγχρονους Έλληνες καλλιτέχνες του δεύτερου μισού του 20ού αιώνα. Στα έργα τους, που φιλοτέχνησαν με ποικίλα υλικά και διαφορετικούς εικαστικούς τρόπους, συναντάμε πτυχές τόσο της σχέσης του κάθε δημιουργού με το παιχνίδι όσο και μιας ευρύτερης υπαρξιακής ή φιλοσοφικής κοσμοαντίληψής του.

1α, β
Νίκος Έξαρχος,
Μεγαλέξανδρος, 2012,
χαρτόνι, μέταλλο, ξύλο,
198x185x132 εκ., συλλογή
του καλλιτέχνη.
Φωτογραφικό αρχείο του
καλλιτέχνη.

1β

το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ-αντικείμενο, το παιχνίδι ως δράση, ως διαδικασία και ως έννοια απασχόλησαν ιδιαίτερα τους Έλληνες καλλιτέχνες στο δεύτερο μισό του 20ού αιώνα, σε έργα με αυτοβιογραφικό, κυρίως, στίγμα, τα οποία φιλοτεχνήθηκαν με μια πολυφωνία εικαστικών γραφών και υλικών μέσων¹. Η σχέση των εικαστικών δημιουργών με το παιχνίδι, στις διάφορες τροπές της, εξακολουθεί και στις μέρες μας να παράγει σημαντικές όψεις και εννοιολογήσεις του παιχνιδιού με την αποκαλυπτική όσο και κρυπτική γλώσσα της τέχνης. Σε πολλές περιπτώσεις τα έργα υπερβαίνουν τις συγκεκριμένες, αντικειμενικές αφητηρίες τους και γίνονται φορείς και εκφραστές ενός σύνθετου πλέγματος σχέσεων ανάμεσα στον ενήλικο και στο παιδί, στο βλέμμα του θεατή και στην εικόνα, στην απτή παράσταση και σε ένα ιδεατό απείκασμα, στην πραγματικότητα και στη φαντασία. Τέτοια έργα σηματοδοτούν ακόμη τις διεργασίες του χρόνου και της μνήμης. Όχι σπάνια η διαχείριση του παιχνιδιού από τους καλλιτέχνες εγγράφεται σε ευρύτερα

συμφραζόμενα, και κάποτε σε μια κοσμοαντίληψη του δημιουργού με την υπαρξιακή ή και φιλοσοφική της διάσταση. Οι εικαστικοί χειρισμοί, η επιλογή των υλικών, η τεχνική με την οποία είναι δουλεμένα τα έργα —σε κάθε περίπτωση— μεταφράζουν αυτή την πολυσημία και γίνονται συχνά ερμηνευτικά κλειδιά για να αποκρυπτογραφήσουμε τα κρυμμένα νοήματα με τις αποχρώσεις τους, τις μεταφορές, τις αμφισημίες, τις αμφιθυμίες και τις συναισθηματικές—ψυχολογικές επενδύσεις των δημιουργών σε αυτά τα έργα. Σε ορισμένα, και ο τίτλος συμπράττει προς αυτή την κατεύθυνση.

Ένα εμβληματικό παράδειγμα σε σχέση με το θέμα που πραγματεύεται το άρθρο αυτό συνιστά ο Αλέξης Ακριθάκης, σημαντικός καλλιτέχνης που άφησε ένα απόλυτα διακριτό στίγμα στην ελληνική τέχνη του δεύτερου μισού του 20ού αιώνα. Η αίσθηση του παιχνιδιού είναι ένα γενετικό γνώρισμα της τέχνης του Ακριθάκη, με ρίζες στην ψυχική ενδοχώρα και στην ιδιосυγκρασία του καλλιτέχνη. «Η έννοια του παιχνιδιού, σε όλες τις διαστάσεις και τις πρακτικές της, σαν τυχοδιωκτική περιπέτεια ή σαν αναζήτηση υπαρξιακής ταυτότητας, σαν ηδονιστική πρόκληση ή σαν αναμέτρηση με το πεπρωμένο σημάδεψε καθοριστικά τη ζωή και το έργο του», γράφει η μελετήτρια της τέχνης του Μαρία Κοτζαμάνη². Τα ερεθίσματα που δέχθηκε ο καλλιτέχνης από τη μικρή κόρη του, εξάλλου, στάθηκαν ένας καταλύτης όσον αφορά την όλη αντίληψή του για την έννοια της τέχνης και για την ίδια την καλλιτεχνική πράξη. «Τέχνη-παιχνίδι: διασκέδαση, μίμηση, παράσταση, κατασκευή»³.

Το πολύχρωμο, σουρεαλιστικό, ονειρικό σύμπαν που έπλασε ο Ακριθάκης με τα άνθη, τα καραβάκια, τα ποδήλατα, τα αεροπλάνα, τις πεταλούδες, τα τρενάκια και τους χαρταετούς συναντά μέσα από πολλούς δρόμους, και με καίριο το στοιχείο της αφηγηματικότητας⁴ —σε νοηματικό αλλά και μορφικό επίπεδο—, τον κόσμο των παιδιών, την παιδική φαντασία (εικ. 2, 4). Στην ουσία, όμως, τίποτα δεν είναι αθώο στον παραμυθένιο κόσμο της ζωγραφικής του. Ο καλλιτέχνης κατέφυγε στις τρυφερές μνήμες της αθωότητας και της παιδικής ηλικίας για να ξορκίσει προσωπικά αδιέξοδα, τις σκοτεινές δυνάμεις που τον στοιχίωναν καθώς και τις μεταφυσικές ανησυχίες του.

Θα πρέπει να υπογραμμιστεί ότι το έργο αυτού του δημιουργού στις ποικίλες εκφάνσεις του εκφράζει μια σταθερή βούληση φυγής, απόδρα-



02



03

02
Αλέξης Ακριθάκης,
Αεροπλάνο, 1985,
κατασκευή – μικτά
υλικά, 150x110 εκ.,
ιδιωτική συλλογή.
Αναδημοσίευση από
Κοτζαμάνη 1998.

03
Μαρίλένα Ζαμπούρα,
Παιχνίδια της Κατερίνας,
2009, λάδι
σε μουσαμά,
140x100 εκ., συλλογή
της καλλιτέχνης.
Φωτογραφικό αρχείο
της καλλιτέχνης.

04
Αλέξης Ακριθάκης,
Ποδήλατο, 1971,
τέμπερα και σινική,
49x64 εκ., ιδιωτική
συλλογή.
Αναδημοσίευση από
Κοτζαμάνη 1998.



04

το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους



05



06



07

σης από τον πραγματικό κόσμο, προς μια χώρα της ουτοπίας, χωρίς συμβάσεις, κανόνες και όρια. Βασικό όχημα φυγής η ταξιδιωτική βαλίτσα με το μυστηριώδες περιεχόμενό της. Άλλοτε ζωγραφισμένη πάνω στον δισδιάστατο χώρο του μουσαμά κι άλλοτε ξύλινο αντικείμενο κατασκευασμένο από τυχαία, έτοιμα υλικά, είναι ένα εμβληματικό μοτίβο της τέχνης του καλλιτέχνη. Το στοιχείο της κατασκευής έγινε στον Ακριθάκη ένας πολλαπλά λειτουργικός μοχλός έκφρασης και δημιουργίας, όπως δείχνουν επίσης τα αεροπλάνα και οι χαρταετοί του, καθώς μάλιστα συναντά τη βιωματική-σωματική μνήμη των παιδικών του χρόνων. Ο εκφραστικός κώδικας του Ακριθάκη με το ψυχολογικό και υπαρξιακό του υπόστρωμα, η εικαστική χειρονομία του —κυριολεκτικά και μεταφορικά—, καθώς και η αμφίθυμη-αμφίσημη σχέση του με το πραγματικό (μια «ονειροπόληση του πραγματικού», όπως έχει χαρακτηριστεί), πλούτισαν με αποχρώσεις και νοήματα την εικονογραφία αλλά και τις λειτουργίες και χρήσεις του παιχνιδιού στο πλαίσιο της νεοελληνικής τέχνης. Είναι χρήσιμο να θυμηθούμε εδώ τον κοινωνικό ανθρωπολόγο Gilles Brougère: «Λιγότερο από μια εικόνα του κόσμου μας, το παιχνίδι (αντικείμενο) μάς προτείνει μια εικόνα των μύθων μας, μια εικόνα του τρόπου με τον οποίο εμείς οι ενήλικες δομούμε την παιδικότητα»⁵.

Μια παιδικότροπη διάθεση, περισσότερο ή λιγότερο διαμεσολαβημένη από μορφοπλαστικές αναζητήσεις και εκφραστικούς κώδικες συνυφασμένους με τάσεις της σύγχρονης διεθνούς τέχνης, βρίσκεται στη βάση αρκετών νεοελληνικών έργων στις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα. Ένας κοινός παρονομαστής είναι η άρνηση του τελάρου και η έξοδος στον χώρο, τον οποίο οι καλλιτέχνες —σε ποικίλες εκδοχές— εργαλειοποιούν και ενσωματώνουν στα έργα τους, ώστε και αυτός να αποτελεί, σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό, μια πρώτη ύλη της δουλειάς τους. Τα τρισδιάστατα *Μεκανό* της Χρύσας Ρωμανού είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα. «Ως αρχική σύλληψη και κατασκευαστική λογική τα έργα της σειράς αυτής παραπέμπουν στο γνωστό παιδικό παιχνίδι και τη δική του μέθοδο συναρμολόγησης τυποποιημένων στοιχείων με απεριόριστη δυνατότητα συνδυασμών», σημειώνει η Άννα Καφέτση⁶. Με την πρόκληση της «απελευθερωτικής κατάκτησης του χώρου» και τη «μεταμόρφωση μιας πανομοιότυπης διαδικασίας σε ανοιχτή αισθητική εμπειρία» μέσα από τη δημιουργική πράξη, η παιδική μνήμη αυτού του παιχνιδιού μεταλλάχθηκε σε άσκη-

ση της δημιουργικής φαντασίας από τον ενήλικα, παρατηρεί ακόμα η Καφέτση.

Το κατασκευαστικό στοιχείο είναι καθοριστική συνιστώσα της γλυπτικής της Αφροδίτης Λίτη και νοηματοδοτεί πολλαπλά την τέχνη της. Αυτή η συνθήκη επαληθεύεται και στην εγκατάστασή της στον χώρο που έχει τίτλο *Η Α. Λίτη στη χώρα των δαυμάτων* (2007–2008) (εικ. 5). Το παιχνίδι της τράπουλας, συνδεδεμένο με τον μαγικό κόσμο των παραμυθιών, γίνεται για τη γλύπτρια ένα μέσον αναδρομής στην παιδική ηλικία και την παιδικότητα. Η Λίτη φαίνεται μάλιστα πως αναζητεί την ταύτιση με την Αλίκη, τη μικρή πρωταγωνίστρια του φημισμένου παραμυθιού του Lewis Carroll, όπως δείχνει, εκτός από τον τίτλο, και η κοριτσίστικη μορφή που κοιτάζει τα τραπουλόχαρτα. Η τέχνη ως τεχνούργημα, η τέχνη με την πρωτογενή διακοσμητική λειτουργία της είναι βασικό ζητούμενο για τη Λίτη στην πορεία της δουλειάς της διαχρονικά. Εδώ η έντεχνη κατασκευή με το αισθητικό φινιρίσμα, τη λάμψη των υλικών και τη συνέργεια του φωτός είναι απόλυτα λειτουργική για τη δημιουργία μιας παραμυθένιας ατμόσφαιρας.

Στη ζωγραφική της Μαριλένας Ζαμπούρα ο κόσμος των παιχνιδιών έχει διαχρονική παρουσία (από τη δεκαετία του 1980 έως σήμερα), με ποικίλες μορφές και σημάνσεις. Μια σταθερά της τέχνης της είναι, άλλωστε, η συμβολική χρήση του παιχνιδιού, και μάλιστα του παιχνιδιού-αντικειμένου, πρόσφορου μέσου για ποικίλες αναπαραστάσεις, επενδύσεις και ρόλους. Με τους δικούς της όρους η Ζαμπούρα παραπέμπει επίσης στον Brougère. Το αυτοβιογραφικό στοιχείο, που είναι θεμελιακή συνιστώσα της δουλειάς της, πυροδότησε τη δημιουργία πολλών έργων με αναφορά (άμεση ή πιο έμμεση) στο παιχνίδι, ορισμένα από τα οποία ξεπερνούν, ωστόσο, τον αυτοβιογραφικό ορίζοντα με τις συγκεκριμένες συντεταγμένες του, καθώς πραγματεύονται και θέματα ευρύτερης εμβέλειας που επίμονα την απασχολούν ως άνθρωπο και ως καλλιτέχνη. Σε τέτοιους πίνακες όπου συνδιαισθάνονται το πραγματικό με το φανταστικό, το οικείο με το ανοίκειο, και όπου εργαλειοποιούνται πολλαπλά ο χρόνος και ο χώρος, το παιχνίδι εγγράφεται στην προβληματική της Ζαμπούρα για την αυτογνωσία, για την έμφυλη ταυτότητα, καθώς και για τη λειτουργία της μνήμης. Γίνεται επίσης ένα μέσον για να χαρτογραφήσει η καλλιτέχνις βαθύτερα στρώματα της ψυχικής ενδοχώρας, μύχιους φόβους, συναισθηματικές επενδύσεις, μεταμφιέσεις της επιθυμίας, δυαδικές σχέσεις, διαφορούμενες ή αινιγματικές κατα-

05

Αφροδίτη Λίτη, *Η Α. Λίτη στη χώρα των θαυμάτων*, 2007–2008. Εγκατάσταση. Μπρούντζος, ψηφίδες Μουράνο, Πόντια Θηρών, ιδιωτική συλλογή. Φωτογραφικό αρχείο της καλλιτέχνης.

06

Άρτεμις Αλκαλάη, «Παίζω... μέσα στις ρίγες του ταλέθ (σάλι προσευχής)», 2004, συλλογή της καλλιτέχνης. Φωτογραφικό αρχείο της καλλιτέχνης.

07

«Μα πώς μπορούν Έλληνες να πολεμούν και να σκοτώνουν Έλληνες;» ρώτησε ο Αντώνης. (Πηνελόπη Δέλτα, *Τρελλαντώνης*, α' έκδ.: 1932), συλλογή Μ. Μανουσάκη. Από την έκθεση του καλλιτέχνη Ένα μέτρο (1m), 2012. Φωτογραφικό αρχείο του καλλιτέχνη.

στάσεις που υπονομεύουν, αν δεν ακυρώνουν, παραδοχές και βεβαιότητες.

Ο πίνακας με τίτλο *Συν-περιφορές* (1999) (εικ. 8) εμπνέεται από μια παλιά φωτογραφία του πατέρα της ντυμένου με κοριτσίστικα ρούχα, ο οποίος κρατά στα χέρια του πιερότους. Η ζωγράφος επεξεργάζεται με τα δικά της φίλτρα και τις εμμονές της την ειδυλλιακή πρώτη ύλη της οικογενειακής μικροϊστορίας, όπως μαρτυρούν το γυναικείο και το ανδρικό παπούτσι σε διαμετρικά αντίθετες φορές, και κυρίως τα σκοτεινά, απειλητικά (;) λουλούδια που κατακλύζουν τον ζωγραφικό χώρο. Χαρακτηρισμένα παιχνίδια, παιχνίδια με «ιστορία», όπως πιερότοι, αρλεκίνοι, εμφανίζονται σε αρκετούς πίνακες της Ζαμπούρα, όπου ήρθε πρόσφατα να προστεθεί και το κουκλόσπιτο — αγαπημένος σύντροφος των παιδικών της χρόνων. Με την ταυτότητά τους και την πολιτισμική μνήμη που ενσωματώνουν, τα παιχνίδια αυτά υποστασιοποιούν τον χρόνο μέσα από άλλους δρόμους, συχνά με μια νότα μυθοποιητικής νοσταλγίας και για την παιδική ηλικία της ίδιας της καλλιτέχνης στα παλαιότερα έργα της. Το οικείο, ωστόσο, δεν είναι ποτέ ευανάγνωστο στον κόσμο που πλάθει η Ζαμπούρα.

Στα *Παιχνίδια της Κατερίνας* (2009) (εικ. 3), η Ζαμπούρα χρησιμοποιεί προσφιλείς στρατηγικές της για τη δόμηση της εικόνας, για τον χωρόχρονο της αφήγησης, και επίσης για τη διαμόρφωση όρων οπτικής αντίληψης και πρόσληψης της παράστασης από μέρους του θεατή. Η περιγραφική γλώσσα συνυπάρχει με την αφαιρετική, ελλειπτική απεικόνιση και την αποσπασματικότητα. Ο κατακερματισμένος χώρος, οι λαβυρινθώδεις διαδρομές και τα ασύνδετα θεματικά μοτίβα: το πρόσωπο της πεθαμένης θείας από παιδική της φωτογραφία, το κουκλάκι-κλόουν, η κούκλα, η ζωόμορφη γυναίκα (γιαγιά;) που διηγείται παραμύθια στα παιδιά, το κουκλόσπιτο «εγκλωβισμένο» σε πύργο που παραπέμπει στον Κάφκα, η θολή φιγούρα ενός αγοριού με σφραγισμένο στόμα, όλα γίνονται προκλήσεις για το βλέμμα, για τον νου και για δυναμικές αναγνώσεις.

Η μακρόχρονη σχέση του Μιχάλη Μανουσάκη με το παιχνίδι (κυρίως το παιχνίδι-αντικείμενο) έχει επίσης στον πυρήνα της το βιογραφικό-αυτοβιογραφικό στοιχείο (εικ. 9). Η σχέση αυτή είναι όμως στην ουσία πολυπρισματική και στην εξέλιξή της έχει αποκτήσει μια εμβέλεια και περιεχόμενα που υπερβαίνουν την προσωπική-ιδιωτική σφαίρα, αγκαλιάζοντας έναν ευρύ χρονικό και γεωγραφικό ορίζοντα. Αυτή η

συνθήκη πήρε υπόσταση και μορφή με θεαματικό, θα 'λεγε κανείς, τρόπο στη μεγάλη έκθεση των παιχνιδιών (και όχι μόνο) της συλλογής του στο Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, το 2012, με τίτλο *Im* (ένα μέτρο): «Το ύψος που το παιδί μπορεί να δει τον κόσμο του», όπως σημειώνει ο ίδιος σε ένα κείμενό του στον κατάλογο της έκθεσης⁷ (βλ. εικ. 7, 10).

Με τη διττή ταυτότητα του καλλιτέχνη και του επιμελητή, υιοθετώντας ως έναν βαθμό και τρόπους, μεθόδους της μουσειακής πρακτικής, ο Μανουσάκης «χειραγωγούσε» με ποικίλους όρους τον θεατή για την πρόσληψη των εκθεμάτων και γενικά του εγχειρήματος στο σύνολό του. Οι εκθεσιακές στρατηγικές του και επίσης η συνέργεια εικόνας-λόγου λειτουργούσαν σε πραγματικό καθώς και σε συμβολικό επίπεδο, νοσηματοδοτώντας πολλαπλά τα παιχνίδια, τόσο σε αυτόνομη όσο και σε συνδυαστική βάση. Η πανοραμική οπτική και η συσώρευση, η πληθωρικότητα (κυρίως στην *Κιβωτό*) εντατικοποιούσαν την εμπειρία και συνακόλουθα την πρόσληψη από τον θεατή. Η έκθεση κέρδιζε μάλιστα σε πυκνότητα αφήγησης και σε εκφραστική δυναμική με τη «βιογραφία» πολλών αντικειμένων και το ιστορικό ή συναισθηματικό και ψυχολογικό φορτίό τους.

Τα παιχνίδια του Μανουσάκη, απτά ίχνη-μάρτυρες συγκεκριμένων εποχών, γεγονότων και καταστάσεων μέσω της υλικής τους υπόστασης, της μορφολογίας, των όρων παραγωγής τους αλλά και της υποδοχής τους από το εκάστοτε κοινωνικό περιβάλλον, γίνονταν παράλληλα εργαλεία και φορείς αναπαραστάσεων και ερμηνειών στο πλαίσιο της έκθεσης με τα συμφραζόμενά της. Τα παιχνίδια με το πλούσιο συνοδευτικό και υποστηρικτικό υλικό παρουσιάζονταν ως ένα σύμπαν που αρθρώνει έναν πολυσήμαντο λόγο όπου συμπλέκονται ο κόσμος των παιδιών και ο κόσμος των ενηλίκων, το ατομικό και το συλλογικό, το εθνικό/η ελληνική ταυτότητα και η Ευρώπη, η προσωπική και η ιστορική-πολιτισμική μνήμη, η μικροϊστορία και η Ιστορία. Έναν λόγο μέσω του οποίου, μάλιστα, σε ένα δεύτερο επίπεδο, ιδεολογικοποιείται η ίδια η συλλεκτική πρακτική και δραστηριότητα του ζωγράφου. Μπορεί να πει κανείς ότι με βασικό όχημα το παιχνίδι ο Μανουσάκης στο εκθεσιακό του αφήγημα προτείνει έναν τρόπο ανάγνωσης της ιστορικής πορείας της Ελλάδας από το 1876 έως το 1960 περίπου.

Η έκθεση του Μανουσάκη με τα ποιοτικά χαρακτηριστικά της, καρπός της πολλαπλά επεξεργασμένης σχέσης του με το παιχνίδι, απο-



08

08

Μαριλένα Ζαμπούρα,
Συν-περιφορές, 1999,
λάδι σε ξύλο,
110x100 εκ.,
ιδιωτική συλλογή.
Φωτογραφικό αρχείο
της καλλιτέχνης.

09

Μιχάλης Μανουσάκης,
Παιχνίδι μνήμης, 1995,
ακρυλικό σε ξύλο,
100x140 εκ., ιδιωτική
συλλογή.
Αναδημοσίευση από:
Μιχάλης Μανουσάκης,
Ο χώρος του χρόνου.
Αναδρομή, κατάλογος
έκθεσης, Δημοτική
Πινακοθήκη Χανίων,
2011.



09



τελεί, εξάλλου, και μια ενδιαφέρουσα συμβολή στον διάλογο των σύγχρονων καλλιτεχνών με τα μουσεία — ένα φαινόμενο διεπιστημονικής εμβέλειας με βαρύνουσα θεωρητική υποστήριξη. Ο θεωρητικός λόγος για το μουσείο, εδώ και μερικά χρόνια, σε μεγάλο βαθμό εστιάζει στο ζήτημα της παραγωγής νοήματος (*meaning*), στη φύση αυτού του νοήματος και κατ' επέκταση στην παραγωγή γνώσης μέσα από μια πολυδύναμη μουσειακή εμπειρία.

Το όλο εγχείρημα του ζωγράφου, τέλος, με τον πολυεστιάκο φωτισμό στο παιχνίδι, τη διαλεκτική ιδιωτικού και δημόσιου, ατομικής-βιωματικής και συλλογικής μνήμης με την τεκμηρίωσή της (εικονιστική και γραπτή), προσθέτει μια σημαίνουσα ψηφίδα στη σχέση καλλιτέχνη-αρχείου, σχέση με ποικίλες εκφάνσεις η οποία τα τελευταία χρόνια έχει γίνει και στην Ελλάδα αντικείμενο συστηματικής έρευνας και μελέτης.

Λίγα χρόνια νωρίτερα, το 2004, η Άρτεμις Αλκαλάν μέσα από άλλους διαύλους και με άλλους τρόπους συνέδεε το παιχνίδι, το παίζειν, με το μουσείο: στην περίπτωση αυτή το μουσείο με τη θεσμική του υπόσταση και κυρίως με τα αντικείμενα των μόνιμων συλλογών του. Η παρέμβασή της αποτελούσε μέρος της ομαδικής εικαστικής έκθεσης που οργάνωσε το Εβραϊκό Μουσείο της Ελλάδος⁸ με αφορμή και σημείο αναφοράς την ιστορική έκθεση *Κρυμμένα παιδιά στην Ελλάδα της Κατοχής* — στο ίδιο μουσείο —, η οποία διερευνούσε το θέμα των κρυμμένων Εβραίο παιδιών στον ελληνικό χώρο στη διάρκεια της Κατοχής. Εδώ η πρώτη ύλη της Ιστορίας σε συνδυασμό με τη μικροϊστορία φόρτισαν με ξεχωριστή οξύτητα τα έργα και τις δράσεις των καλλιτεχνών ενισχύοντας την εκφραστική αποτελεσματικότητα της αναπαράστασης.

Η Αλκαλάν «οικειοποιήθηκε» αντικείμενα του μουσείου και μιμήθηκε εκθεσιακούς τρόπους για να σκηνοθετήσει τα *Παιχνίδια επιβίωσης* με πρωταγωνιστές το ζευγάρι του μικρού κοριτσιού και αγοριού (εικ. 6, 11, 12). Απόγονοι ενός γνωστού εικονιστικού-διακοσμητικού μοτίβου της παραδοσιακής χειροτεχνίας, τα παιδιά αυτά μεταφέρθηκαν στο σήμερα ηλεκτρονικά επεξεργασμένα και στο πλαίσιο βιοτεχνικής παραγωγής. Έγιναν δύο επαναλαμβανόμενες μονοχρωματικές φιγούρες με σκληρά, γεωμετρικά περιγράμματα. Αυτές οι μορφές έχασαν, ωστόσο, τον στερεότυπο χαρακτήρα τους καθώς ενσωματώθηκαν σε διαφορετικά περιβάλλοντα, υλικά και πλαίσια αναφοράς μέσα στο μουσείο (σε ένα παιδικό ένδυμα, σε θρησκευτικά-λατρευτικά αντικείμενα, σε παλιωμένα βιβλία προ-

σευχών, σε σφραγίδες), αφομοιώνοντας κάποια στοιχεία, κάποια χαρακτηριστικά γνωρίσματα ή και την ταυτότητα των αντικειμένων και του περιβάλλοντος όπου τοποθετήθηκαν ή κρύφτηκαν (όπως π.χ. τα παιδάκια που έγιναν φυλαχτά ή ζαχαρωτά μιας θρησκευτικής γιορτής). Η Αλκαλάν με μια ανάλαφρη, παιχνιδιάρικη διάθεση, ανακαλώντας και συμπεριφορές της παιδικής ηλικίας, υπομνημάτιζε με τούτο το εύρημα καταστάσεις και τρόπους ζωής μέσα σε επικίνδυνες, αντίξοες συνθήκες, όπου η προσαρμοστικότητα γινόταν καθοριστικός όρος επιβίωσης. Παράλληλα, το «παιχνίδι» ανάμεσα στο αληθινό και το ψεύτικο, το αυθεντικό και την απομίμηση του οδηγούσε σε ασκήσεις του βλέμματος και στην ανακάλυψη των ιστορικών μουσειακών αντικειμένων μέσα από έναν άλλο δρόμο, διευρύνοντας έτσι τα όρια και το περιεχόμενο της μουσειακής εμπειρίας.

Ο Νίκος Έξαρχος στα τρισδιάστατα οπτικά παιχνίδια του ενεργοποιεί και σηματοδοτεί την όραση μέσα από τον διάλογό του με καλλιτέχνες και πρακτικές της τέχνης σε διαχρονική βάση. Για την πρόσληψη των έργων του ο θεατής εμπλέκεται σε μια διαδραστική εμπειρία, διανοητική και αισθητηριακή, που εμπεριέχει και τον χρόνο, καθώς κινείται στον χώρο για να αναδομήσει-ανασυνθέσει τις μορφές (εικ. 1α-β, 13). Με μακρινές μνήμες από τις «αναμορφώσεις» σε αναγεννησιακά έργα (εμβληματικό παράδειγμα ο πίνακας του Hans Holbein του Νεώτερου, *Οι πρεσβευτές*), και με πιο κοντινές από τον Πικάσο, την Op-Art (Οπτική Τέχνη) και τον Andy Warhol, ο Έξαρχος σχολιάζει την ψευδαισθησιακή διάσταση της τέχνης, τρόπους θέασης της εικόνας, την απόρριψη της παραδοσιακής αναπαράστασης από τον Κυβισμό με την αποδόμηση της ακεραιότητας της μορφής, και επίσης την κυριαρχία της εικόνας στον σύγχρονο πολιτισμό, την οποία κατακύρωσε ο Warhol με τους δικούς του όρους. Πέρα από τις λόγιες αναφορές, η λαϊκή πολιτισμική μνήμη του Θεάτρου Σκιών που αναγνωρίζεται στη σύνθεση με τον Αλέξανδρο και το καταραμένο φίδι, διευρύνει τον θεματικό ορίζοντα της δουλειάς του καλλιτέχνη.

Βασικό ζητούμενο του άρθρου αυτού, που, εύλογα, δεν εξαντλεί το θέμα το οποίο πραγματεύεται, ήταν να αναδειχθεί ο πολυεστιακός φωτισμός του παιχνιδιού από τους σύγχρονους Έλληνες εικαστικούς δημιουργούς μέσα σε ποικίλα συμφραζόμενα. Η σχέση των Ελλήνων καλλιτεχνών με το παιχνίδι εξακολουθεί να είναι

10

«1913. Βαλκανικοί Πόλεμοι 1912–1913. Τόμπολα. Γαλλία. Επιτραπέζιο παιχνίδι. Τα παιδιά γιορτάζουν παίζοντας. Γιορτάζουν τις νίκες των πατεράδων τους. Η Ένωση της Κρήτης με την Ελλάδα είναι γεγονός. Η Ελλάδα μεγαλώνει. Το παιχνίδι βρίσκεται πλέον στα χέρια των παιδιών». Συλλογή Μ. Μανουσάκη. Από την έκθεση του καλλιτέχνη Ένα μέτρο (1m), 2012. Φωτογραφικό αρχείο του καλλιτέχνη.

το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους

σύνθετη, πολυπρισματική, καθώς μάλιστα παρακολουθεί τις εξελίξεις της τέχνης στη διεθνή σκηνή και όσον αφορά τη διαχείριση του καλλιτεχνικού έργου σε ένα πλαίσιο συσχετισμών και αναφορών συχνά με θεσμική διάσταση. Οι αναγωγές στην ίδια τη φύση της καλλιτεχνικής δημιουργίας, η σύμπραξη του πρωτογενούς και του διαμεσολαβημένου βλέμματος, και γενικότερα οι πολλαπλές διαμεσολαβήσεις της σύγ-

χρονης τέχνης, η πιο θεωρητικά επεξεργασμένη και με διεπιστημονικό υπόβαθρο σχέση ορισμένων καλλιτεχνών με το παιχνίδι είναι βασικοί γενεσιουργοί παράγοντες της συνθετότητας και της πολυσημίας του θέματος που εξετάζεται εδώ και, συνακόλουθα, συνιστούν ποικίλης τάξεως προκλήσεις για τον μελετητή του.



11

11

Άρτεμις Αλκαλάη,
«Μεταμορφώνομαι... σε παιδικό
φυλαχτό», 2004, συλλογή της
καλλιτέχνης. Φωτογραφικό
αρχείο της καλλιτέχνης.

12

Άρτεμις Αλκαλάη,
«Μεταμφιέζομαι... σε νόβια
(ζαχαρώδη) για το Πουρίμ», 2004,
συλλογή της καλλιτέχνης.
Φωτογραφικό αρχείο
της καλλιτέχνης.

13

Νίκος Έξαρχος, Warhol, 2015,
μέταλλο, ξύλο, ηλεκτροστατική
βαφή, 90x90x90 εκ., συλλογή
του καλλιτέχνη. Φωτογραφικό
αρχείο του καλλιτέχνη.



12



13

Σημειώσεις

- 1 Βλ. σχετικά Κούρια 1993, σ. 103–113, και Κούρια 2000, σ. 305–346.
- 2 Βλ. Κοτζαμάνη 1998, σ. 289.
- 3 Στο ίδιο.
- 4 Δεν είναι τυχαίο ότι ο καλλιτέχνης ονομάζει «Ιστορίες» κάποια έργα του.
- 5 Brougère 1989, σ. 31.
- 6 Βλ. Καφέτση 1993, σ. 269 και εικ. σ. 268.
- 7 Μανουσάκης 2012.
- 8 Βλ. Κούρια 2004.

Βιβλιογραφία

- Brougère 1989: Brougère G., *La représentation de l'habitat dans le jouet*, CO.D.E.J., Παρίσι 1989.
- Καφέτση 1993: Καφέτση Α., «Χρύσα Ρωμανού» στο Α. Κούρια / Ε. Οράτη (επιμ.), *Το παιδί στη νεοελληνική τέχνη, 19ος–20ός αιώνας* (κατάλογος έκθεσης), Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου, Αθήνα 1993, σ. 268–269.
- Κοτζαμάνη 1998: Κοτζαμάνη Μ. (επιμ.), *Ακριθάκης* (κατάλογος έκθεσης), Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου, Εκδόσεις Ιτανός — Ίδρυμα Ιωάννου Φ. Κωστοπούλου, Αθήνα 1998.
- Κούρια 1993: Κούρια Α., «Καλλιτέχνες, παιδιά και παιχνίδι στη νεοελληνική τέχνη (19ος–20ός αιώνας)», στο Κ. Γκουγκουλή (επιμ.), «Αφιέρωμα στο παιδικό παιχνίδι», *Εθνογραφικά* 9 (1993), σ. 103–119.
- Κούρια 2000: Κούρια Α., «Παιδί και παιχνίδι στο έργο των Νεοελλήνων καλλιτεχνών (19ος–20ός αιώνας)», στο Κ. Γκουγκουλή / Α. Κούρια (επιμ.), *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία (19ος και 20ός αιώνας)*, Ίδρυμα Ερευνών για το Παιδί, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2000.
- Κούρια 2004: Κούρια Α. (επιμ.), *Διάλογος με ένα μουσείο* (κατάλογος έκθεσης), Εβραϊκό Μουσείο της Ελλάδος, Αθήνα 2004.
- Μανουσάκης 2012: Μανουσάκης Μ., *Ένα μέτρο (1m)* (κατάλογος έκθεσης), Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, Αθήνα 2012.