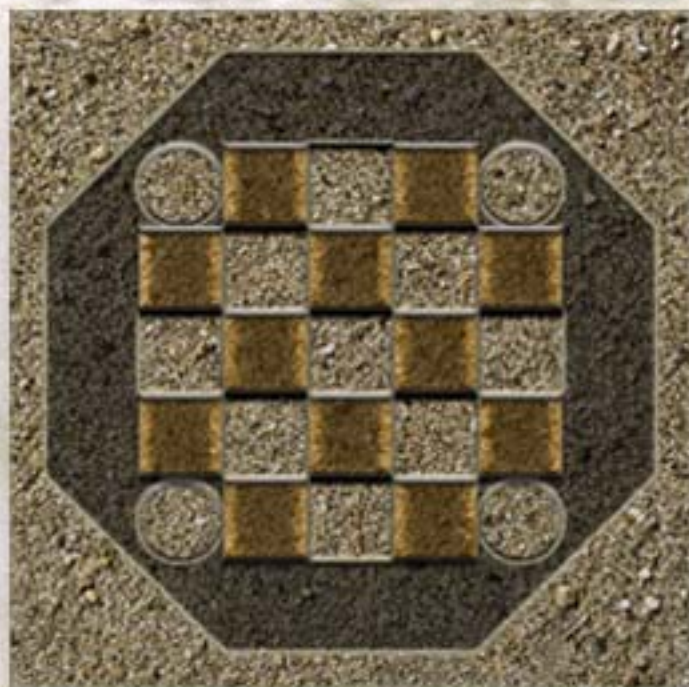


ΓΕΝΕΣΙΣ



Το Παιχνίδι του Ανθρώπου στον Κόσμο

Γ. -ΦΟΙΒΟΣ ΣΑΡΓΕΝΤΗΣ

Γ.-Φοίβος Σαργέντης: «ΓΕΝΕΣΙΣ. Το Παιχνίδι του Ανθρώπου στον Κόσμο»

Εικόνα εξωφύλλου: Οκτάγωνο

Βραυρώνα, Δεκέμβριος 2008

Το τεύχος είναι διαθέσιμο από την διεύθυνση: www.g-fivos.gr

© Γ.-Φοίβος Σαργέντης

Η δημιουργία και η διατύπωση της περιγραφής του παιχνιδιού και άλλες σκέψεις για το παιχνίδι, έγιναν την χρονική περίοδο Σεπτεμβρίου-Δεκεμβρίου του 2008 και δημοσιεύθηκαν στο ιστολόγιο: www.g-fivos.blogspot.com

**Στον Θ.
και τα παιδιά του**



Γ.-Φοίβος Σαργέντης

Ο Φοίβος Σαργέντης γεννήθηκε στην Αθήνα το 1972. Σπούδασε στην Σχολή Πολιτικών Μηχανικών του Ε.Μ.Πολυτεχνείου, όπου εκπόνησε διπλωματική εργασία με θέμα: «Το

αισθητικό στοιχείο στο νερό...».

Εργάστηκε και δίδαξε στο Ε.Μ.Πολυτεχνείο όπου εκπόνησε Διδακτορική Διατριβή στην Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών με θέμα: «Η Χρήση και η Συμπεριφορά των Υλικών στην Γλυπτική».

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Το Παιχνίδι του Ανθρώπου στον Κόσμο	11
Περιγραφή του παιχνιδιού	13
1. Ο χώρος-κόσμος	21
2. Ιδέες-έργα	24
3. Το δίπολο	26
4. Η πυραμίδα	28
5. Το κέντρο	29
6. Η τύχη	31
7. Αρχή και τέλος	32
Επιλεγόμενα	33
Παραρτήματα	37
Αναφορές	43

Το Παιχνίδι του Ανθρώπου στον Κόσμο

Μου αρέσει να φαντάζομαι έναν κόσμο-όπως τον θέλω.

Αλλά αφού δεν μπορώ να κάνω κάτι με τον κόσμο, μου αρέσει να φτιάχνω τα παιχνίδια-του/παιχνίδια-μου.

Και μιας και δεν μου αρέσει το σκάκι (το νιώθω να αναφέρεται σε μια περισσότερο οργανωμένη δομή κοινωνίας) προσπαθώ να σκεφτώ μιαν άλλη, όμοια συμβολική μορφή, αναπαράστασης της νέας κοινωνικής δομής (βλ. Παράρτημα 1).

Τα εικαστικά στοιχεία του παιχνιδιού, είναι εμπνευσμένα από το Ισημερινό Ψύχος, το υπέροχο κόμιξ του Enki Bilal.

Στόχος του παιχνιδιού ήταν, το Παιχνίδι να προσ-ομοιάζει (όσο μπορούσα να φανταστώ) την Φύση του Ανθρώπου (ενδεχόμενες συμπεριφορές του) και το πέρασμά του απ' τον Κόσμο.

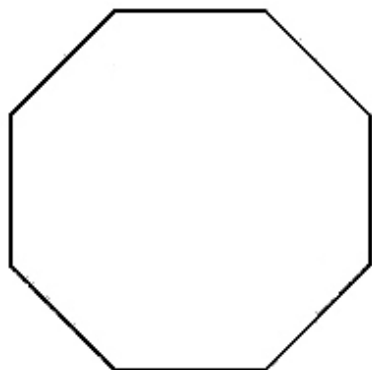
Έτσι, λέω να το ονομάσω: «**ΓΕΝΕΣΙΣ**. Το Παιχνίδι του Ανθρώπου στον Κόσμο».

Γ.-Φοίβος Σαργέντης
Οκτώβριος 2008

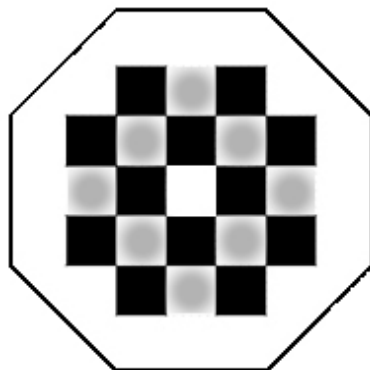
Περιγραφή του παιχνιδιού

Υπάρχει ο κόσμος (το οκτάγωνο). Στον κόσμο περιέχονται 20 χώροι και 5 τόποι σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό του κέντρου του, με τον αριθμό 3.

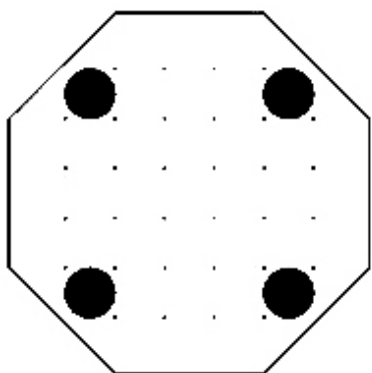
Οι τόποι των ιδεών είναι 4. Το κέντρο είναι ο άλλος τόπος.



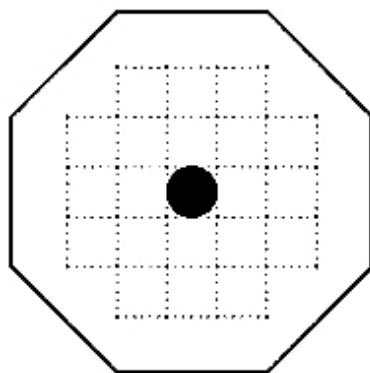
Ο κόσμος. Το οκτάγωνο



Χώροι



Τόποι των ιδεών



Τόπος του κέντρου

Υπάρχουν ιδέες (βότσαλα) έξω από τον κόσμο. Στόχος είναι να γεννηθούν ιδέες, να τοποθετηθούν στους τόπους των ιδεών στον κόσμο και να γίνουν έργα για τον κάθε παίχτη. Έτσι, όταν ο παίχτης κατακτά την ιδέα/βότσαλο στον τόπο των ιδεών, η ιδέα/βότσαλο γίνεται έργο/βότσαλο και το παίρνει ο παίχτης στο χέρι του.

Κάθε παίχτης παίζει με το δίπολό-του (τον Anubis και την Bastet) τις πυραμίδες και το ζάρι.

- Ο Anubis κινείται στους χώρους, σαν τον βασιλιά στο σκάκι και δεν σκοτώνεται
- Η Bastet κινείται στους χώρους, σαν την βασίλισσα στο σκάκι αλλά σκοτώνεται
- Οι πυραμίδες, μόλις τοποθετηθούν, παραμένουν ακίνητες

Και ο Anubis και η Bastet, έχουν την δυνατότητα της υλοποίησης των ιδεών- έργων, δηλαδή μπορούν να πάνε στους τόπους των ιδεών και να κάνουν την ιδέα-έργο. Όσο υπάρχουν ιδέες/βότσαλα έξω απ' τον κόσμο, για να πάει ο Anubis ή η Bastet στους τόπους των ιδεών πρέπει να υπάρχει εκεί ιδέα/βότσαλο για να γίνει έργο/βότσαλο.

Ο Anubis και η Bastet δεν μπορούν να κινηθούν επάνω από άλλο Anubis και άλλη Bastet.

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, κάθε ώρα/κίνησή του, ο παίχτης μπορεί:

- Να μετακινήσει τον Anubis και την Bastet του ή να τοποθετήσει μια πυραμίδα
- Να ρίξει ζάρι (και να κάνει αυτό που λέει το ζάρι ή να μην το κάνει)
- Να μην κάνει τίποτα

Ο Anubis

- Δεν επιτρέπεται η τοποθέτησή του στον τόπο του κέντρου
- Δεν μπορεί να περάσει μέσα (πάνω) από τις πυραμίδες
- Δεν σκοτώνεται

Η Bastet

- Όταν η Bastet πάει στο κέντρο τότε:
 - Μπορεί να γεννήσει μια ιδέα/βότσαλο στον κόσμο, σε όποιον ελεύθερο τόπο θέλει από τους τόπους των ιδεών
 - (?) Μπορεί να καταστρέψει μια ιδέα/βότσαλο που μπορεί να υπάρχει σε τόπο των ιδεών και να την βγάλει έξω από τον κόσμο
 - Αν καταστρέψει, ο παίχτης μένει ακίνητος για δύο ώρες/κινήσεις του άλλου παίχτη. Αν γεννήσει παίζει την επόμενη ώρα/κίνησή του
 - Όταν η Bastet είναι στο κέντρο και γεννήσει ή καταστρέψει, στην επόμενη ώρα/κίνησή της πρέπει να μετακινηθεί από αυτό, χωρίς την επιλογή του ζαριού
- Μια Bastet μπορεί να σκοτωθεί από άλλο Anubis ή άλλη Bastet
- Αν σκοτωθεί Bastet, ο παίχτης που την σκότωσε, θα παραμείνει ακίνητος για τις τρεις επόμενες ώρες/κινήσεις
- Στους τόπους του κόσμου, η Bastet δεν σκοτώνεται
- Η Bastet μπορεί να αναγεννηθεί
 - αν σε μια ώρα/κίνηση ο παίχτης φέρει στο ζάρι τον αριθμό 1. Τότε η Bastet θα αναγεννηθεί από όποια πυραμίδα επιλέξει στο χώρο ή από κάποιο τόπο ιδεών (χωρίς ιδέα). Αν αναγεννηθεί από πυραμίδα, η πυραμίδα θα πάει στον παίχτη που αναγέννησε την Bastet του

- αν ο παίχτης επιστρέψει έργα/βότσαλα στους τόπους των ιδεών, έτσι ώστε και οι τέσσερις τόποι ιδεών να έχουν από μία ιδέα/βότσαλο (μπορεί να προϋπάρχει κάποια ιδέα/βότσαλο σε αυτούς). Τότε η Bastet θα αναγεννηθεί από το κέντρο (που πρέπει να είναι ελεύθερο)
- Η Bastet μπορεί να προσπαθήσει να περάσει μέσα (πάνω) από μία πυραμίδα που θα είναι δίπλα της (όχι διαγώνιά της). Αυτό θα το κάνει αν φέρει στο ζάρι τους αριθμούς 3 ή 6 (ή τα μέρη χωρίς νούμερα, αν είναι τα ζάρια του παιχνιδιού, που δεν έχουν αριθμούς 3 και 6)

Πυραμίδα

- Μόλις τοποθετηθεί μια πυραμίδα στον χώρο, ο παίχτης δεν έχει καμία κυριότητα επάνω σε αυτή
- Όταν τοποθετηθεί η πυραμίδα στο χώρο, μένει αμετακίνητη
- Δεν τοποθετείται πυραμίδα στους τόπους
- Όταν ανα-γεννιέται ο Anubis και η Bastet από μια πυραμίδα, η πυραμίδα πάει στο χέρι του παίχτη που τους ανα-γέννησε μέσα από αυτή

Το παιχνίδι

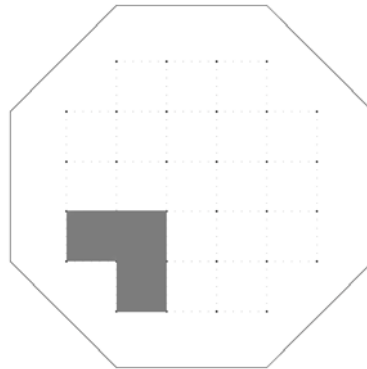
Γένεσις

- Anubis και Bastet, τοποθετούνται στους τόπους των ιδεών
- Κάθε παίχτης ξεκινάει με 2, 4, 5 πυραμίδες στα χέρια του (καθορίζεται απ' το ζάρι)
- Κάθε παίχτης, τοποθετεί δύο πυραμίδες του στους χώρους του κόσμου (όπου θέλει)
- Μέσα από τις πυραμίδες που τοποθετούνται στους χώρους, γεννιούνται Anubis και Bastet

- Anubis και Bastet κινούνται στον κόσμο για να δημιουργήσουν ιδέες/βότσαλα που θα έρθουν στα χέρια των παιχτών ως έργα/βότσαλα

Τύμβοι

- Όταν τελειώσουν οι ιδέες/βότσαλα έξω απ' τον κόσμο, Anubis και Bastet επιλέγουν έναν τόπο ιδεών για να θαφτούν. Τότε, Anubis και Bastet, πάνε στους τόπους των ιδεών χωρίς να υπάρχει ιδέα/βότσαλο εκεί
- Μόλις θαφτούν στους τόπους των ιδεών, ο παίχτης πρέπει να καλύψει τους έξι χώρους που αγγίζουν τους τόπος των δύο τύμβων, του Anubis και της Bastet του



Χώροι που πρέπει να καλυφθούν για το χτίσιμο ενός τύμβου, στην κάτω αριστερή γωνία του κόσμου

- Η κάλυψη των χώρων του τύμβου γίνεται με ενδεχόμενη υπάρχουσα κάλυψη του χώρου από πυραμίδες. Σε επόμενες κινήσεις, τοποθετούνται άλλες πυραμίδες και έργα/βότσαλα που έχει κάθε παίχτης στα χέρια του. Στην φάση αυτή, οι πυραμίδες και τα έργα/βότσαλα, τοποθετούνται στους χώρους των τύμβων (όχι τους υπόλοιπους χώρους)

- Όταν ολοκληρωθεί η κατασκευή των τύμβων του ενός παίχτη, ο άλλος παίχτης, κινεί Anubis-Bastet, τοποθετεί πυραμίδα ή έργο/βότσαλο, ή ρίχνει ζαρι, αλλά παράλληλα, σε κάθε ώρα/κίνησή του, τοποθετεί ένα έργο/βότσαλο σε χώρο του κόσμου, εκτός των χώρων των δικών του τύμβων.
- Τα έργα/βότσαλα που τοποθετούνται στους χώρους, υπάρχουν όπως οι πυραμίδες στους χώρους (αλλά δεν αναγεννιέται η Bastet μέσα από αυτά)
- Όταν ο παίχτης ολοκληρώσει το χτίσιμο των τύμβων, τελειώσουν οι πυραμίδες του και τα έργα/βότσαλά του, δεν έχει/μπορεί να τοποθετήσει άλλα έργα/βότσαλα σε χώρους του κόσμου για να κινηθεί, δεν έχει επιλογές άλλων κινήσεων, τελειώνει το παιχνίδι για αυτόν

Αναγέννηση

- Αυτός που θα ολοκληρώσει τους τύμβους του Anubis και της Bastet του και θα έχει τα περισσότερα έργα/βότσαλα στο χέρι του στο τέλος του παιχνιδιού, αναγεννιέται μέσα απ' το παιχνίδι και κερδίζει το παιχνίδι
- Αυτός που θα ολοκληρώσει τους τύμβους του Anubis και της Bastet του, δεν κερδίζει, ούτε χάνει (αναγεννιέται μέσα απ' το παιχνίδι)
- Αν το παιχνίδι λήξει με τον παίχτη να έχει θάψει το δίπολό-του, αλλά να μην έχει ολοκληρώσει τους τύμβους του Anubis και της Bastet του, τότε χάνει το παιχνίδι
- Αν το παιχνίδι λήξει με τον παίχτη να μην μπορεί να θάψει το δίπολό-του, τότε χάνει το παιχνίδι τρεις φορές
- Αν το παιχνίδι λήξει με τον παίχτη χωρίς Bastet στον κόσμο, τότε χάνει το παιχνίδι επτά φορές

Για να παίξετε το παιχνίδι

Χρησιμοποιείστε το οκτάγωνο του κόσμου του παιχνιδιού στην διπλανή εικόνα και μεγεθύνετε το, στο μέγεθος που θέλετε.

Anubis και η Bastet

Πάρτε τους βασιλείς και τις βασίλισσες από ένα σκάκι. Αυτοί θα είναι ο Anubis και η Bastet σας.

Πυραμίδες

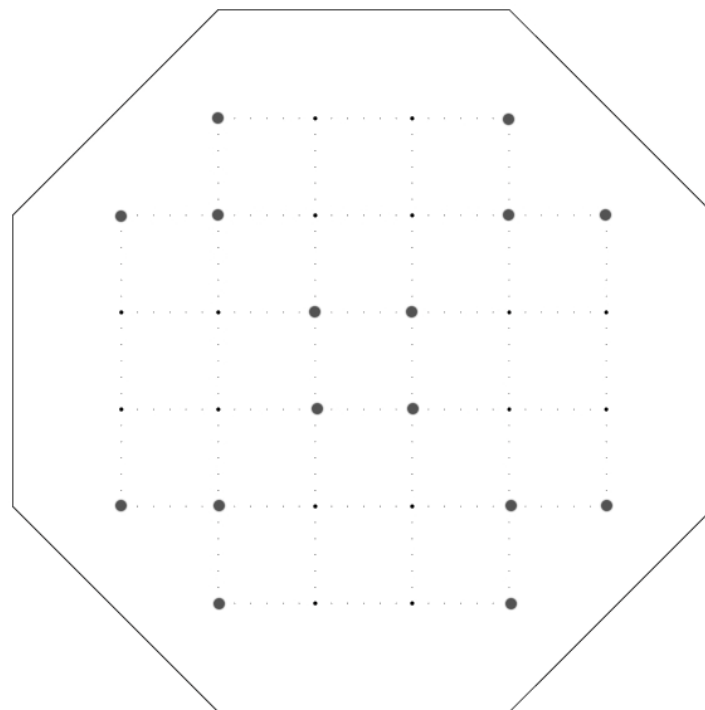
Τα πούλια της ντάμας ή τα πιόνια απ' το σκάκι, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πυραμίδες

Ζάρι

Ένα ζάρι, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ζάρι.

Βότσαλα

Πάρτε μια χούφτα, όσο μικρή ή όσο μεγάλη, βότσαλα.



1. Ο χώρος-κόσμος

Πώς αρχίζει ο χώρος? «Έτσι αρχίζει ο χώρος: μόνο με λέξεις, με σημεία χαραγμένα στη λευκή σελίδα. Περιγράφω τον χώρο: τον ονοματίζω, τον χαράζω, όπως εκείνοι οι παλιοί χαρτογράφοι που γέμιζαν τις ακτές με ονόματα λιμένων, με ονόματα ακρωτηρίων, με ονόματα όρμων, ώσπου, στο τέλος, η ξηρά να χωρίζεται απ' τη θάλασσα μόνο με μια συνεχή λωρίδα κειμένου. Άραγε το άλεφ, αυτός ο μπορχικός τόπος όπου είναι ταυτόχρονα ορατός ολόκληρος ο κόσμος, τι άλλο μπορεί να είναι εκτός από ένα αλφάβητο;» (Pegec 1976).

Θα θελα να φαντάζομαι τον χώρο που παίζεται το παιχνίδι σαν μια τρύπα στον κόσμο, έναν άλλο κόσμο, μέσα από τον οποίο ζωντανεύουν άλλες μορφές-του και περνούν σε άλλη διάσταση οι παίχτες του.

«... Αυτό έγινε γιατί η Λογική απουσίαζε εκείνη τη στιγμή.

Μια τρύπα μόλις είχε εμφανιστεί στον Γαλαξία. Ήταν ακριβώς ένα τίποτα του δευτερολέπτου μακριά, ένα

τίποτα του εκατοστού πλατιά και αρκετά εκατομμύρια έτη φωτός από άκρη σε άκρη.

...

Το τίποτα του δευτερολέπτου κατά τη διάρκεια του οποίου υπήρξε η τρύπα ανακλάστηκε μπρος-πίσω στο χρόνο μ' έναν πολύ απίθανο τρόπο. Κάπου στο πολύ μακρινό παρελθόν τραυμάτισε σοβαρά μια τυχαία ομάδα ατόμων που ταξίδευε στην κενή στείρωση του Διαστήματος και τα έκανε να συνδεθούν με κάποιον ασυνήθιστα απίθανο τρόπο. Οι μορφές που σχηματίστηκαν μ' αυτόν τον τρόπο έμαθαν γρήγορα να αντιγράφουν τον εαυτό τους (αυτό ήταν το ασυνήθιστο μ' αυτές τις μορφές) και συνέχισαν κάνοντας τα άνω-κάτω σ' όποιον πλανήτη έπεφταν. Έτσι άρχισε η ζωή στο Σύμπαν» (Adams 1987).

...«Στην αρχή βέβαια, δεν υπάρχουν και πολλά πράγματα: υπάρχει το τίποτα, το αφηλάφητο, το σχεδόν άυλο: υπάρχει έκταση, υπάρχει εκτός το εκτός ημών, το εντός του οποίου μετατοπιζόμαστε, το περιβάλλον, ο γύρω χώρος» (Perec 1976).

Μετά, μορφο-ποιείται το σχήμα του κόσμου (και της τρύπας).

«Στον αρχαίο ανατολικό και μεσογειακό κόσμο, το οκτώ ως αριθμός και ως σχήμα είναι το σύμβολο των στηριγμάτων της γής στα μυθικά της πέρατα. Στο ρόλο αυτό εναλλάσσεται με το τέσσερα. Συνεπώς, το οκτώ είναι ο αριθμός της κοσμικής ισορροπίας, ο αριθμός των 4 κυρίων και 4 δευτερευουσών κατευθύνσεων του ορίζοντα. Είναι ο αριθμός των ακτίνων του τροχού των Κελτών και του τροχού του νόμου των Βουδδιστών. Είναι ο αριθμός των μεγάλων συμβόλων της Άπω-ανατολικής Μυστικής Παράδοσης: των πετάλων του Λωτού, των κίωνων του Μινγ-Τανγκ, του κινέζικου «οίκου του ημερολογίου», των τριγραμμμάτων του Ι-Τσίγκ και των μονοπατιών της διδασκαλίας του Βούδδα. Το οκτάγωνο παίρνει κατόπιν τη σημασία του μεσολαβητή μεταξύ του τετραγώνου και του κύκλου, του Ουρανού και της γης. Σχετίζεται έτσι με τον ενδιάμεσο κόσμο, τη γέφυρα, την μετάβαση από το φθαρτό στο αιώνιο, και συνεπάγεται την αναγέννηση» (Προκοπίου 1985).

Η μορφή, αλλά και η λειτουργία του κόσμου, απαιτεί ένα κέντρο και ο χώρος δια-χωρίζεται πλαισιωτά για την δημιουργία του.

Τα πλαίσια καθορίζουν χώρους στους οποίους υπάρχει

ζωή. «Ζωή είναι το να περνάς από τον ένα χώρο στον άλλον, προσπαθώντας (όσο μπορείς) να μην σκοντάψεις.» (Perec 1976)

Το κέντρο, μπορεί να συντεθεί από 20 κάθετα και παράλληλα διατεταγμένους χώρους, έτσι ώστε να το αναπτύσσουν ευρύτερα στον κόσμο του παιχνιδιού.

Κατ' οικονομία, αφετηρία του σχεδιασμού έγινε ο σχεδιασμός του κέντρου με τον αριθμό τρία, μολονότι φαντάζομαι το παιχνίδι να λειτουργεί και με μεγαλύτερους αριθμούς χώρων (βλ. Παράρτημα 2) για περισσότερους παίχτες.

2. Ιδέες-έργα

Τάση του ανθρώπου είναι η ομαδοποίηση-αγέλη (βλ. Le Bon 2004), ο συσχετισμός με άλλους ανθρώπους, η σύν-πράξη. Στα πλαίσια αυτά απαιτείται η παρουσία μιας ιεραρχικής δομής, ο συντονισμός με ένα σύστημα ή συστήματα (βλ. Μακιαβέλι 2003). Έτσι αναπτύχθηκε το σκάκι.

Σήμερα δεν υπάρχει μονοσήμαντα αυτή η ανάγκη. Οι ταχύτητες και η δικτύωση είναι τέτοια, που ο κόσμος γυρίζει σαν ρουλέτα και αυτόνομες μονάδες έχουνε την

δυνατότητα να παράγουν έργο απρόβλεπτα-απρόσμενα γρήγορα και πολύ ουσιαστικά.

Απο-δομώντας την αγέλη, στόχος του παιχνιδιού είναι η γέννηση των ιδεών, η μεταφορά τους σε έργα, στη ζωή-παιχνίδι και η ανα-γέννηση των παιχτών μέσα απ' αυτά (βλ. Shure 2003).

Τα έργα προ-υπάρχουν σαν ιδέες.

«... Μίλησες για «αρχετυπικά σχέδια», για εικόνες που δεν υπάρχουν παρά μόνο στην ψυχή του τεχνίτη, που όμως τις μετασχηματίζει σε ύλη, κάνοντάς τις ορατές. Οι εικόνες αυτές, πολύ προτού μπορέσει να τις δει ένας τέτοιος τεχνίτης και αποσπάσει την τυπική τους μορφή, υπάρχουν ήδη σαν σχήματα μέσα στην ψυχή του. Και το ίδιο τούτο «αρχετυπικό σχέδιο» -τούτο το σχήμα- είναι ακριβώς ό,τι ονομάζουν ιδέα οι παλαιοί φιλόσοφοι.» (Έσσε 1999).

Στην κλίμακά μας, οφείλουμε να τα ανακαλύψουμε και να φτάσουμε στα έργα κατ' ουσία γεννώντας την ιδέα τους και υλοποιώντας τα (βλ. Ράιχ 1983).

Στόχος λοιπόν είναι: **η μεταφορά των ιδεών σε έργα**, (που συμβολίζονται με μικρά βότσαλα), η

επιτυχία της γένεσης και της ολοκλήρωσής τους (στα πεπερασμένα όρια της ζωής) και η αναγέννηση των παιχτών μέσα απ' αυτά, αναδεικνύει τον νικητή του παιχνιδιού.

3. Το δίπολο

Κάθε άνθρωπος-παίχτης είναι μόνος του. Μόνος του γεννιέται, μόνος του πεθαίνει και μόνος του παίζει το παιχνίδι της ζωής. Υπάρχει ένα ενδεχόμενο, να παίξει κανείς το παιχνίδι συμπράττοντας με άλλον παίχτη (ή παίχτες). Κατ' ουσία όμως παίζει μόνος, κατ' εξαίρεση με το ιδανικό του ταίρι ή/και άλλους μαζί (βλ. Machiavelli 2007).

Θα ήθελα ο παίχτης να μπαίνει ζωντανά μεσ' το παιχνίδι (βλ. σχετικές εικόνες από το σκάκι στα έργα: Bulgakov 1991, Carroll 1997). Και οι μορφές του Anubis και της Bastet με παρασέρνουν.

Κάθε παίχτης παίζει με το **δίπολό του**-δύο πόνια, τον Anubis (αρσενικό) και την Bastet (θηλυκό) που συμβολίζουν τις παρακάτω κυρίαρχες ουσίες:

Το **αρσενικό και το θηλυκό** που εμπεριέχεται σε κάθε παίχτη (βλ. Roudinesco 2008).

«Κάθε ανθρώπινο πλάσμα, καθώς φαίνεται, ήταν φτιαγμένο από αντίθετα, από μια διαίρεση. Άντρας ή γυναίκα, αλήτης ή ευυπόληπτος πολίτης, εραστής ή στοχαστής-καμιά αναπνοή κανείς δε θα μπορούσε να είναι άντρας και γυναίκα, ελεύθερος κι ωστόσο βολεμένος σε μια τακτική ζωή, γνωρίζοντας την παρόρμηση της ζωής και τη χαρά της νόησης. Πάντα το ένα πληρώνει για το άλλο μ' όλο που το καθένα είναι εξίσου κάτι πολύτιμο και ουσιαστικό. Ίσως για τις γυναίκες να είναι ευκολότερο. Η φύση τις έχει φτιάξει έτσι, ώστε το πάθος τους ν' απολήγει στον καρπό του, κι έτσι απ' την ευτυχία τους γεννιέται ένα παιδί. Ο άντρας δεν γνωρίζει μια τόσο απλή καρποφορία αλλά αντίθετα, έναν αιώνιο πόθο που δεν καταπραΰνεται ποτέ.» (Έσσε 1999).

Το φύλο του παίχτη εκδηλώνεται ως η επικρατούσα άποψη του αρσενικού ή του θηλυκού. Όμως και τα δύο εμπεριέχονται σε αυτόν.

Ο **Anubis** αφορά και τους νεκρούς, με τους οποίους παίζουμε το παιχνίδι της ζωής. Οι καταβολές, οι επιρροές, οι πρόγονοι, η πολιτισμική μας ταυτότητα, όλα αυτά αφορούν τους νεκρούς μας.

Η **Bastet**, ως ηλιακή και πολεμική μορφή, αφορά και την ευελιξία στις ώρες (κινήσεις) του παίχτη για την γέννηση και τον ολοκλήρωση των έργων του. Είναι δημιουργική, μπορεί ενδεχομένως να περάσει μέσα από τα εμπόδια με την βοήθεια της τύχης, αλλά είναι αναλώσιμη μορφή.

Δεν είναι επιλέξιμο, αλλά η φύση οδηγεί σε συγκρούσεις. Έτσι μια Bastet μπορεί να σκοτωθεί από τον άλλο Anubis ή την άλλη Bastet.

Επειδή όμως ακριβώς δεν είναι επιλέξιμο, αν σκοτωθεί η Bastet, ο παίχτης που την σκότωσε, θα παραμείνει ακίνητος για τις τρεις επόμενες ώρες (κινήσεις).

4. Η πυραμίδα

Κάθε παίχτης ξεκινάει με κάποιες πυραμίδες στα χέρια του.

Το πόσες θα είναι αυτές, καθορίζεται από την τύχη.

Διαφορετικές αφετηρίες, η θέση του κόσμου στην οποία γεννιόμαστε και οι ανομοιόμορφες δυνατότητες στον χώρο, καθορίζονται από την τύχη της γέννησης.

«Αν είχατε την τύχη να γεννηθείτε στα δυτικά αυτού του πλανήτη, έχετε μια βασική υποχρέωση, που γίνεται άγχος και καταλήγει εμμονή: να έχετε στυλ. Αντίθετα, σε κάθε άλλη περιοχή του κόσμου, θα πρέπει να είστε ικανοποιημένοι αν φτάσετε τα σαράντα πριν πεθάνετε από πείνα, δίψα, μολυσματικές ασθένειες, ανθρώπινη βλακεία ή βιομηχανικά απόβλητα. Για να το θέσουμε διαφορετικά, υπάρχει το Κάιρο που είναι τίγκα στη βρόμα κι στο ποντίκι και ένα σωρό άνθρωποι συνωστίζονται στους δρόμους για να απολαύσουν την μπόχα, και υπάρχει κι ο μανάτζερ που θέλει τον αέρα του λίβινγκ ρούμ του να έχει «κάτι από Κάιρο» και πληρώνει γαμώ τα φράγκα στο διακοσμητή του για να του βάλει υφάσματα και χαλιά κι εκείνη την π... στην μέση στο σαλόνι, που υποτίθεται ότι θυμίζει ναργιλέ, αλλά είναι modern art και τώρα που το βλέπω, μάλλον μπιτόνι βενζίνης με μαγουλάδες μου θυμίζει. Αυτός είναι ο κόσμος μας.» (Ανάν 2008).

Κάθε πυραμίδα είναι έργο των παιχτών το οποίο εξαρτάται από την αφετηρία τους και την πορεία τους στο παιχνίδι.

5. Το κέντρο

Το κέντρο του χώρου είναι ιδιαίτερος τόπος.

Με την τοποθέτηση μιας Bastet στο κέντρο γεννιούνται ή καταστρέφονται (?) ιδέες.

Στόχος του παιχνιδιού είναι η δημιουργία των ιδεών που μετατρέπονται σε έργα. Καλή ιδέα για τον έναν, δεν είναι απαραίτητα καλή ιδέα για τον άλλο. Με το σκεπτικό αυτό, έχουμε την τάση να καταστρέφουμε αντί να δημιουργούμε ιδέες που δεν μας φαίνονται καλές. Γι αυτό θεώρησα ότι έπρεπε να υπάρχει στο παιχνίδι και η επιλογή της καταστροφής, χωρίς να την αποδέχομαι όμως μέσα-μου (συνηθίζω να παίζω το παιχνίδι χωρίς την καταστροφή των ιδεών).

Η φύση του ανθρώπου συν-υφαίνεται με τα εγωιστικά πιστεύω του και τη νίκη. Αυτά ορθώνονται αντιμέτωπα σε καλές και αγαθές προθέσεις και εκφράζονται με την καταστροφή.

Αρχικά σκεφτόμουνά ότι θα μπορούσαν να καταστρέφονται και τα έργα.

Τελικά όμως όχι. Από ένα έργο πάντα-κάτι-μένει και αν το ολοκληρώσει κανείς είναι κτήμα του.

6. Η τύχη

Η τύχη είναι στοιχείο της ζωής.

Γι αυτό την νιώθω να υπάρχει στο παιχνίδι.

Βέβαιο είναι ότι το παιχνίδι, μπορεί να παιχτεί και χωρίς αυτόν τον παράγοντα με μια ενδεχόμενη απλοποίηση. Η εισαγωγή όμως της τύχης στο παιχνίδι, αφορά την λειτουργία της ίδιας της ζωής.

Η τύχη περιγράφεται σαν ζάρι.

Έτσι, αν αποφασίσει να χρησιμοποιήσει κανείς το ζάρι:

Κάθε ριξιά με ζάρι, αντιπροσωπεύει μια ώρα/κίνηση των παιχτών μαζί με την σχετική εντολή που θα δώσει το ζάρι. Αν η εντολή είναι μη αποδεκτή, ο παίχτης μένει στάσιμος. Επίσης, ο παίχτης δεν είναι αναγκασμένος να ακολουθήσει την εντολή του ζαριού (της τύχης) και θα επιλέξει αν θα το κάνει.

Στο ζάρι του παιχνιδιού, δεν υπάρχουν τα νούμερα 3 και 6. Οι χώροι αυτοί είναι κενοί και αφορούν το πέρασμα της Bastet μέσα-πάνω από μια πυραμίδα.

Το νούμερο 1 αφορά την αναγέννηση.

7. Αρχή και τέλος

Το παιχνίδι ξεκινάει με μια χούφτα (όσο μικρή και όσο μεγάλη βότσαλα) που βρίσκονται συγκεντρωμένα έξω από τον κόσμο. Τα βότσαλα περιμένουν να γίνουν από ιδέες του κόσμου-έργα απ' τον κάθε παίχτη ...«γιατί η διάνοια είναι η δύναμη που εκφράζει τις ανεξάντλητες μορφές της δημιουργίας, που υπάρχουν σαν δυνατότητες στο νου του Δημιουργού» (Adams 1996).

Τα βότσαλα γίνονται ιδέες και τοποθετούνται στους τόπους των ιδεών, όταν μια Bastet πάει στο κέντρο και γεννάει.

Ο Anubis ή η Bastet κερδίζουν τα βότσαλα όταν φτάνουν σε αυτά.

Αυτό που έχω καταλάβει, είναι ότι: κάθε άνθρωπος σε κάθε φάση της ζωής του δημιουργεί κύκλους δραστηριοτήτων (ερωτικές σχέσεις, σχέσεις με άλλους, επαγγελματικές δραστηριότητες κ.α.). Η ίδια η ζωή είναι ένας μεγάλος τέτοιος κύκλος που εμπεριέχει τους υπόλοιπους. Ομοίως, αρχινάμε ένα παιχνίδι.

Η πορεία της ζωής, περιλαμβάνει: διακοπή ερωτικών σχέσεων, τσακωμούς με φίλους, αλλαγές στην επαγγελματική μας δραστηριότητα κ.α. Είναι βέβαιο πως κάποτε θα τελειώσουμε κάθε κύκλο παιχνιδιού που έχουμε αρχίσει.

Κάθε τέτοια περίοδο, συμβαίνει ένας μικρός ή μεγάλος θάνατος, ανάλογα με την σπουδαιότητα του συμβάντος.

Εάν καταφέρουμε να δημιουργήσουμε τους όρους (τις ιδέες-έργα και την κατάλληλη θέση μας στο χώρο) που θα μας επιτρέψουν να θάψουμε το δίπολό-μας με αξιοπρέπεια σε κάθε κλείσιμο του κύκλου, αξιοποιώντας όσο περισσότερες δυνατότητες (δικές-μας/του κόσμου-μας) μπορούμε, θα έλεγα: αυτό είναι το ζητούμενο και από εκεί αναγεννιόμαστε.

Επιλεγόμενα

Δεν πιστεύω ότι η περιγραφή αυτή, θα μείνει ως έχει.

Είναι βέβαιο ότι μπορεί να απλοποιηθεί, να ομαλοποιηθεί, να φύγει ο παράγοντας της τύχης και το παιχνίδι να υποστεί τροποποιήσεις με ενδεχόμενα καλύτερες απεικονίσεις.

Όταν γίνει αυτό, θα αναφέρεται στους ανθρώπους που το παίζουν, στις συνθήκες που επικρατούν στην αντίληψη του ρόλου μας στον κόσμο και σε καλύτερη γνώση και χρήση των συμβόλων. Αλλά, σύμφωνα με τον Γιούνγκ: «Όταν το πνεύμα επιχειρεί την διερεύνηση ενός συμβόλου οδηγείται σε ιδέες που βρίσκονται πέρ' από κείνο που μπορεί να συλλάβει το λογικό μας... ... Σ' αυτό το σημείο το λογικό μας είν' υποχρεωμένο να δηλώσει αναρμοδιότητα...»

Όπως και να' χει, η τροποποίηση της περιγραφής του παιχνιδιού, είναι μια προβλεπόμενη διαδικασία (βλ. Yalom 2008) και εύχομαι να συμβεί.

Γιατί τότε, το παιχνίδι θα αφορά τους ανθρώπους.

Στην φάση της δημιουργίας του παιχνιδιού, μου άρεσε εξαιρετικά η διαδικασία της σύνθεσης και της επεξεργασίας του. Έχω την αίσθηση-ελπίδα, ότι το παιχνίδι αναδεικνύει (εμπεριέχοντας) στοιχεία της φύσης του ανθρώπου στο πέρασμά του απ' τον κόσμο, περιγράφοντας μια άλλη αντίληψη και όχι την πολεμική που εκφράζει το σκάκι.

Αφορμή και κυρίαρχη αιτία της δημιουργίας αυτού του παιχνιδιού ήταν η γλυπτική. Τολμώ να πω ότι ενθουσιάστηκα να βλέπω τα γλυπτά να αναπτύσσονται

δυναμικά, μέσα στα πλαίσια του παιχνιδιού. Και ένωσα τον Anubis και την Bastet ζωντανούς, ταυτίζοντας τον εαυτό μου και τους συμπαίχτες μου, με αυτούς και τους ρόλους τους.

Παραρτήματα

Παράρτημα 1

Από το ιστολόγιο: <http://g-fivos.blogspot.com>
Ανθρωπική γεωμετρία και ιστοχώρος (Δίχτι)

Γ.-Φοίβος Σαργέντης, Μάιος 2008

Μέσα στη θλιβερή πραγματικότητα της απαξίωσης της όποιας πρότασης, η σκέψη του κάθε ανθρώπου καταλήγει σημείο ή μικρή σταγόνα στον ωκεανό του συλλογικού συνειδητού-ασυνείδητου. Εκεί έγκειται και ο φόβος που λέει: «ποιος είμαι 'γω που θα σκεφτώ και θα προτείνω;». Και προκαλείται ο ευνουχισμός της ύπαρξης και η σκέψη μορφοποιείται αδύναμα σαν ασταθές σημείο εγκλωβισμένο στο κεφάλι μας.

Στην Ευκλείδεια γεωμετρία, δύο σημεία μπορούν να ορίσουν μία ευθεία, τρία μπορούν να ορίσουν ένα επίπεδο και από εκεί και πάνω-θέλω χώρο (!). Και πώς θα φανταζόταν κανείς την ανθρωπική γεωμετρία;

Η Ευκλείδεια γεωμετρία ξεκινάει απ' τα σημεία και καταλήγει σε χώρους. Δημιουργεί μορφές βασισμένη σε μία αυστηρή δομή αξιωμάτων και θεωρημάτων. Κάπως έτσι θα μπορούσε να φανταστεί κανείς μία κοινωνία ως σύνολο ανθρώπινων σημείων, που-με αξιώματα την ηθική και τον κώδικα συμπεριφοράς της- δημιουργούν μορφές.

Λένε ότι καθένας έχει τον παράδεισο που του αξίζει. Γι αυτό, ο καθένας σήμερα, έχει την τάση να δημιουργεί τον δικό του χώρο ο οποίος, συχνά περιέχεται στις δεκατέσσερις-δεκαεννιά ίντσες κάποιας οθόνης. Έτσι, κάθε χώρος είναι διαφορετικός (κάποια οθόνη) με αποτέλεσμα να αναπτύσσονται ανύπαρκτες (μέχρι πρόσφατα) αρχές οι οποίες προσπαθούν να δημιουργήσουν μορφές μεταξύ των χώρων αυτών.

Ο ιστοχώρος (ή Δίχτι: νεολογισμός που αφορά το internet και χρησιμοποιείται -για την ώρα- σε κλειστό κύκλο) αποτελεί ένα εξαιρετικά διεστραμμένο αξίωμα επάνω στο οποίο απαιτούμε να στηριχθεί η νέα ανθρωπική γεωμετρία. Όχι γιατί είναι κακός, είναι σίγουρα πολύ εύχρηστος για να μορφοποιηθεί. Στην απαίτηση όμως του: «να στηρίξουμε την νέα ανθρωπική γεωμετρία» εκτιμώ ότι βρίσκεται μία διαστροφή.

Αυτό γιατί στα πλαίσια του ιστοχώρου ελαχιστοποιούνται αξιώματα όπως η ηθική και ο κώδικας συμπεριφοράς αφού οι χρήστες είναι κρυμμένοι πίσω απ' τις οθόνες τους, δεν έχουν τους όρους (φαίνεσθαι) και δεν αναλαμβάνουν την ευθύνη για τα λεγόμενά τους και για την συμπεριφορά τους.

Εκτιμώ ότι στα πλαίσια αυτά μπορεί να συμβαίνει μια ασυνείδητη μετάθεση (ο υπολογιστής φταίει όχι εγώ). Γι αυτό και με στεναχωρεί που διαβάζω πολύ όμορφα κείμενα σε ιστολόγια (blogs) με ηλεκτρονική και μόνο ταυτότητα.

Μου αρέσει να μεταθέτω τους λογισμούς μου στον ιστοχώρο, αλλά θέλω να τους στηρίζω με την φυσική μου παρουσία (ότι και αν σημαίνει αυτό) να υφίσταμαι την ηθική και τους κώδικες σύμφωνα με τους οποίους «είμαι στημένος» και να μην κρύβομαι πίσω από την υπογραφή μίας IP και ενός user name.

Νιώθω ελεύθερος, πιστεύω ότι είμαι και θα πω ότι θέλω, δεν σημαίνει ότι θα βάλω την οθόνη να το πει για μένα. Δυστυχώς, η αντίληψη αυτή δεν είναι κοινός τόπος.

Ο Dreyfus αναφέρει ότι: «Το αίσθημα της πραγματικότητας των πραγμάτων και των ανθρώπων και η ικανότητα μας να αλληλεπιδρούμε αποτελεσματικά με αυτά, βασίζονται στον τρόπο με τον οποίο το σώμα μας εργάζεται σιωπηλά.... Η ευαισθησία του στην διάθεση ανοίγει το δρόμο στην κοινωνική περίσταση και κάνει τους ανθρώπους και τα πράγματα να έχουν σημασία για μάς. Η τάση του να ανταποκρίνεται θετικά στην άμεση συσχέτιση με άλλα σώματα βρίσκεται πίσω από το αίσθημα της εμπιστοσύνης και έτσι διατηρεί τον διαπροσωπικό μας κόσμο....είναι εύκολο να νομίζει κάποιος ότι στο διαδίκτυο θα μπορούσαμε να κάνουμε χωρίς αυτό, αλλά να γιατί στην πραγματικότητα κάτι τέτοιο είναι αδύνατο.»

Στα πλαίσια αυτά και αφού έχουμε παραιτηθεί από την διατύπωση μίας άλλης πρότασης που θα καθορίσει τις σχέσεις μας, αναμενόμενο είναι ότι η κοινωνία θα λειτουργεί άμορφα δηλαδή «στο περίπου».

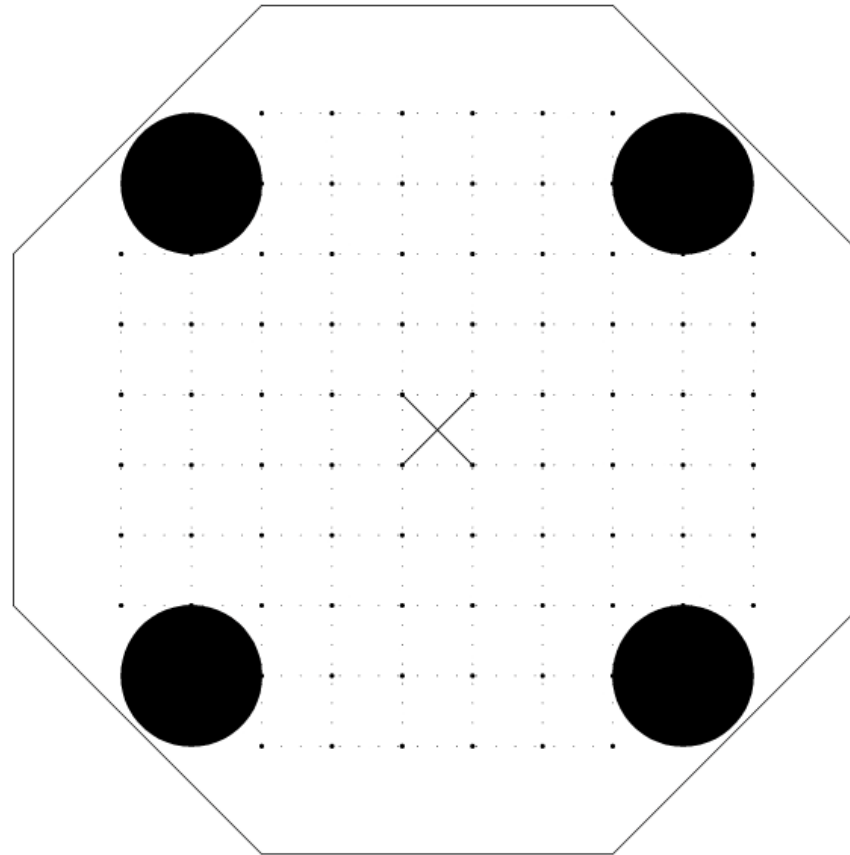
Αντιδρώντας σε αυτό, τον ρόλο της μεταφυσικής, τον έχουμε παραδώσει υπερηφάνως στη στατιστική. Έτσι, αντί να λέμε ότι δεν μας κάθονται τ' άστρα, οφείλουμε να διατυπώνουμε ότι δεν μας κάθονται οι ερμηνευτικές-ανεξάρτητες μεταβλητές, (μαθηματικές εκφράσεις που χρησιμοποιούνται στην στατιστική και προσπαθούν μέσω ενός δείγματος να ερμηνεύσουν έναν πληθυσμό).

Παράλληλα, το εγχείρημα του πολιτισμού στηρίχθηκε στην ανάπτυξη και την επεξεργασία διακριτών και δυσδιάκριτων ποικιλόμορφων σχέσεων (έρωτα, συνεργασίας, εξάρτησης, βίας κ.α.). Αλλά η μορφή του κόσμου αλλάζει. Και αλλάζει όχι γιατί έχουμε να επεξεργαστούμε μεγαλύτερους πληθυσμούς, αλλά γιατί ο κόσμος πλέον είναι άμορφος (ο ιστοχώρος παίζει σημαντικό ρόλο σε αυτό).

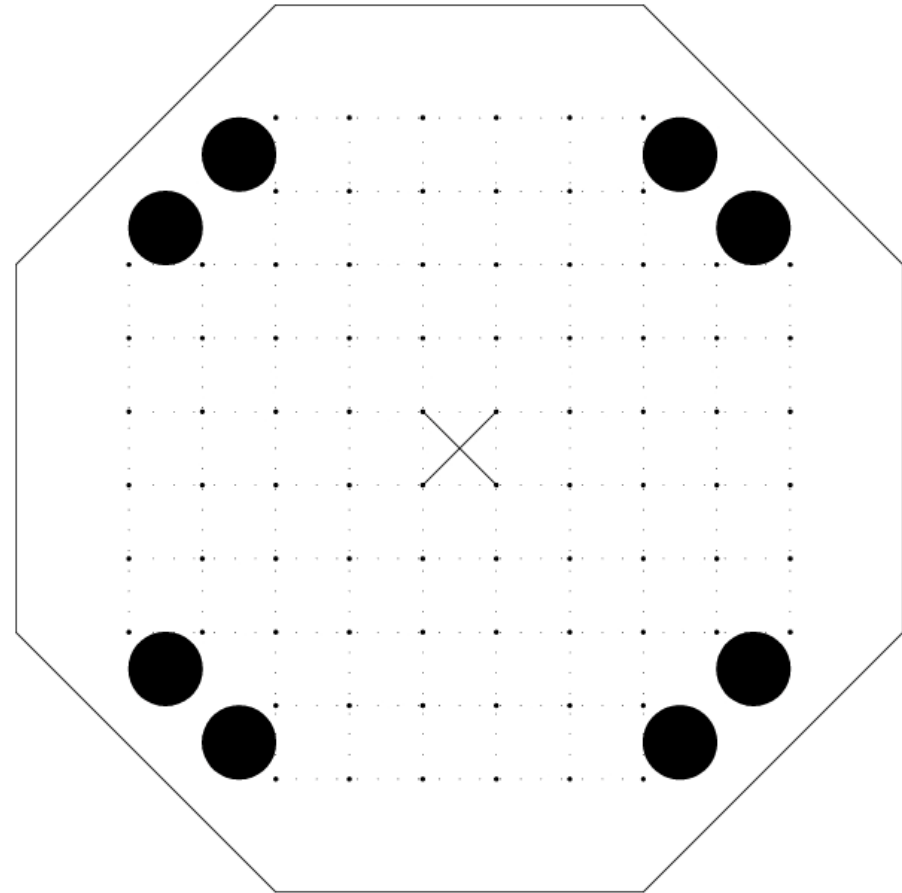
Παρ' όλα αυτά, όλες οι αναλύσεις γίνονται με το σκεπτικό ότι η λειτουργία του χώρου είναι τακτική με ποικίλες εξαρτήσεις, περιβαλλοντικά προβλήματα, οικονομικά κραχ που κάπως κάποτε και με κάποιον τρόπο ερμηνεύονται. Η μορφή αυτής της ανάλυσης (αλλά και της σύνθεσης) επιζεί με την βεβαιότητα ότι ο Μακιαβέλι είχε δίκιο-και κάποτε είχε.

Όχι τώρα όμως.

Παράρτημα 2



Ενδεχόμενη μορφή του χώρου-κόσμου.
Σχεδιασμός του κέντρου με βάση τον αριθμό πέντε



Ενδεχόμενη μορφή του χώρου-κόσμου.
Σχεδιασμός του κέντρου με βάση τον αριθμό πέντε

Αναφορές

Adams D., Γυρίστε το γαλαξία με ώτο-στοπ, εκδ. Ars Longa, Αθήνα 1987.

Adams W. Marsham, Αίγυπτος Θεοί και Μυστήρια, μτφ. Δημήτρης Παναγιωτόπουλος, εκδ. Ιαμβλιχος, Αθήνα 1996.

Bilal E., Ισημερινό ψύχος, μτφ. Βιβή Φωτοπούλου, εκδ. Βαβέλ, Αθήνα 1993.

Bulgakov M., Ο Μαιτρ και η Μαργαρίτα, μτφ. Νότα Κυρακοπούλου, εκδ., Γράμματα, Αθήνα 1991.

Carroll L., Η Αλίκη στην χώρα των θαυμάτων, εικονογράφηση Anthony Browne, μτφ. Μαρία Παππά, εκδ. Παπαδόπουλος, 1997.

Dreyfus H., On the Internet, εκδ. Routledge, New York 2001.

Le Bon G., Η ψυχολογία των μαζών, μτφ. Ι.Σ Χριστοδούλου, εκδ. Ζήτρος, Αθήνα 2004.

Machiavelli, Η χειραγωγήση του όχλου-οι συνομωσίες, μτφ. Σπύρος Δενδρινός, εκδ. ΡΟΕΣ microMEGA, Αθήνα 2007.

Perec G., Χορείες χώρων, μτφ. Αχιλλέας Κυριακίδης, εκδ. ύπιλον/βιβλία, Αθήνα 1976.

Roudinesco E., Ζακ Λακάν σχεδιασμα μιας ζωής, ιστορία ενός συστήματος σκέψης, μτφ. Νίκος Ηλιάδης, εκδ. Ίνδικτος, Αθήνα 2008.

Shure E., Οι μεγάλοι μύστες, μτφ. Αλέξανδρος Ζαγκούρογλου, εκδ. Ατραπός-Περιβολάκι, Αθήνα 2003.

Yalom M., Η γέννηση της βασίλισσας του σκακιού, μτφ. Εύη Κλαδούχου, εκδ. Άγρα, Αθήνα 2008.

Ανάν Κ., Η τελική λήθη (δε φάιναλ θολούθιον), εκδ. Βαβέλ, Αθήνα 2008.

Καρλ Γκ. Γιούνγκ, Ο άνθρωπος και τα σύμβολά του, μτφ. Αντιγόνη Χατζηθεοδώρου, εκδ. Αρσενίδα, Αθήνα.

Έσσε Ε., Νάρκισσος και Χρυσόστομος, απόδοση στα ελληνικά Φώντας Κονδύλης, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα 1999.

Μακιαβέλι Ν., Ο Ηγεμόνας, μτφ. Διονύσης Βίτσος, εκδ. Περίπλους, Αθήνα 2003.

Προκοπίου Γ., Σύμβολο και μορφή στο Παλαιοχριστιανικό Βαπτιστήριο, εκδ. Πύρινος Κόσμος, Αθήνα 1985.

Ράιχ Β., Άκου ανθρώπακο, μτφ. Δημήτρη Παπαδημητρίου, εκδ. Αποσπερίτης, Αθήνα 1983.