

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

*Η έννοια της «περσόνας» και το ψηφιακό προσωπείο
Σχεδιασμός χαρακτήρα και δημιουργία τρισδιάστατης (3D) σκηνής*

ΣΠΑΝΑΚΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΤΧ 2018080

Επιβλέπων Καθηγητής
Ραφτόπουλος Φώτιος

Συνεπιβλέπων Καθηγητής
Τηλιγάδης Κωνσταντίνος

Κέρκυρα, Ιούνιος 2024

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ	ΣΕΛΙΔΑ
ABSTRACT	3
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	4
1. ΠΡΟΣΩΠΟ, ΠΡΟΣΩΠΕΙΟ ΚΑΙ ΠΕΡΣΟΝΑ	6
1.1 Οι αρχαιοελληνικοί όροι «πρόσωπον» και «προσωπεῖον»	6
1.2 Ο λατινικός όρος «persona»	8
2. ΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΙ	9
2.1 Τα προσωπεία στο Ιαπωνικό θέατρο <i>Noh</i>	10
2.2 Τα προσωπεία στο Ιταλικό είδος θεάτρου <i>Commedial dell'arte</i>	12
2.3 Τα προσωπεία του Μπαλινέζικου δράματος <i>Torpong</i>	15
3. Η «ΠΕΡΣΟΝΑ» ΣΤΗΝ ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ CARL JUNG	18
3.1 Τα αρχέτυπα του Carl Jung	18
3.2 Το αρχέτυπο της «Anima» και του «Animus»	19
3.3 Το αρχέτυπο της «Σκιάς»	21
3.4 Το αρχέτυπο του «Εαυτού»	22
3.5 Το αρχέτυπο της «Περσόνας»	23
4. Η «ΠΕΡΣΟΝΑ» ΣΕ ΕΡΓΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΤΕΧΝΗΣ	26
4.1 Θέατρο, «Ο καλός άνθρωπος του Σετσουάν» (1938-1940)	27
4.2 Κινηματογράφος, «Η μάσκα» (1994)	28
4.3 Κόμικ, «Spider-Man» (1962)	30
5. ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΕΡΓΟ - ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΡΟΣΩΠΕΙΟ	31
5.1 Σύλληψη καλλιτεχνικής ιδέας	32
5.2 Σκιαγράφηση καλλιτεχνικής ιδέας	33
5.3 Δημιουργία καλλιτεχνικής ιδέας	35
5.4 Δυσκολίες κατά την υλοποίηση της καλλιτεχνικής ιδέας	37
ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	38
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι - ΕΙΚΟΝΕΣ	40
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	51

ABSTRACT

In the present thesis was created a three-dimensional digital character, a digital "persona", as an artistic creation with specific characteristics attributed to it by the creator with an ongoing digital presence in social media. The above artistic creation takes as its starting point the concept of the 'persona' as expressed from antiquity in religious and artistic events, as well as in various cultures up to the present, i.e. as an artistic mask. Particular reference is made to the psychological dimension of the 'persona' by Carl Jung, and to the more recent manifestation of the 'persona' in artistic expression. Through this contemporary digital version of the "persona" the creator utilizes the above concept, while being able to develop further ideas from it, expresses himself artistically and shares his creations with the public.

Στο πλαίσιο της παρούσας πτυχιακής εργασίας δημιουργήθηκε ένας τρισδιάστατος ψηφιακός χαρακτήρας, μια ψηφιακή «περσόνα», ως καλλιτεχνικό δημιούργημα με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που της αποδίδονται από το δημιουργό και ψηφιακή παρουσία εν εξελίξει στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το παραπάνω καλλιτεχνικό δημιούργημα έχει ως αφετηρία την έννοια της «περσόνας», όπως εκφράστηκε από την αρχαιότητα σε θρησκευτικές και καλλιτεχνικές εκδηλώσεις, καθώς και σε διάφορους πολιτισμούς μέχρι σήμερα, δηλαδή ως καλλιτεχνικό προσωπείο. Ιδιαίτερη αναφορά γίνεται στην ψυχολογική διάσταση της «περσόνας» από τον Carl Jung, και στη νεότερη έκφραση της «περσόνας» στην καλλιτεχνική έκφραση. Μέσα από την παρούσα σύγχρονη ψηφιακή εκδοχή της «περσόνας» ο δημιουργός αξιοποιεί την παραπάνω έννοια, ενώ μπορεί να αναπτύσσει περαιτέρω ιδέες μέσα από την ίδια, να εκφράζεται καλλιτεχνικά και να μοιράζεται τις δημιουργίες του με το κοινό.

Keywords: περσόνα, προσωπείο, ψηφιακή τέχνη, τρισδιάστατη δημιουργία

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι έννοιες του προσωπείου και της «περσόνας» φαίνεται ότι διαθέτουν μια μακρά ιωνη ιστορία και πολυποίκλη εφαρμογή στη ροή του χρόνου. Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, και ειδικότερα στο θεωρητικό της μέρος (κεφάλαια 1 - 4), γίνεται μια προσπάθεια ανάλυσης και ερμηνείας της έννοιας της «περσόνας» από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, έχοντας ως αφετηρία την ετυμολογική ανάλυση και τη σημασιολογική προέλευσή της, περνώντας εν συνεχεία στη χρήση της στη θρησκευτική και κυρίως στην καλλιτεχνική ζωή, και τέλος ολοκληρώνοντας με ενδεικτικά παραδείγματα από την καλλιτεχνική έκφραση της σύγχρονης εποχής. Στο δεύτερο τμήμα της εργασίας παρουσιάζεται η καλλιτεχνική προσέγγιση της έννοιας της «περσόνας». Συγκεκριμένα, προβάλλεται η δημιουργία μιας τρισδιάστατης, ψηφιακής «περσόνας» και του αντίστοιχου περιβάλλοντός της, ένα μικρό μέρος μέσα από το περιβάλλον στο οποίο «ζει» και «αλληλεπιδρά», σαν φωτογραφική λήψη.

Ειδικότερα, στο πρώτο κεφάλαιο θα αναζητήσουμε την ετυμολογική προέλευση του αρχαιοελληνικού λήμματος «προσωπείον» καθώς και του, λατινικής προέλευσης, λήμματος «persona». Η σημασιολογική προσέγγιση και η πρωτοτυπική χρήση των παραπάνω εννοιών θα μας βοηθήσει στην βαθιά κατανόησή τους και στη συνέχεια στην εξέλιξη και εφαρμογή τους σε περαιτέρω πεδία και πολιτισμούς. Όπως αναφέρεται στο δεύτερο κεφάλαιο, η επιρροή των προσωπείων αφορά διαφορετικούς πολιτισμούς, όπου βρήκαν πεδίο έκφρασης, όπως το Ιαπωνικό θέατρο Noh, η Ιταλική Commedia dell'arte και το Μπαλινέζικο δράμα Topeng, που θα παρουσιαστούν ενδεικτικά. Η μακρά ιωνη παράδοση των προσωπείων είτε στην θρησκευτική τελετουργία είτε στην καλλιτεχνική δημιουργία φαίνεται ότι ασκεί σημαντική επίδραση μέχρι τις μέρες μας.

Στο τρίτο κεφάλαιο θα παρουσιάσουμε την ψυχολογική διάσταση της έννοιας της «περσόνας», σε μια προσπάθεια του Carl Jung να αξιοποιήσει την αρχέτυπη συλλογική μνήμη σε μια θεωρία κατασκευής του εαυτού, στην οποία ενέταξε την παραπάνω έννοια ως το κοινωνικό προσωπείο των ανθρώπων. Ολοκληρώνοντας το θεωρητικό μέρος της εργασίας θεωρείται χρήσιμο να παρουσιαστούν ενδεικτικά παραδείγματα, στα οποία αξιοποιείται η έννοια της «περσόνας» σε σύγχρονα καλλιτεχνικά έργα του 20^{ου} αιώνα στο θέατρο, τον κινηματογράφο και τα κόμικ.

Στο πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας προβάλλεται η καλλιτεχνική πραγμάτωση μιας τρισδιάστατης ψηφιακής «περσόνας» και του περιβάλλοντός της, με τη χρήση σύγχρονων τρισδιάστατων (3D) ψηφιακών μέσων. Ειδικότερα πρόκειται να

αναφερθεί η σύλληψη και η σκιαγράφηση της καλλιτεχνικής ιδέας, καθώς και η διαδικασία δημιουργίας του χαρακτήρα και της σκηνής του εικονικού περιβάλλοντος στο οποίο διαβιεί. Καθώς στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας γίνεται μια πρώτη αποτύπωση του ψηφιακού δημιουργήματος της «περσόνας», θα παρουσιαστεί ενδεικτικά ο χαρακτήρας και μια σκηνή από τον προσωπικό του χώρο, στον οποίο «ζει». Η παραπάνω φιγούρα και τα διάφορα περιβάλλοντα που αλληλεπιδρά βρίσκονται σε συνεχή διαδικασία εξέλιξης, η οποία περνά τα όρια της παρούσας εργασίας. Τέλος, θα παρουσιαστούν οι δυσκολίες και οι ανασταλτικοί παράγοντες κατά την πραγμάτωση του καλλιτεχνικού εγχειρήματος, δηλ. κατά τη δημιουργία της «περσόνας» και της σκηνής που ίδια βρίσκεται, που αφορούν κυρίως στο πρακτικό μέρος της χρήσης των ψηφιακών μέσων.

Η συγκεκριμένη ψηφιακή σύνθεση θα δημοσιευθεί ως ανάρτηση στον προσωπικό λογαριασμό της «περσόνας» στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης, Instagram. Μέσω του παραπάνω προσωπικού λογαριασμού ο ψηφιακός χαρακτήρας θα μοιράζεται προσωπικές του στιγμές, επιτρέποντας μια συνεχή και δυναμική αφήγηση της ψηφιακής του ζωής. Κάθε ανάρτηση θα προσφέρει μια ματιά στον κόσμο του, γεμίζοντας το «προφίλ» του με ποικίλες εκφάνσεις της καθημερινότητάς του, αναδεικνύοντας παράλληλα τις προσωπικές του εμπειρίες και ενδιαφέροντα. Θα υπάρχει δεδομένη ροή στις δημοσιεύσεις και αναρτήσεις της «περσόνας», οι οποίες θα εξακολουθούν να αποτελούν καλλιτεχνικές δημιουργίες του γράφοντος.

Εν κατακλείδι, το καλλιτεχνικό εγχείρημα που παρουσιάζεται στο πλαίσιο της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι μια σύγχρονη «περσόνα», η οποία αποδίδεται τρισδιάστατα με τη χρήση των σύγχρονων ψηφιακών μέσων, διαμορφώνει ένα δεδομένο χαρακτήρα και χαρακτηριστικό περιβάλλον δράσης, που ωστόσο δεν παραμένουν στάσιμα, αλλά εξελίσσονται στο χρόνο. Κατ' αυτό τον τρόπο η σύγχρονη ψηφιακή «περσόνα» διατηρεί κάποια από τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν στη διαχρονική πορεία της «περσόνας» ανά τους αιώνες, ενώ ταυτόχρονα εξελίσσεται ως καλλιτεχνικό και τεχνολογικό προϊόν ατενίζοντας το μέλλον.

1. ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ – ΠΡΟΣΩΠΟ, ΠΡΟΣΩΠΕΙΟ ΚΑΙ ΠΕΡΣΟΝΑ

Στο παρόν κεφάλαιο, στόχο μας αποτελεί να αναδείξουμε τη διαχρονικότητα του όρου «περσόνα» και να προβούμε σε μια σημασιολογική και ερμηνευτική προσέγγιση της έννοιας, έχοντας ως αφετηρία την προγενέστερη αρχαιοελληνική έννοια του «προσώπου» και του «προσωπείου», με την οποία φαίνεται να σχετίζεται άμεσα. Με αυτό τον τρόπο θα καταστήσουμε δυνατή την βαθύτερη κατανόηση των όρων και κατά συνέπεια θα αναδείξουμε τον βαθμό στον οποίο, έκτοτε, φαίνεται ότι επηρέασε τον τρόπο σκέψης αλλά και τις πρακτικές σε ποικίλα πεδία.

1.1 Οι αρχαιοελληνικοί όροι «πρόσωπον» και «προσωπεῖον»

Η ετυμολογική ανάλυση του όρου «πρόσωπον» στην αρχαία Ελλάδα αποκαλύπτει μια πλούσια σημασιολογία. Η έννοια «πρόσωπον» προέρχεται από την πρόθεση «προς», που σημαίνει «μπροστά» και την αιτιατική του «ωψ» (ωπός) που σημαίνει «η όψη», ο οφθαλμός, το όμμα και από το μέλλοντα του ρήματος οράω -ω που στα νέα ελληνικά μεταφράζεται ως «βλέπω». Άρα, η λέξη «πρόσωπον» συνθέτει την έννοια του «μπροστά στα μάτια». Παρόλα αυτά, διαθέτει μια περαιτέρω ποικιλία σημασιών.¹ Έτσι, σύμφωνα με το Αναλυτικό Λεξικό της Αρχαίας Ελληνικής, η λέξη «πρόσωπον» αποκαλύπτει διάφορες ερμηνείες όπως οι έννοιες της όψης, της μορφής, της φυσιογνωμίας, του προσώπου του δράματος, του χαρακτήρα καθώς και του ανθρώπου γενικότερα.² Από παραδείγματα κειμένων και περιφράσεων όπως «ες πρόσωπόν τινός αφικνούμαι» (φθάνω ενώπιον κάποιου), «η κατά πρόσωπον έντευξις» (συνάντηση πρόσωπο με πρόσωπο), «κατά πρόσωπον» (καταπρόσωπα, με το κεφάλι στραμμένο κατευθείαν μπροστά), αναδεικνύεται η ποικιλία των σημασιών που μπορεί να προσλάβει ο όρος «πρόσωπον» στο πλαίσιο διαφορετικών περιεχομένων και καταστάσεων.

Ως ομόρριζο του «πρόσωπον» εμφανίζεται η λέξη «προσωπεῖον», έννοια που θα παίζει σημαντικό ρόλο στην ανάλυση της έννοιας της «περσόνας». Το «προσωπεῖον» λοιπόν, φαίνεται να έχει καταβολές από τις αρχαίες διονυσιακές τελετές, όπου οι Σειληνοί έβαφαν τα πρόσωπά τους με το κατακάθι από το κρασί, τιμώντας με αυτό τον τρόπο το θεό Διόνυσο, ενώ όπως και το «πρόσωπον» διαθέτει ποικιλία σημασιολογικών ερμηνειών. Σύμφωνα με το Υπερλεξικό της Νεοελληνικής Γλώσσας, το «προσωπεῖον» προέρχεται από τη λέξη

¹ Γεωργουσόπουλος (2003).

² Μακάριος (2004).

«πρόσωπον» και αποτελεί ομοίωμα προσώπου που φορούσαν οι *υποκριταί*, δηλαδή οι ηθοποιοί του αρχαίου ελληνικού θεάτρου ή ως κάλυψη του προσώπου των νεκρών ή ως ανάθημα στους θεούς.³ Επιπλέον, αποτελεί ομοίωμα προσώπου με το οποίο καλύπτει κανείς το πρόσωπό του κατά τις μεταμφιέσεις, δηλαδή ως προσωπίδα - μάσκα. Ακόμα, σύμφωνα με το Λεξικό Αρχαίου Θεάτρου, «προσωπεῖον» είναι η θεατρική μάσκα που φορούσαν οι υποκριτές και τα μέλη του χορού και αποτελούσε ένα από τα χαρακτηριστικότερα στοιχεία του αρχαίου ελληνικού θεάτρου.⁴ Φαίνεται να προέρχεται από τη Διονυσιακή λατρεία, ωστόσο καθιερώθηκε στη συνέχεια στο θέατρο, αφού εξυπηρετούσε με πολλούς και διάφορους τρόπους τη θεατρική παράσταση. Τέλος, η έννοια «προσωπεῖον εμφανίζεται ως μέρος του λήμματος «πρόσωπον» στο λεξικό της αρχαίας ελληνικής γλώσσας των Liddell – Scott , κάτι που φανερώνει την κοινή αναφορά της λέξης στην έννοια του προσώπου αρχικά και δευτερευόντως ως έννοια του καλύμματος του προσώπου, δηλαδή της μάσκας όπως αναφέρθηκε παραπάνω.⁵

Το προσωπεῖο χρησιμοποιήθηκε και στα τρία δραματικά είδη του αρχαίου ελληνικού θεάτρου, την τραγωδία, την κωμωδία και το σατυρικό δράμα, ενώ αποτελούσε σημαντικό τρόπο έκφρασης, μεταμόρφωσης και ταύτισης των υποκριτών. Δημιουργούσε ένα πρόσωπο χωρίς προσωπικά χαρακτηριστικά, αφού περισσότερο φαίνεται ότι απέδιδε έναν χαρακτήρα. Φορώντας το ο *υποκριτής* δεν ήταν ο εαυτός του, αλλά υποδυόταν κάποιον άλλον, έναν ήρωα ή ακόμα και ένα θεό.⁶ Επέτρεπε δηλαδή την έκσταση, ενώ παράλληλα διευκόλυνε τη μεταμφίεση των υποκριτών που έπαιζαν δύο ή και περισσότερους ρόλους (αντρικούς και γυναικείους) στο ίδιο έργο. Τα προσωπεῖα διαφοροποιούνταν, ανάλογα το είδος του θεατρικού έργου, ενώ τα χαρακτηριστικά που χρησιμοποιούσαν στην τραγωδία και το σατυρικό δράμα ήταν πιο ανθρώπινα λόγω της θεματικής του έργου.⁷ Η γνωστή μάσκα της τραγωδίας, με την απολιθωμένη φοβερή όψη, τα πυργόμορφα μαλλιά και το ορθάνοιχτο στόμα και μάτια, αποτελεί το έμβλημα του αρχαίου ελληνικού θεάτρου.⁸ Στην κωμωδία, αντίθετα, τα χαρακτηριστικά τους ήταν υπερβολικά και παραμορφωμένα ώστε να προκαλούν γέλιο στους θεατές. Τα προσωπεῖα κατασκευάζονταν από λινό ύφασμα, μουσκεμένο σε γύψο και τοποθετούνταν σε ειδικές μήτρες ώστε να πάρουν το σχήμα του προσώπου.

³ Παναγόπουλος (2000).

⁴ Γώγος & Πετράκου (2012).

⁵ Liddell & Scott (2017).

⁶ Σουγιούλτζογλου (2024).

⁷ Πίγκα (2015).

⁸ Πρβλ. Παράρτημα Ι, Εικόνα 1: *Η χρήση της Μάσκας στο Θέατρο.*(χ.χ.)

Εν κατακλείδι, σύμφωνα με τα παραπάνω, αποκαλύπτεται ο όρος «πρόσωπον» και «προσωπείον» ως το μέσο κάλυψης των προσώπων, ώστε να είναι σε θέση οι άνθρωποι να υποδυθούν χαρακτήρες διαφορετικούς από τους πραγματικούς στο πλαίσιο θρησκευτικών τελετών και των θεατρικών δρώμενων. Κατ' αυτόν τον τρόπο αποτελούν τον θεμέλιο λίθο σε μεταγενέστερες διαδικασίες διαφοροποίησης ή μεταμόρφωσης χαρακτήρων σε διάφορους πολιτισμούς έως τη σύγχρονη εποχή.

1.2 Ο λατινικός όρος «persona»

Στην πορεία της Ιστορίας ανακαλύπτουμε μια έννοια που σχετίζεται σημασιολογικά με τους όρους που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη υποενότητα (1.1). Ο όρος αυτός είναι η «περσόνα», μια έννοια που παρουσιάζει πολλαπλές ερμηνείες που αξίζει να εξεταστούν περαιτέρω. Η λέξη «περσόνα» προέρχεται από τα Λατινικά, με το Σύγχρονο Λατινοελληνικό Λεξικό να υποδεικνύει την πιθανή ετρουσκική προέλευσή της. Επιπλέον, σύμφωνα με το παραπάνω λεξικό, ο όρος «περσόνα» παρουσιάζει τρεις κύριες ερμηνείες.⁹ Καταρχάς, αναφέρεται στην ιδέα της μάσκας - προσωπείου, υποδιαιρώντας την έννοια σε ειδικότερους όρους, όπως τη μάσκα που χρησιμοποιούσαν οι υποκριτές προκειμένου να αποδώσουν ένα συγκεκριμένο ρόλο στο θέατρο, το προστατευτικό μέσο των τεχνιτών, και τέλος τη μάσκα ως θρησκευτικό σύμβολο της εποχής. Έπειτα, η δεύτερη ερμηνεία αναφέρεται στην έννοια του ρόλου ευρύτερα, κάνοντας αναφορά τόσο σε ρόλο - χαρακτήρα θεατρικού, λογοτεχνικού έργου και πίνακα ζωγραφικής, όσο και στο ρόλο που «υποδύεται» κάποιος κοινωνικά στην πραγματική ζωή. Σε αυτή την περίπτωση, η «περσόνα» αναφέρεται στην έννοια του ρόλου που παρουσιάζει κάποιος, τόσο στην ίδια την τέχνη όσο και τη ζωή. Τέλος, η τρίτη ερμηνεία αφορά την έννοια της προσωπικότητας, υποδιαιρώντας και αυτή τη φορά την έννοια στην ατομική προσωπικότητα κάποιου, τις ατομικές του ιδιότητες – χαρακτηριστικά, καθώς και τον σχεδιασμό και την καλλιτεχνική δημιουργία ενός χαρακτήρα (π.χ. ενός λογοτεχνικού). Σε αυτό το πλαίσιο, η «περσόνα» αποτελεί τον τρόπο με τον οποίο κάποιος παρουσιάζει τον εαυτό του στον κόσμο και αποτυπώνει την ατομική του ταυτότητα. Συνεπώς, ο όρος «περσόνα» αναδεικνύει την πλούσια και πολυδιάστατη φύση της ανθρώπινης ταυτότητας και επικοινωνίας. Το Oxford Latin Dictionary επιβεβαιώνει τις παραπάνω ερμηνείες του όρου «περσόνα», αποκαλύπτοντας την πολυδιάστατη φύση της.¹⁰

⁹ Νικήτας & Τρομάρας (2019).

¹⁰ Glare (1983).

Η σύγκριση μεταξύ του λατινικού όρου «περσόνα» και του «προσωπείου» της αρχαίας Ελλάδας παρουσιάζει μια ενδιαφέρουσα σύνδεση μεταξύ των δύο εννοιών. Και οι δύο όροι αναφέρονται στον τρόπο με τον οποίο κάποιος παρουσιάζει τον εαυτό του στον κόσμο, είτε μέσα από την τέχνη και το θέατρο, είτε στην πραγματική ζωή. Τόσο η «περσόνα» όσο και το «προσωπείον» αποτυπώνουν την ατομική ταυτότητα και τα χαρακτηριστικά ενός ατόμου, ενώ παράλληλα αποδίδουν ένα ρόλο ή μια προσωπικότητα που αναλαμβάνει κάποιος. Αυτή η παράλληλη σημασία δημιουργεί έναν δεσμό μεταξύ της αρχαίας έννοιας του «προσωπείου» και της, πιο σύγχρονης, έννοιας της «περσόνας», αναδεικνύοντας τη συνέχεια των ιδεών και των αξιών που συνοδεύουν τον ανθρώπινο πολιτισμό μέσα στον χρόνο.¹¹

Με άλλα λόγια, η «persona», συναφής όρος του αρχαίου προσωπείου όπως προαναφέρθηκε, λειτουργούσε ως ένα είδος «πέπλου» που έκρυβε το αληθινό πρόσωπο του ατόμου που την φορούσε. Μέσα από αυτή την ανωνυμία, ο εκάστοτε «μασκοφόρος» (λατινικός όρος «personatus»)¹² είχε τη δυνατότητα να διαμορφώσει μια ολοκληρωτικά νέα εικόνα του εαυτού του, είτε προσθέτοντας νέα χαρακτηριστικά που θα αντιπροσώπευαν ένα ιδιαίτερο ρόλο ή επιθυμία, είτε αφαιρώντας ή απομακρύνοντας χαρακτηριστικά του εαυτού του, τα οποία δεν επιθυμούσε να αποκαλύψει - μοιραστεί στον εξωτερικό κόσμο. Κατ' αυτόν τον τρόπο, δημιουργήθηκε η έννοια της «περσόνας», ένα προσωπείο που παρουσίαζε χαρακτηριστικά διαφορετικά από αυτά της πραγματικής προσωπικότητας του ατόμου.

2. ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ – ΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΙ

Στο παρόν κεφάλαιο, θα εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο διάφοροι λαοί, ανά τους αιώνες, χρησιμοποίησαν το προσωπείο - μάσκα και κατ' επέκταση την έννοια της «περσόνας» ως μέσο έκφρασης εκμεταλλευόμενοι και επικαλούμενοι παράλληλα την απόκρυψη ταυτότητας που τους προσδίδει. Η πρακτική αυτή, που φαίνεται να υπήρξε σε διάφορες πολιτιστικές παραδόσεις, ανέδειξε το προσωπείο ως σύμβολο ενός νέου χαρακτήρα ή έκφρασης μιας άλλης προσωπικότητας. Μέσω της ανωνυμίας, οι κοινότητες μπορούσαν να απελευθερώσουν τη φαντασία τους και να αναπτύξουν νέες μορφές εκφραστικότητας, ενώ οι ίδιοι οι «μασκοφόροι» μπορούσαν να υποδυθούν μια νέα προσωπικότητα και να αποκτήσουν νέες ταυτότητες και χαρακτηριστικά γνωρίσματα πέρα από την πραγματική τους φύση. Από

¹¹ Καραμανώλη (2014).

¹² Glare (1983).

την αρχαιότητα έως τις μέρες μας, η χρήση του προσωπίου - μάσκας συνέβαλε στον πολιτισμικό πλούτο και στην εξέλιξη της ανθρώπινης έκφρασης.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, στην υποενότητα 1.1., ο όρος «προσωπείο» αποτελεί ένα εκ των παλαιότερων συστημάτων καλλιτεχνικής και κοινωνικής έκφρασης ήδη από την αρχαία Ελλάδα, με ιδιαίτερη λειτουργία στο αρχαίο ελληνικό θέατρο ως μέσο προβολής ενός ρόλου και ταυτόχρονα ως απόκρυψη της πραγματικής προσωπικότητας του ηθοποιού. Ωστόσο, η παραπάνω πρακτική φαίνεται ότι επηρέασε άμεσα τον ρωμαϊκό πολιτισμό στο ιστορικό συνεχές. Οι Ρωμαίοι υιοθέτησαν και προσάρμοσαν την έννοια του προσωπίου στο δικό τους θεατρικό και κοινωνικό πλαίσιο, δημιουργώντας την «persona», λέξη που δεν περιορίζεται μόνο στο προσωπείο που φορούσε ο υποκριτής, αλλά και στην προσωπικότητα και το ρόλο που δημιουργείται μαζί με αυτό. Ωστόσο, ακόμη και πολιτισμοί που δεν φαίνεται να επηρεάστηκαν άμεσα από το ελληνικό προσωπείο ή δε γνώριζαν καν την ύπαρξή του, ανέπτυξαν παρόμοιες τεχνικές και πρακτικές, δημιουργώντας τα δικά τους προσωπεία για δικούς τους εκφραστικούς και κοινωνικούς σκοπούς. Αυτή η πολυμορφία στη χρήση του προσωπίου αναδεικνύει την ευρύτητα και την επιρροή του στην κοινωνική και καλλιτεχνική ιστορία ολόκληρης της ανθρωπότητας.

2.1 Τα προσωπεία στο Ιαπωνικό θέατρο Noh

Στην παρούσα υποενότητα θα πραγματευτούμε τη χρήση και τη σημασία των προσωπίων στο ιαπωνικό θέατρο Noh¹³. Προτού αναλυθεί ωστόσο η λειτουργία τους, κρίνεται απαραίτητο να ειπωθούν κάποια βασικά στοιχεία της ιδιαίτερης τέχνης του θεατρικού είδους αυτού. Το θέατρο Noh είναι από τα σημαντικότερα και εξεζητημένα είδη θεάτρου που αναπτύχθηκαν στην Ιαπωνία. Συνδυάζει δραματικό και λυρικό περιεχόμενο, μουσική, ποίηση και χορό, ενώ κύριο χαρακτηριστικό του είναι η εκτενής χρήση προσωπίων, τα οποία αποτελεί ουσιώδες στοιχείο της αισθητικής του. Με την ιστορία του να χρονολογείται αιώνες πίσω και τις ρίζες του σε πνευματικές πρακτικές, επηρεασμένο από θρησκευτικά και τελετουργικά δρώμενα, το θέατρο Noh ενσωμάτωσε, μεταγενέστερα, στοιχεία παραδοσιακής λαϊκής και αριστοκρατικής τέχνης, ενώ έχει καθιερωθεί ως ένας πολύτιμος θησαυρός του ιαπωνικού πολιτισμού. Ωστόσο, το Noh δεν αποτελεί απλώς μια παράδοση, αλλά μια ζωντανή

¹³ Θέατρο Noh ή Nohgaku (εμφανίστηκε την περίοδο Muromachi 1333-1573 μ.χ. της Ιαπωνίας), αρχαία μορφή ιαπωνικής τέχνης που συνδυάζει δράμα, μουσική και χορό. Παρουσιάζει σκηνές που εμπνέονται από ιστορικά γεγονότα, λαογραφία, λογοτεχνία και θρησκευτικά έθιμα, προσφέροντας μια ξεχωριστή θεατρική εμπειρία. Προστατευόμενη, άυλη κληρονομιά από την UNESCO. (Kagaya & Hiroko, 2016; *A Thriving and Classical Theatre Form* (n.d.)).

αναδιατύπωση της αρχαίας τέχνης και της θρησκευτικής εμπειρίας. Βυθισμένο σε αρχαϊκές μορφές τέχνης και λατρευτικές εκδηλώσεις, το Noh αποτυπώνει τον πυρήνα της ιαπωνικής πνευματικότητας και κουλτούρας. Η μεγάλη επικράτησή του οφείλεται στην διεξαγωγή του σε ναούς και ιερά της εποχής, όπου ανέδειξε κατά κύριο λόγο τις θρησκευτικές ιστορίες, ενσαρκώνοντας με αίσθηση και σεβασμό το πνευματικό και θρησκευτικό περιεχόμενο.

Οι υποκριτές του θεάτρου Noh ήταν πάντα άντρες (αυτό άλλαξε μετά τον 2^ο Παγκόσμιο Πόλεμο) και έχουν μια ξεχωριστή θέση στην ιαπωνική κουλτούρα και τέχνη. Υπάρχει πάντα ένας κεντρικός υποκριτής (shite), ενώ κάποιες φορές αναγκαία είναι και η ύπαρξη ενός βοηθητικού υποκριτή (waki) για τις ανάγκες του έργου.¹⁴ Στο θέατρο Noh, η χρήση του προσωπείου περιορίζεται συνήθως στον «shite», αν και άλλα μέλη του συνόλου ενίοτε μπορεί να φορούν μάσκες, όπως ο «waki». Ο «shite» απαιτεί εξαιρετικές τεχνικές δεξιότητες σε διάφορους τομείς όπως κίνηση, φωνή και έκφραση, ενώ αναδεικνύεται ως ένας από τους πιο σημαντικούς και επιδραστικούς ρόλους στο θέατρο Noh, καθώς η ερμηνεία του συχνά καθορίζει την επιτυχή έκβαση της παράστασης. Η μάσκα που φοράει ο «shite» είναι ένα σημαντικό στοιχείο της παράστασης, αναδεικνύοντας το βάθος και τη σημασία του χαρακτήρα που ενσαρκώνει, ενώ προσδίδει μια ατμόσφαιρα μυστηρίου και ιερότητας στην παράσταση. Η μοναδική φορά που οι υποκριτές δεν φορούν προσωπείο είναι όταν πρόκειται να υποκριθούν έναν ενήλικο άνδρα.

Στην ιαπωνική κουλτούρα, τα προσωπεία κατείχαν εξαιρετική σημασία, υπογραμμίζοντας την πνευματική τους κληρονομιά και τη συνάρθρωσή τους με τον πνευματικό κόσμο. Θεωρούνταν μέρος κατοικίας θεών, δαιμόνων και πνευμάτων, ενώ συχνά χρησίμευαν ως κανάλι εκδήλωσης των θεϊκών δυνάμεων. Το προσωπείο στο θέατρο Noh (μάσκες Noh, όπως και ονομάζονται) είναι πολύ περισσότερο από ένα απλό κοσμητικό στοιχείο. Είναι η καρδιά της ερμηνείας, μια πύλη προς τον κόσμο του χαρακτήρα που επιθυμεί να αποδώσει ο υποκριτής. Μέσω αυτού του εκφραστικού προσωπείου, οι υποκριτές αποτυπώνουν όχι μόνο τα φυσικά γνωρίσματα του ρόλου που υποδύονται, αλλά και την εσωτερική τους κατάσταση, τα συναισθήματα που βιώνουν και τις ψυχολογικές διαστάσεις του χαρακτήρα. Έτσι, το προσωπείο γίνεται η επέκταση της ίδιας της ψυχής του ρόλου, μεταδίδοντας με μοναδικό τρόπο την πληρότητα και την ευαισθησία της ανθρώπινης εμπειρίας.¹⁵ Οι υποκριτές φορούσαν διαφορετικά προσωπεία προκειμένου να ενσαρκώνουν

¹⁴ Actors (χ.χ.).

¹⁵ Perzyński (2005).

και να υποκρίνονται ρόλους που ήταν εκτός της πραγματικής τους φύσης. Τέτοιοι ρόλοι μπορούσαν να είναι γυναικείοι χαρακτήρες (καθώς, όπως προαναφέρθηκε, οι ίδιοι ήταν μόνο άνδρες), παιδιά ή γέροι, υπερφυσικά όντα όπως θεοί, δαίμονες, πνεύματα ακόμα και ζώα.

Στο θέατρο Noh, εμφανίζονται περισσότερα από 100 διαφορετικά προσωπεία, καθένα από τα οποία ενσαρκώνει έναν μοναδικό ρόλο.¹⁶ Κάθε προσωπείο έχει τη δική του μυστική ιστορία και συμβολισμό, αποτυπώνοντας την πολυπλοκότητα και τη βαθύτητα των χαρακτήρων που αναπτύσσονται στη σκηνή. Από τις εκφραστικές γραμμές και τα συναισθήματα που αναδεικνύονται μέσα από κάθε μάσκα, οι υποκριτές δημιουργούν έναν πλούτο χαρακτήρων που καταπλήσσει και συναρπάζει το κοινό. Κάθε ένα από τα προσωπεία μεταφέρει μια διαφορετική προσωπικότητα και ένα ξεχωριστό κομμάτι της ανθρώπινης εμπειρίας, προσφέροντας μια μοναδική διαδρομή στον κόσμο της τέχνης και της φαντασίας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιου προσωπείου είναι το επονομαζόμενο «Hannya», ένα από τα πιο γνωστά προσωπεία Noh.¹⁷ Αποτελεί μια ισχυρή συμβολική αναπαράσταση, προβάλλοντας τη μεταμόρφωση μιας κοπέλας σε δαιμονικό πνεύμα. Μέσα από τα χαρακτηριστικά του προσωπείου, αναδεικνύονται συναισθήματα από βαθιά ανθρώπινα πάθη, όπως οργή, ζήλεια, θυμός και λύπη. Το υπόβαθρό του απορρέει από ιστορίες σαμουράι για γυναίκες που προδόθηκαν από την αγάπη τους ή που έπεσαν θύματα απάτης. Με αυτόν τον τρόπο, το προσωπείο «Hannya» χρησιμοποιείται ως μέσο επικοινωνίας, περιγράφοντας με εκφραστικό τρόπο την ανθρώπινη ψυχολογία και τις σκοτεινές πλευρές της ανθρώπινης φύσης.¹⁸

2.2 Τα προσωπεία στο Ιταλικό είδος θεάτρου *Commedial dell'arte*

Στην υποεπένδυση αυτή θα εξετάσουμε την εκτεταμένη χρήση των προσωπειών και την συμβολή τους στη δημιουργία ιδιαίτερων χαρακτήρων – «περσόνων» σε ένα λαϊκό, ιδιαίτερο και εξαιρετικά ενδιαφέρον είδος θεατρικής παράστασης, που αναπτύχθηκε στην Ιταλία την περίοδο της Αναγέννησης, την *Commedia dell'arte*.¹⁹ Η «κωμωδία επαγγελματικών ηθοποιών», όπως προκύπτει από τη μετάφραση της έννοιας, αποτελούταν από ομάδες

¹⁶ *Noh Theatre: Costumes and Masks* (2022).

¹⁷ Πρβλ. Εικόνα 2: Wikipedia contributors. (2024, June 18).

¹⁸ Perzyński (2005).

¹⁹ *Commedia dell'arte*, (άκμασε την περίοδο της Αναγέννησης, 16ο - 18ο αιώνα μ.χ.) ως ιταλικό είδος θεατρικής κωμικής παράστασης που επεκτάθηκε σε όλη την Ευρώπη. Τα σενάρια εστίαζαν κυρίως σε προβλήματα της καθημερινής, λαϊκής κοινωνίας, ενώ άλλες φορές αντλούσαν έμπνευση από τη μυθολογία και από αρχαίες ελληνικές και ρωμαϊκές κωμωδίες. Αξίζει να σημειωθεί πως οι παρακολούθηση των παραστάσεων ήταν δωρεάν για το κοινό. (Britannica, 2024).

υποκριτών που ξεχώριζαν για τον επαγγελματισμό και το υψηλό επίπεδο της υποκριτικής τους ικανότητας.²⁰ Πρόκειται για κωμικές θεατρικές παραστάσεις που λάμβαναν χώρα κυρίως σε υπαίθριους χώρους, όπως δρόμους, αγορές και πλατείες, από πλανόδιους θιάσους υποκριτών.

Η λαμπρή πορεία και η ιδιαίτερη δημοτικότητα που απέκτησε η *Commedial dell'arte* οφείλεται κυρίως στον κωμικό χαρακτήρα της πλοκής της, που αναπόφευκτα προκαλούσε τόσο το ενδιαφέρον του κοινού όσο και αυθόρμητο γέλιο. Ωστόσο, εκτός αυτού, η εκτεταμένη χρήση χαρακτηριστικών προσωπείων από τους υποκριτές σε συνδυασμό με την ιδιαίτερη αμφίεσή τους και τελικώς η παρουσία των εμβληματικών «στοκ» χαρακτήρων – «περσόνων», αποτελούσε δυο από τα πιο ιδιαίτερα και εκφραστικά στοιχεία της *Commedia dell'arte*.²¹ Τα στοιχεία αυτά, δεν διέκριναν απλά τη μορφή μιας ιδιάζουσας θεατρικής παράστασης αλλά την καθιστούσαν παράλληλα, αξεπέραστο παράδειγμα καλλιτεχνικής έμπνευσης καθώς και σημείο αναφοράς, που δεν περιορίστηκε μόνο στη συγκεκριμένη εποχή, αποτελώντας περαιτέρω πηγή έμπνευσης μέχρι και σήμερα. Τέλος, η επικράτηση του αυτοσχεδιασμού προσδίδει στην εκάστοτε θεατρική παράσταση διαρκή ρυθμό ανανέωσης, καθώς κάθε παράσταση αποτελεί και μια νέα αφορμή για παρουσίαση προσφέροντας ωστόσο ταυτόχρονα ένα σταθερό σενάριο (κορμό) που καθοδηγεί την πλοκή της ιστορίας.²²

Οι «στοκ» χαρακτήρες της *Commedia dell'arte*, κατείχαν πολύτιμο ρόλο στην ανάπτυξη του σεναρίου και στην επιτυχία της θεατρικής παράστασης εν γένει. Κάθε χαρακτήρας διαθέτει ένα μοναδικό και συνάμα ιδιαίτερο σύνολο χαρακτηριστικών, τα οποία αποτελούν σημεία αναγνώρισης και έκφρασης του χαρακτήρα πάνω στη σκηνή. Σήμα κατατεθέν του εκάστοτε χαρακτήρα ωστόσο, φαίνεται να αποτελεί το προσωπείο του. Η συνεισφορά των προσωπείων στην *Commedia dell'arte* είναι σημαντική, αφού αποτελούν το κλειδί για τη διατήρηση και την ανάδειξη της αυθεντικότητας και μοναδικότητας κάθε χαρακτήρα. Αυτά τα εξατομικευμένα προσωπεία, σε συνδυασμό με την στυλιζαρισμένη και επιτηδευμένη ενδυμασία, κατάφεραν όχι μόνο να παρουσιάζουν αλλά και να «απεικονίζουν», με μεγάλη ευκρίνεια και φαντασία, τα διαφορετικά χαρακτηριστικά και τις ιδιαιτερότητες του

²⁰ Οι υποκριτές της «*Commedia dell'arte*» αποτελούσαν μια ομάδα εκλεκτών επαγγελματιών που ξεχώριζαν για την επιδεξιότητα και το ταλέντο τους στην τέχνη της υποκριτικής. Διέθεταν επίσης, πλούσιες γνώσεις και δεξιότητες και σε άλλα πεδία καλλιτεχνικής έκφρασης, όπως ήταν ο χορός, το τραγούδι και τα ακροβατικά, τα οποία λειτουργούσαν συνδυαστικά, χαρίζοντας στο κοινό μια παράσταση με πλούσιο υπερθέαμα. (Πρόκου, 2012).

²¹ «Στοκ» χαρακτήρας, ένας στερεότυπος χαρακτήρας που αναγνωρίζεται εύκολα από τους αναγνώστες ή το κοινό από επαναλαμβανόμενες εμφανίσεις στη λογοτεχνική ή λαϊκή παράδοση, συνήθως σε ένα συγκεκριμένο είδος όπως η κωμωδία ή το παραμύθι. Συνηθισμένα παραδείγματα είναι οι *Pantalone*, *Columbine* και *Harlequin* που αποτελούν μερικούς από τους «στοκ» χαρακτήρες στην «*Commedia dell'arte*». (Oxford Reference, 2024)

²² Σταθερό σενάριο ή «στοκ» καταστάσεις, αναγνωρίσιμα περιστατικά ή στοιχεία πλοκής που επαναλαμβάνονται στη μυθοπλασία και το δράμα είναι γνωστά ως καταστάσεις «στοκ». (Britannica, 2011)

κάθε ρόλου.²³ Κάθε προσωπείο δεν ήταν απλά ένα «αξεσουάρ», αλλά μια πραγματική αναπαράσταση του χαρακτήρα, ενισχύοντας την «περσόνα» και το ρόλο που διαδραματίζει στην πλοκή.²⁴ Έτσι, διασφάλιζαν την αυθεντικότητα και τη συνοχή της παράστασης, κρατώντας το κοινό καθηλωμένο, καθώς κάθε μορφή ήταν συνυφασμένη με καθένα από τους ξεχωριστούς και μοναδικούς χαρακτήρες της *Commedia dell'arte*. Καθένας από αυτούς τους χαρακτήρες, λοιπόν, είχε μια μοναδική παρουσία που «έκλεβε την παράσταση» με κορυφαίο και χαρακτηριστικότερο στοιχείο το προσωπείο τους.²⁵

Για την πλήρη της σκιαγράφηση της «εικόνας» του χαρακτήρα στην *Commedia dell'arte*, ωστόσο, απαραίτητη ήταν η αποτύπωση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητάς του, ένα καθήκον που αναλάμβαναν οι υποκριτές.²⁶ Με την υποκριτική τους ικανότητα, κατάφερναν να αναδείξουν και να παρουσιάσουν τα διάφορα και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του κάθε χαρακτήρα με ευφάνταστο και διασκεδαστικό - κωμικό τρόπο, τα οποία παράλληλα συμπλήρωναν τα χαρακτηριστικά της εξωτερικής τους εμφάνισης (ιδιαίτερο προσωπείο και ενδυμασία). Πέρα από την απόδοση χαρακτηριστικών και γενικότερα τη φυσική εμφάνιση του προσωπιού, το ίδιο δημιουργούσε ένα «αόρατο τοίχο» ανωνυμίας, επιτρέποντας στον υποκριτή να ενσαρκώσει τον χαρακτήρα με μεγαλύτερη ελευθερία και ένταση, παρέχοντάς του τη δυνατότητα να εξελίσσει συνεχώς τις κινήσεις, την έκφραση και γενικότερα τη συμπεριφορά του αυτοσχεδιάζοντας. Με την παρουσία του, συνεπώς, στη σκηνή, την αλλαγή της φωνής του, τις κινήσεις αλλά και τον τρόπο που αλληλεπιδρά με τους άλλους χαρακτήρες - υποκριτές, ενίσχυε την μοναδικότητα και τον πλούτο του κάθε χαρακτήρα με γνωρίσματα που αποτέλεσαν πρότυπο απεικόνισής του πάνω στη σκηνή, εντείνοντας την αξιοπιστία και την αμεσότητα της παράστασης. Αυτή η πρωτοποριακή προσέγγιση από τους υποκριτές συνέβαλε στη δημιουργία ενός αυθεντικού και ζωντανού κόσμου, όπου κάθε χαρακτήρας έλαμπε λόγω της δικής του μοναδικής, εμβληματικής και χαρακτηριστικής προσωπικότητας και εκφραστικότητάς του.

²³ Ο *Arlecchino*, ίσως ο πιο αναγνωρίσιμος χαρακτήρας της *Commedia dell'arte*, φορούσε ένα χαρακτηριστικό σακάκι και παντελόνι με πολύχρωμα μπαλώματα, συνοδευόμενο από ένα λευκό καπέλο από τσόχα. Η μάσκα του *Arlecchino* ήταν χαρακτηριστική και αναγνωρίσιμη, με μια μυστηριώδη μύτη, μερικές φορές είχε ένα χτύπημα στο μέτωπο, ενώ συνήθως διέθετε διαβολικά χαρακτηριστικά που προσidiaζαν σε αιλουροειδές. Η εμφάνισή του ήταν πραγματικά πολύχρωμη, αντικατοπτρίζοντας τον αστείο, αλλά και τον ανατρεπτικό χαρακτήρα του. (Meagher, 2007). Πρβλ επίσης Παράρτημα Ι, Εικόνα 3: Wikipedia contributors. (2024, June 18).

²⁴ Weber (2015).

²⁵ Για παράδειγμα, ο *Pantalone*, είναι ένας παλιός έμπορος, πλούσιος και αξιοσέβαστος, αλλά πάντα γέρος και με επιχειρηματικές δεξιότητες. Η μάσκα του, τόνιζε τα σωματικά χαρακτηριστικά, όπως γαμψή μύτη και προεξέχοντα, έντονα φρύδια. (Britannica, 2024). Πρβλ επίσης Παράρτημα Ι, Εικόνα 4: Wikipedia contributors. (2024, January 18)

²⁶ Weber (2015).

Ως αποτέλεσμα των παραπάνω, οι υποκριτές σπάνια άλλαζαν ρόλο κατά τη διάρκεια της καριέρας τους. Από τη στιγμή που επέλεγαν έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, συχνά τον διατηρούσαν για πολλά χρόνια ή ακόμα και για όλη τους τη ζωή. Αυτό οφειλόταν σε πολλούς λόγους, όπως η εξειδίκευση και η εμπειρία που αποκτούσαν στον συγκεκριμένο ρόλο, καθώς και η αναγνώριση που απέκτησαν από το κοινό, λόγω αναπαράστασης συγκεκριμένου - αγαπημένου χαρακτήρα. Όταν οι υποκριτές φορούσαν το προσωπείο του επιλεγμένου χαρακτήρα, ουσιαστικά απέβαλαν την πραγματική τους ταυτότητα και ενσάρκωναν την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Καθώς φορούσαν το προσωπείο, εισέρχονταν σε έναν κόσμο, όπου οι κοινωνικές και προσωπικές πραγματικότητες αντικαθίσταντο από τον κόσμο της φαντασίας και της θεατρικής εκφραστικότητας. Στόχος τους ήταν να συγχωνευθούν με αυτόν τον νέο χαρακτήρα, να αναπτύξουν την εμπειρία του και να τη μεταδώσουν στο κοινό με πιστότητα και αυθεντικότητα. Μέσω αυτού, οι υποκριτές επιτυγχάνουν την αλληλεπίδραση με τον χαρακτήρα, εμπλέκονται σε διαφορετικές καταστάσεις και διαμορφώνουν ένα νέο πρόσωπο, που ζει και αναπνέει μέσα από τη σκηνή. Τα παραπάνω συνεπώς μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι τελικά «η μάσκα είναι πιο σημαντική από τον υποκριτή».²⁷

2.3 Τα προσωπεία του Μπαλινέζικου δράματος *Topeng*

Στην παρούσα υποενότητα θα αναδείξουμε τη χρήση προσωπειών σε μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα θρησκευτική τελετουργία, που λαμβάνει χώρα στο Μπαλί της Ινδονησίας, η οποία με το πέρασμα του χρόνου μετατράπηκε σε ένα είδος παράστασης, η οποία προσφέρει τόσο ένα φαντασμαγορικό θέαμα όσο και ψυχαγωγία. Η συγκεκριμένη τελετουργία φέρει το όνομα *Topeng*²⁸, κάνοντας αναφορά τόσο στα ίδια τα προσωπεία όσο και στις παραστάσεις που τα χρησιμοποιούν. Η έννοια *Topeng* άλλωστε προέρχεται από τη Μπαλινέζικη ρίζα «*tur*» που ερμηνεύεται ως «καλύπτω»²⁹. Οι εν λόγω παραστάσεις λαμβάνουν χώρα κυρίως κατά τη διάρκεια των φεστιβάλ που διοργανώνονται στους ναούς κάθε χωριού στο Μπαλί. Αυτά τα φεστιβάλ αποτελούν σημαντικές εκδηλώσεις στη θρησκευτική ζωή του τοπικού πληθυσμού και συνήθως συνοδεύονται από προσφορές στους θεούς των ναών. Κατά τη διάρκεια των

²⁷ Britannica (2024).

²⁸ Κάτι που χρησιμοποιείται για την απόκρυψη ή την προστασία ολόκληρου ή μέρους του προσώπου (λ.χ. κάλυμμα που μοιάζει με πρόσωπο). Ξεκινάει από τα αρχαία χρόνια (ήδη από τον 8ο αιώνα, ίσως και νωρίτερα) αντιπροσωπεύοντας προγόνους και θεούς. (Jenkins, 1978:42-43).

²⁹ Jenkins (1978:39-40); Cambridge University Press (n.d.).

παραπάνω εορταστικών γεγονότων, οι παραστάσεις αποτελούν έναν τρόπο να τιμήσουν τους θεούς και να εκφράσουν την πίστη τους μέσα από την τέχνη και την παράδοση.

Η χρήση των προσωπείων, αρχικά συνδεδεμένη με θρησκευτικές τελετουργίες και την επικοινωνία με προγόνους και θεούς, εξελίχθηκε σε μια πολύπλοκη παράσταση που περιλαμβάνει δράμα, μουσική, τραγούδι, χορό και μίμηση.³⁰ Για τον «αμύητο» θεατή, το Toreng μπορεί να εμφανίζεται απλώς ως μια ικανοποιητική μορφή λαϊκής διασκέδασης. Τα κοστούμια και οι μάσκες, η μουσική, τα τραγούδια και τα αστεία δημιουργούν ένα εντυπωσιακό θέαμα που προσφέρει μια πανδαισία εμπειριών για το πνεύμα και τις αισθήσεις³¹. Αν δεν γνωρίζει κανείς, ωστόσο, το βάθος της ιστορίας και της πνευματικής σημασίας που κρύβεται πίσω από κάθε κίνηση και μάσκα, ο θεατής μπορεί απλώς να απολαμβάνει την εντυπωσιακή εμφάνιση και την διασκεδαστική ατμόσφαιρα που προσφέρει η παράσταση Toreng.³² Η παραπάνω λαϊκή διασκέδαση όμως κρύβει εντυπωσιακές πνευματικές και πολιτισμικές πτυχές που αναδεικνύονται μόνο όταν ο θεατής εξερευνήσει τη βαθύτερη κληρονομιά του Toreng.³³

Η φόρμουλα απόδοσης του Toreng αποτελεί μια αντίστοιχη παραλλαγή του θεάτρου Commedia dell'arte, που αναφέρθηκε στην υποενότητα 2.2, αποπνέοντας δημιουργικότητα και ελευθερία εντός του πλαισίου του στυλιζαρίσματος.³⁴ Οι υποκριτές, χρησιμοποιώντας τα χαρακτηριστικά προσωπεία Toreng, υποδύονται διάφορους, «στοκ» χαρακτήρες, ενώ παράλληλα διαθέτουν τη δυνατότητα να αυτοσχεδιάζουν ελεύθερα και να προσφέρουν πρωτότυπες ερμηνείες εντός των ορίων του αντίστοιχου «στοκ» σεναρίου. Με αυτόν τον τρόπο, οι χαρακτήρες μπορούν να μεταφερθούν με ευκολία από τη μια ιστορία στην άλλη, ενισχύοντας την ευελιξία και την αποδοτικότητα της παράστασης. Κατά τη διάρκεια της παράστασης, οι υποκριτές μεταμφιέζονται σε θεούς, βασιλιάδες, κλόουν αλλά και σε προγόνους τους. Με αυτόν τον τρόπο προσφέρουν ένα συναρπαστικό θέαμα που ταυτόχρονα διδάσκει, εντυπωσιάζει και διασκεδάζει το κοινό και παράλληλα βοηθά να καλλιεργηθεί το αίσθημα της αλληλεγγύης, όχι μόνο μεταξύ της κοινότητας αλλά και μεταξύ των προγόνων

³⁰ *The many faces of Balinese Mask Dance* (2018).

³¹ Σε ένα χωριό γνωστό για τους εργάτες τεχνίτες του, ένας υποκριτής Toreng ανακάλυψε ότι οι εργάτες έγιναν τεμπέληδες. Παίζοντας το ρόλο ενός υπηρέτη σε έναν πρίγκιπα, δεν εμφανίστηκε όταν τον φώναξε ο αφέντης του. Μετά από λίγο χρόνο, το κοινό άκουσε μια φωνή να τραγουδά πίσω από την πλάτη τους. Ήταν ο υποκριτής που έπινε κρασί σε μια στάση δίπλα στο δρόμο. Το κοινό γέλασε ακούγοντάς τον να φωνάζει «Θα έχω πολύ χρόνο να δουλέψω αύριο. Αλλά τώρα πρέπει να με αφήσεις λίγη ησυχία να πω το κρασί μου», (Jenkins, 1978:47).

³² Πρβλ. Παράρτημα I, Εικόνα 5: Wikipedia contributors. (2024, June 8).

³³ *Wayang Wong and Topeng, Forms of Mask Theatre* (n.d.).

³⁴ Jenkins (1978: 41-42).

και των θεών, που εμφανίζονται στα θρησκευτικά τελετουργικά δράματα, μέσω των κοινών χαρακτήρων.³⁵

Όταν ο υποκριτής φορά τη μάσκα, αισθάνεται σαν να ενσωματώνεται στο πνεύμα που διαμένει μέσα σε αυτήν. Η στιγμή αυτή αποτελεί μια είσοδο σε έναν κόσμο όπου το ανθρώπινο «εγώ» υποχωρεί και αφήνει χώρο στην εξέλιξη του χαρακτήρα. Η εγκατάλειψη του προσωπικού «εγώ» πίσω από τη μάσκα απελευθερώνει τον χορευτή από τους περιορισμούς του ατομικού και της λογικής, επιτρέποντας μια απρόσκοπτη αλληλεπίδραση ανάμεσα στο γελοίο και το μεγαλείο. Είναι μια στιγμή που ο χορευτής εκφράζει τον εαυτό του με αγνότητα και ελευθερία, συνενώνοντας τον εαυτό του με τον ρόλο που επιθυμεί να διαδραματίσει. Έτσι, κάθε φορά που ένας νέος υποκριτής εισέρχεται στο πλαίσιο του θρησκευτικού δράματος, ένας νέος χαρακτήρας παίρνει μορφή, πλημμυρίζοντας τη σκηνή με νέες ενέργειες και σημασίες. Μέσα από την ποικιλία των χαρακτήρων που εμφανίζονται, αναδύονται συγκεκριμένα σύμβολα και θέματα από την παράδοση και τη μυθολογία, εμπλουτίζοντας την αφήγηση με νέες διαστάσεις και βαθύτερες σημασίες. Με κάθε είσοδο νέου χαρακτήρα, η παράσταση γίνεται πλουσιότερη και πολύπλοκη, αναδεικνύοντας τη συνεχή εξέλιξη και την πλούσια πολυδιάστατη φύση του θρησκευτικού θεάτρου.

Συνοψίζοντας, η χρήση της μάσκας ως σύμβολο και μέσω έκφρασης έχει βαθιές ρίζες σε πολλούς πολιτισμούς πέρα από εκείνους που αναφέρθηκαν ενδεικτικά στο Κεφάλαιο 2. Από τις απαρχές της ανθρώπινης ιστορίας, οι λαοί έχουν αξιοποιήσει τα προσωπεία για ποικίλους λόγους. Κάποιοι τα χρησιμοποίησαν για καλλιτεχνικούς σκοπούς, εκφράζοντας μέσω αυτών τις ιδιαιτερότητες του ανθρώπινου πνεύματος. Άλλοι τα ανέδειξαν ως μέσο τιμής προς τους νεκρούς, δίνοντας στην αποχαιρετιστήρια τελετή μια διάσταση βαθιάς συμβολικής σημασίας. Άλλοι λαοί την χρησιμοποίησαν για να τιμήσουν τους θεούς τους, αναδεικνύοντας το προσωπείο ως γέφυρα μεταξύ του γήινου και του μεταφυσικού ενώ, άλλοι έκαναν τα προσωπεία σύμβολο κοινωνικής θέσης και εξουσίας. Μέσα από αυτές τις διαφορετικές χρήσεις και ερμηνείες, το προσωπείο αναδείχθηκε ως ένα πολυδιάστατο και πολυσήμαντο στοιχείο της ανθρώπινης πολιτιστικής κληρονομιάς, που αξιοποιείται μέχρι και τη σύγχρονη εποχή.

³⁵ Jenkins (1978:42-43).

3. ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ – Η ΠΕΡΣΟΝΑ ΣΤΗΝ ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ CARL JUNG

Στο τρίτο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας, θα περάσουμε σε ένα διαφορετικό πεδίο, στο οποίο φαίνεται η επίδραση της έννοιας της «περσόνας» και συγκεκριμένα θα εξετάσουμε τον «κόσμο των αρχετύπων», έναν κόσμο που αναδεικνύεται μέσα από την ευρεία και βαθιά κατανόηση της σχετικής θεωρίας της αναλυτικής ψυχολογίας που διατυπώθηκε κυρίως από τον Carl Jung. Θα ερευνήσουμε τις διαστάσεις των αρχετύπων, τις οποίες παρουσιάζει ο σημαντικός Ελβετός ψυχίατρος και ψυχαναλυτής, προσφέροντας ένα βαθύτερο βλέμμα στην ανθρώπινη ψυχή κατά την προσπάθεια κατανόησης λειτουργίας των μηχανισμών της. Τα τέσσερα κυριότερα αρχέτυπα που θα εξετάσουμε είναι το «anima/animus», η «σκιά», ο «εαυτός», και η «περσόνα», τα οποία αναδεικνύουν τις βαθύτερες και πολυεπίπεδες δυνάμεις που καθοδηγούν την ανθρώπινη σκέψη, τη συναισθηματική ζωή και τη συμπεριφορά. Μέσα από την παραπάνω ανάλυση, θα δούμε τον τρόπο με τον οποίο τα αρχέτυπα διαμορφώνουν την προσωπικότητα και επηρεάζουν την εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα του κάθε ανθρώπου. Παρότι θα δοθεί μια επισκόπηση και η απαραίτητη προσοχή σε κάθε έννοια των τεσσάρων αρχετύπων, η μεγαλύτερη έμφαση θα δοθεί στην ανάλυση του αρχετύπου της «περσόνας», καθώς αποτελεί κυρίως αντικείμενο της παρούσας εργασίας. Θα εξεταστεί η σημασία της στον τρόπο που το άτομο παρουσιάζει τον εαυτό του στον κόσμο και πώς αυτό επηρεάζει τις σχέσεις, την αυτοαντίληψη και γενικότερα τη ζωή του.

3.1 Τα αρχέτυπα - πρότυπα του Carl Jung

Τα αρχέτυπα, ή αλλιώς πρότυπα, του Carl Gustav Jung³⁶ αποτελούν ευρύτερα, αναγνωρίσιμες παραστάσεις και εικόνες - μοτίβα που προέρχονται από το συλλογικό ασυνείδητο του ανθρώπου και τα οποία μεταδίδονται από γενιά σε γενιά.³⁷ Αυτά τα αρχέγονα μοτίβα εκδηλώνονται μέσα από πρότυπες περιστάσεις που επαναλαμβάνονται σταθερά και θεωρούνται καθολικές σε κάθε πολιτισμό. Ο Carl Jung πίστευε ότι υπάρχουν αρχέτυποι «χαρακτήρες» που κατοικούν στο βάθος της ανθρώπινης ψυχής και επηρεάζουν τη

³⁶ Ελβετός ψυχολόγος, ψυχίατρος και ψυχαναλυτής. Γεννήθηκε στις 26 Ιουλίου 1875 και απεβίωσε 6 Ιουνίου 1961. Ίδρυσε την αναλυτική ψυχολογία ενώ, τα ευρήματά του ταυτίστηκαν με του Sigmund Freud, με τον οποίο ήταν συνεργάτες για 5 έτη (1907 – 1912), που έληξε όμως λόγω διαφορετικών απόψεων και ιδιοσυγκρασιών. (Lomax, 2024).

³⁷ “Το κληρονομικό μέρος του ασυνείδητου που ειδικά στην ψυχαναλυτική θεωρία του Carl Gustav Jung εμφανίζεται και το μοιράζονται όλα τα μέλη ενός λαού ή φυλής”. (Merriam-Webster (n.d.)).

συμπεριφορά και την προσωπικότητα του εκάστοτε ανθρώπου³⁸. «Τα αρχέτυπα είναι η ανεξάντλητη τροφή του συνειδητού βίου, η αστείρευτη πηγή ενέργειας, η γενέθλιος χώρα του πνεύματος και των πνευματικών και θρησκευτικών αγαθών»³⁹. Κάθε αρχέτυπο αντιπροσωπεύει βασικά ανθρώπινα κίνητρα, αξίες και προσωπικότητες, ενώ θεωρείται ότι η κυριαρχία ενός συγκεκριμένου αρχέτυπου επηρεάζει την προσωπικότητα κάθε ανθρώπου. Η ύπαρξη ενός αρχέτυπου εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, συμπεριλαμβανομένων των πολιτισμικών επιρροών και των προσωπικών εμπειριών κάθε ατόμου.

Ο Carl Jung απορρίπτοντας την έννοια του «*tabula rasa*», του John Locke, πίστευε πως ο ανθρώπινος νους διατηρεί θεμελιώδεις, βιολογικές, ασυνείδητες πτυχές των προγόνων του.⁴⁰ Αυτή η γενική κατανόηση και συναίσθηση των αρχέτυπων αποτελεί έναν βαθύ συναισθηματικό δεσμό που ενώνει τις ανθρώπινες εμπειρίες πέρα από τον χωροχρόνο. Ο Carl Jung εντόπισε τέσσερα βασικά αρχέτυπα στην ανθρώπινη ψυχή, αλλά παράλληλα πίστευε ότι ο αριθμός τους δεν είναι πεπερασμένος. Η παρουσία αυτών των αρχέτυπων δεν μπορεί να παρατηρηθεί απευθείας, αλλά γίνεται αντιληπτή μέσα από τη μελέτη της θρησκείας, των ονείρων, της τέχνης και της λογοτεχνίας. Τα τέσσερα κύρια αρχέτυπα του Carl Jung είναι «η περσόνα», «η σκιά», η «*anima/animus*» και «ο εαυτός».⁴¹ Κάθε ένα από αυτά τα αρχέτυπα αποτελεί ένα βαθύτερο επίπεδο της ψυχής, αντικατοπτρίζοντας τα διάφορα κομμάτια της ανθρώπινης εμπειρίας και της ψυχικής διάστασης. Παρακάτω θα δούμε, πιο διεξοδικά, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κάθε αρχέτυπου και το ρόλο του στην ευρύτερη θεωρία της αναλυτικής ψυχολογίας του Carl Jung.

3.2 Το αρχέτυπο της «*Anima*» και του «*Animus*»

Βασισμένος στη θεωρία του συλλογικού ασυνείδητου, ο Carl Jung ανέπτυξε μια θεωρία για τα αρχέτυπα της *anima* και του *animus*. Η *anima* συνήθως, αντιστοιχεί στις διαστάσεις του συναισθηματισμού και της ενσυναίσθησης, εκφράζοντας παράλληλα την ευαίσθητη πλευρά του εαυτού. Από την άλλη, ο *animus* συμβολίζει τη διανοητική και δραστήρια πλευρά της προσωπικότητας, εκφράζοντας παράλληλα την ενεργητικότητα και τον δυναμισμό της προσωπικότητας. Σε αυτή τη θεωρία, υπογραμμίζονται οι αντίθετες, αλλά

³⁸ Heckmann (2017).

³⁹ Κωσταράς (2001:115).

⁴⁰ Σύμφωνα με τον John Locke «άγραφος πίνακας» ή λευκό πινάκιο είναι η ανθρώπινη ψυχή κατά τη γέννηση του ατόμου. (Merriam-Webster (n.d.); Britannica, 2024).

⁴¹ Πρβλ. Παράρτημα I, Εικόνα 6: *Carl Jung's map of the psyche*. (n.d.).

παράλληλα, συμπληρωματικές πτυχές του φύλου της ψυχής κάθε ανθρώπου. Είναι σημαντικό να σημειωθεί πως, οι συγκεκριμένες ορολογίες δεν πρέπει να ερμηνευτούν κυριολεκτικά ως περιοριστικές ή ανταγωνιστικές κατηγορίες. Αντίθετα, πρέπει να ερμηνευτούν ως συμβολικά μέσα – «εργαλεία» που θα βοηθήσουν στην καλύτερη κατανόηση και ανάλυση της πολυπλοκότητας του ανθρώπινου ψυχισμού.⁴²

Έτσι, η *anima* αντιπροσωπεύει τη θηλυκή εκδοχή της προσωπικότητας στους άνδρες, τη γυναικεία πτυχή της ψυχής που αναδύεται στα όνειρα και τις σχέσεις. Σύμφωνα με τον Jung, οι άνδρες έχουν μια *anima* που τους συνοδεύει και η οποία εκφράζεται μέσα από τις, είτε κρυφές, είτε φανερές, τους επιθυμίες, τις συναισθηματικές τους ανάγκες καθώς και τις ιδέες και απόψεις τους σχετικά με το θηλυκό. Ομοίως, ο *animus* αντιπροσωπεύει την αρσενική εκδοχή στις γυναίκες. Είναι αντίστοιχα, η ανδρική πτυχή της ψυχής, η οποία εκφράζει τις ανδρικές ενέργειες, τη λογική και την αποφασιστικότητα. Ο Carl Jung πίστευε πως οι γυναίκες έχουν αντίστοιχα έναν *animus* που εκφράζει τις ανδρικές πτυχές της ψυχής του, όπως η δύναμη, η λογική και η ανεξαρτησία. Όπως και η *anima* έτσι και ο *animus* μπορεί να εμφανιστεί στα όνειρα ως εικόνα ανδρικού προσώπου ή να εκφράζεται μέσω ιδεατών συμβόλων και προτύπων.⁴³

Σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση αυτή, φαίνεται να έχει η κοινωνία. Άλλοτε ακούσια και άλλοτε εκούσια, επιβάλλει τις όποιες προκαταλήψεις διαθέτει, καταπιέζοντας και καταστέλλοντας με αυτόν τον τρόπο τη φυσική αρρενωπότητα και θηλυκότητα των γυναικών και των ανδρών, αντίστοιχα. Σύμφωνα με τον Carl Jung, αυτά τα αρχέτυπα αναδύονται από το συλλογικό ασυνείδητο και επηρεάζουν τη συμπεριφορά, τις αντιλήψεις και τις σχέσεις των ανθρώπων. Κατά τη διάρκεια της εξέλιξής τους, οι ανδρικές και θηλυκές πτυχές, αγωνίζονται για ισορροπία και ολοκλήρωση μέσα στην ψυχή του ατόμου. Η καταπίεση όμως αυτών των αρχετύπων μπορεί να οδηγήσει σε ανισορροπία και προβλήματα ψυχικής υγείας. Αντίθετα, η αποδοχή και η ενσωμάτωσή τους μπορεί να οδηγήσει σε εσωτερική αρμονία, αυτοσυνειδησία και γαλήνη.

⁴² Melik-Akhnazarova (n.d.).

⁴³ Melik-Akhnazarova (n.d.); Κωσταράς (2001: 119).

3.3 Το αρχέτυπο της «Σκιάς»

Με τη θεώρηση και διατύπωση του αρχέτυπου της *σκιάς*, ο Carl Jung αποσκοπεί στην ανάδειξη της διττής φύσης της ανθρώπινης ψυχής, παρουσιάζοντας, με αυτόν τον τρόπο, τα σκοτεινά και απόκρυφα μέρη της. Ένα εμβληματικό παράδειγμα αυτής της θεώρησης είναι η προσπάθειά του να αποδείξει τη σκιώδη πλευρά της ίδιας της θεότητας, δηλαδή το γεγονός ότι, ο θεός της Παλαιάς Διαθήκης, ο Γιαχβέ και ο Σατανάς αντιπροσωπεύουν δύο διαφορετικές πτυχές της ίδιας θεϊκής οντότητας⁴⁴. Με την αναφορά στη *σκιά*, λοιπόν, η αναλυτική ψυχολογία συχνά προσδιορίζει το σκοτεινό μέρος της ανθρώπινης φύσης, όπου επικρατούν οι πιο αρνητικές πτυχές της ανθρώπινης ψυχής, ολοκληρώνοντας και σχηματίζοντας το συνολικό «προφίλ» της προσωπικότητάς του ατόμου. Είναι οι πτυχές εκείνες που το άτομο επιθυμεί να κρατήσει κρυφές, αποστειρωμένες από το φως της δημόσιας εικόνας και επίδειξης, καθώς περιέχει πράγματα τα οποία μπορεί να είναι μη αποδεκτά όχι μόνο από την κοινωνία στην οποία εντάσσεται, αλλά και από τους προσωπικούς ηθικούς φραγμούς και αξίες που τον καθορίζουν. Η *σκιά* υπάρχει ως μέρος του ασυνείδητου νου και αποτελείται από απωθημένες ιδέες, αδυναμίες, επιθυμίες, ένστικτα και ελλείψεις. Παράλληλα εκεί ενυπάρχουν σκοτεινά μυστικά, ανεπίτρεπτες επιθυμίες και απόκρυφες πτυχές της προσωπικότητάς του ατόμου, που συνήθως προσπαθεί να αποφύγει ή και να αρνηθεί.

Παρόλο λοιπόν, που ο άνθρωπος έχει την ικανότητα να σκέφτεται λογικά και να προοδεύει, εξακολουθεί να φέρει «μέσα» του απωθημένες δυνάμεις, σκοτεινές πτυχές και επιθυμίες, για τις οποίες μπορεί να μη έχει πλήρη συνείδηση. Αυτές οι άγνωστες και ανεξερεύνητες πτυχές τους, μπορούν να καθιστούν τους ανθρώπους ευάλωτους και ευαίσθητους, επηρεάζοντας παράλληλα τη συμπεριφορά τους, ενδεχομένως, χωρίς την αντίληψή τους. Έτσι, η αναγνώριση και η αντιμετώπιση αυτών των σκοτεινών πτυχών μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο για την προσωπική μεταμόρφωση και την εσωτερική εξέλιξη και γαλήνη. Μέσω αυτής της διαδικασίας, ο άνθρωπος απελευθερώνει τον εαυτό του από τις «αλυσίδες» της αρνητικότητας και του φόβου, αποκτώντας μια πιο αυθεντική και ολοκληρωμένη κατανόηση του εαυτού του και του κόσμου που τον περιβάλλει. Αυτή η διαδικασία οδηγεί σε μια εμβάθυνση της εσωτερικής σοφίας και της διαύγειας, επιτρέποντάς του να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις της ζωής με πιο δημιουργικό και συνειδητό τρόπο. Όπως

⁴⁴ Papadopoulos (2006:105).

χαρακτηριστικά αναφέρεται από τον Jung: «*Κανείς δεν φωτίζεται με το να φαντάζεται φιγούρες από φως, αλλά κάνοντας το σκοτάδι συνειδητό*».⁴⁵

3.4 Το αρχέτυπο του «Εαυτού»

Ο «εαυτός», σύμφωνα με την προοπτική του Carl Jung, αντιπροσωπεύει μια πιο ολοκληρωμένη πραγματικότητα σε σχέση με το απλό συνειδητό «εγώ» που υποστήριζε ο Sigmund Freud.⁴⁶ Ο *εαυτός* στην αναλυτική ψυχολογία του Carl Jung αντιπροσωπεύει το αρχέτυπο της ψυχικής ολότητας και περιλαμβάνει τόσο το συνειδητό όσο και το ασυνείδητο μέρος της προσωπικότητας του ανθρώπου, δηλαδή τα στοιχεία της ψυχής που είναι εντός και εκτός της συνειδητής του εμπειρίας. Το αρχέτυπο του *εαυτού*, λοιπόν, είναι ένα είδος ολότητας που ενσωματώνει και ενώνει τις διαφορετικές πτυχές του ανθρώπινου ψυχισμού και επιτυγχάνεται, σύμφωνα με τον Carl Jung, μέσω της διαδικασίας της «εξατομίκευσης». Έτσι, αντιπροσωπεύει την προσπάθειά του να επιτύχει την ολοκλήρωσή του και να αξιοποιήσει στο μέγιστο βαθμό τις δυνατότητές του, συνδέοντας και ενοποιώντας τα διαφορετικά, γνωστά και άγνωστα, για εκείνον, μέρη της ψυχής του.⁴⁷

Το στάδιο της «εξατομίκευσης», όπως αναφέρθηκε παραπάνω, στοχεύει στη δημιουργία μιας πλήρους και αυθεντικής εικόνας του ανθρώπου και ολοκληρώνεται με την ενοποίηση της συνείδησης και ασυνειδησίας. Για τον Carl Jung η διαδικασία της «εξατομίκευσης» οδηγεί τελεολογικά τον άνθρωπο να αναπτύξει τις έμφυτες δυνατότητες του *εαυτού*. Εκεί ο άνθρωπος, δεν δημιουργεί απλώς μια ολοκληρωμένη εικόνα της προσωπικότητάς του, αλλά συνεισφέρει ενεργά στη διαδικασία της πνευματικής του εξέλιξης και της προσωπικής του ευημερίας και αρμονίας. Ανακαλύπτει και αποδέχεται, τόσο τα φωτεινά κομμάτια του εαυτού του, αυτά δηλαδή που φαίνονται στην επιφάνεια του συνειδητού, όσο και εκείνα που κρύβονται στο σκοτάδι του ασυνείδητου. Μέσα από αυτήν την εσωτερική διαδικασία, αναπτύσσει μια πιο βαθιά σύνδεση με τον εαυτό του, προσφέροντας αυτογνωσία και αυτοεξέλιξη. Συνεπώς, ο *εαυτός* αντιπροσωπεύει μια προσωπικότητα του ανθρώπου σε όλη της την έκταση, που ξεπερνά τα όρια της συνειδητής γνώσης και εμπειρίας, μια προσωπικότητα που ήδη κατέχει. Αυτό συμβαίνει γιατί «ο συνειδητός νους δε μπορεί να

⁴⁵ Jung (1967:265), όπως παρατίθεται στο Papadopoulos (2006).

⁴⁶ «Το εγώ, στην ψυχαναλυτική θεωρία, εκείνο το τμήμα της ανθρώπινης προσωπικότητας που βιώνεται ως «εαυτός» ή «εγώ» και βρίσκεται σε επαφή με τον εξωτερικό κόσμο μέσω της αντίληψης.» (Britannica, 2023).

⁴⁷ Britannica (2023).

σχηματίζει καμία απολύτως αντίληψη αυτής της ολότητας, γιατί περιλαμβάνει όχι μόνο τη συνειδητή αλλά και την ασυνείδητη ψυχή, η οποία είναι ασύλληπτη».⁴⁸

3.5 Το αρχέτυπο της «Περσόνας»

Η λέξη «περσόνα», όπως ήδη έχει αναφερθεί στην πρώτη κεφάλαιο και την υποενότητα 1.2, έχει λατινική ρίζα, και σημαίνει κυριολεκτικά, «προσωπείο» ή «μάσκα». Φαίνεται, όπως αναφέρθηκε και στο Κεφάλαιο 1, ότι έχει δεχθεί επιρροή από τη χρήση προσωπειών από τους αρχαίους Έλληνες υποκριτές, οι οποίοι τα φορούσαν προκειμένου να ενσαρκώσουν διάφορους χαρακτήρες στη σκηνή, τεχνοτροπία που δεν περιορίστηκε μόνο στην αρχαία Ελλάδα, όπως αναπτύχθηκε περαιτέρω στο Κεφάλαιο 2. Η παραπάνω τεχνική της χρήσης του προσωπειού σχετίζεται στενά με τη διαμόρφωση του χαρακτήρα και της προσωπικότητας, που υποδύεται ο υποκριτής για τις ανάγκες του έργου. Με αυτόν τον τρόπο, μέσω του προσωπειού και των κινήσεων του υποκριτή, ο θεατής αναγνωρίζει, συνδέει και συγχέει τα χαρακτηριστικά που του παρουσιάζονται με έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, με μια συγκεκριμένη *περσόνα*. Ο ίδιος υποκριτής όμως, αρκετές φορές, καλούνταν να ενσαρκώσει περισσότερους, από έναν, χαρακτήρες, αναγκάζοντάς τον έτσι, να πρέπει να προσαρμόσει τις διαφορετικές προσωπικότητες που έχει αναπτύξει για κάθε χαρακτήρα, στον κατάλληλο κάθε φορά, πράγμα που καθόριζε το υποκριτικό του ταλέντο.

Σύμφωνα με τον Carl Jung, η *περσόνα*, στο χώρο της ψυχιατρικής και της αναλυτικής ψυχολογίας, αντιπροσωπεύει τη χρήση διαφορετικών προσωπειών από τον άνθρωπο, μέσω των οποίων εκφράζει διαφορετικές πτυχές της ταυτότητάς του.⁴⁹ Με αυτό τον τρόπο ο άνθρωπος, σαν άλλος υποκριτής, φορώντας το προσωπείο του, ενσαρκώνοντας την *περσόνα* που ο ίδιος επιθυμεί, μπορεί να προβάλει ή να αποκρύπτει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και πτυχές της προσωπικότητάς του, ανάλογα με την κατάσταση ή το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται, κάτω δηλαδή από συγκεκριμένες συνθήκες. Καθώς ο άνθρωπος αλληλεπιδρά με τον κόσμο γύρω του και γενικότερα με την κοινωνία, επιλέγει ποιες πτυχές του εαυτού του θα αποκαλύψει και ποιες θα παραμείνουν κρυμμένες, δημιουργώντας έτσι, ένα είδος προσωπικού προσωπειού για κάθε περίπτωση και κατάσταση στην οποία βρίσκεται. Με άλλα λόγια, μπορούμε να πούμε πως, το αρχέτυπο της *περσόνας* του Carl Jung, προσεγγίζει την προβολή

⁴⁸ Papadopoulos (2006:157).

⁴⁹ Stein (2023); Merriam-Webster (n.d.).

του κοινωνικού εαυτού προς τον έξω κόσμο και γενικότερα, τη «δημόσια εικόνα» του ανθρώπου.

Η *περσόνα* λοιπόν, δηλώνει το πρόσωπο που παρουσιάζεται προς τα έξω και όχι κάτι το αληθινό, το πραγματικό, μετατρέποντας το χαρακτήρα σε κάτι περιστασιακό. Ωστόσο, οφείλει την ύπαρξή της στο συνεχή «αγώνα» της ανθρώπινης ψυχής για την αρμονική σύνθεση και ταύτιση της κοινωνικής εικόνας του ανθρώπου με τον πραγματικό, εσωτερικό, του εαυτό. Η επίτευξη της κοινωνικής αποδοχής φαίνεται να διαδραματίζει έναν κρίσιμο ρόλο για τον άνθρωπο, καθώς η επιτυχία στην κοινωνία συνδέεται στενά με την πεποίθηση πως η ίδια εξαρτάται από την ύπαρξη ικανοποιητικής έκθεσης και προβολής της προσωπικότητας στο κοινωνικό γίγνεσθαι, γενικότερα. Ως αποτέλεσμα, η προσωπική ταυτότητα βρίσκεται πάντα σε μια διαρκή ισορροπία μεταξύ του αυθεντικού - πραγματικού εαυτού και της εικόνας που προβάλλεται στο κοινωνικό περιβάλλον, δημιουργώντας, με αυτόν τον τρόπο, ένα είδος ενδιάμεσης πραγματικότητας, για τον άνθρωπο, την οποία θα μπορούσαμε να αποκαλέσουμε «δημόσια εικόνα».⁵⁰

Συνοψίζοντας τα παραπάνω, ο Carl Jung, ξεκινά με τον ορισμό της *περσόνας* επισημαίνοντας ότι πολλές μελέτες στην ψυχιατρική και τη ψυχολογία έχουν αποδείξει την πολυπλοκότητα της ανθρώπινης ψυχής. Αυτές οι μελέτες αποδεικνύουν πως η ψυχή μπορεί να διασπαστεί και να κατακερματιστεί υπό συγκεκριμένες συνθήκες, δημιουργώντας πολλές «υποπροσωπικότητες» εντός της ανθρώπινης ψυχής. Όπως άλλωστε αναφέρεται χαρακτηριστικά στο έργο του: *«Κάποιος θα έλεγε, με μια μικρή δόση υπερβολής, ότι η περσόνα είναι αυτό που στην πραγματικότητα δεν είναι κάποιος, αλλά κάτι για το οποίο ο εαυτός του και οι άλλοι πιστεύουν ότι είναι»*.⁵¹

Η ανάπτυξη μιας *περσόνας*, ως εκ τούτου, μπορεί να φαίνεται ως ένα αναπόφευκτο και ασυνείδητο μέρος της αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με τον κόσμο. Αυτό συμβαίνει προκειμένου να αναπτυχθεί η επιθυμητή και η ιδανική, για εκείνον, «δημόσια εικόνα», σύμφωνα με τις δικές του απαιτήσεις και προσδοκίες, ωστόσο υπάρχει ιδιαίτερη ανησυχία όταν ο ίδιος ταυτίζεται ιδιαίτερα έντονα με την *περσόνα* που ο ίδιος ανέπτυξε. Παρατηρείται επιπλέον πως, όσο πιο συνεκτική και συνεχής είναι η «παράσταση» που δίνει κάποιος άνθρωπος υποδυόμενος μια δεδομένη *περσόνα*, και όσο περισσότερο ο ρόλος αυτός εντείνεται και τονώνεται από το κοινωνικό περιβάλλον της εκάστοτε ανθρώπινης ύπαρξης, τόσο πιο

⁵⁰ Giles (2020: 18-19).

⁵¹ Stein (2023).

ισχυρή και εδραιωμένη γίνεται αυτή η πλαστή προσωπικότητα, δηλαδή η συγκεκριμένη *περσόνα* για το άτομο. Ως εκ τούτου συμπεραίνεται, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ότι η ροπή ταύτισης του ανθρώπου με την πλαστή προσωπικότητα που καλείται να αναπτύξει, εξαρτάται από το κοινωνικό περιβάλλον στο οποίο επιβιώνει. Έτσι, όσο πιο σημαντικός είναι ο ρόλος που καλείται να ενσαρκώσει και να υποδυθεί, τόσο πιο δελεαστική και έντονη είναι η τάση που έχει να ταυτιστεί με την εν λόγω *περσόνα*.⁵²

Εν κατακλείδι, τα κύρια και βασικότερα αρχέτυπα του Carl Jung, η «*anima*» / «*animus*», ο «*εαυτός*», η «*σκιά*» και η «*περσόνα*», αποτελούν καθολικά πρότυπα που ενσωματώνουν διάφορες πτυχές της ανθρώπινης ταυτότητας και προσωπικότητας. Είναι δηλαδή εγγενή μοντέλα τα οποία αντιπροσωπεύουν βαθύτερες «*δυνάμεις*» που διαμορφώνουν την προσωπικότητα αλλά και την ψυχή του ανθρώπου. Αποτελούν τα κύρια αρχέτυπα που καθοδηγούν τη σκέψη, τα συναισθήματα και τη συμπεριφορά του ατόμου, επηρεάζοντας παράλληλα τη ζωή και την πραγματικότητά του. Κάθε ένα από αυτά τα αρχέτυπα αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό μέρος της ανθρώπινης ψυχής, διαμορφώνοντας τις ενστικτώδεις αντιδράσεις και τις έντονες ενστάσεις της συνειδητής και ασυνειδήτης πτυχής της ανθρώπινης ψυχής. Μέσω της διαδικασίας της εξατομίκευσης, ο άνθρωπος είναι σε θέση να εξερευνήσει βαθύτερα τις διαστάσεις του πραγματικού του εαυτού. Αυτή η διαδικασία οδηγεί στην ανάπτυξη της ευημερίας και της αρμονίας, καθώς ο άνθρωπος αποδέχεται τις διάφορες και απόκρυφες πτυχές του εαυτού του. Με την εξατομίκευση ο άνθρωπος ανακαλύπτει τις προσωπικές του ανάγκες, φιλοδοξίες και αξίες, ενώ, βρίσκει τον τρόπο να εκφράσει τον αυθεντικό εαυτό του στον κόσμο, επιτρέποντας στον εαυτό του να ζήσει μια πιο ολοκληρωμένη ψυχική ζωή και συμβάλλοντας στην προσωπική του ευημερία.

Εστιάζοντας λοιπόν περισσότερο, στο αρχέτυπο της *περσόνας*, όπως διατυπώθηκε στην αναλυτική ψυχολογία, διαπιστώνεται ότι οι ψυχικές διεργασίες καθώς και η ερμηνεία που αποδόθηκε στον ψυχολογικό - ψυχικό όρο αυτό, συνδέονται άμεσα με την αρχέγονη έννοια του «*προσωπείου*».⁵³ Στην αναλυτική ψυχολογία του Carl Jung, η *περσόνα* αντιπροσωπεύει το «*προσωπείο*» που φοράει ο άνθρωπος και κατ' επέκταση τη διαμόρφωση και προσαρμογή της κοινωνικής εικόνας και ρόλου του, με απώτερο σκοπό να ενσωματωθεί ομαλά, να ανταπεξέλθει και να ανταποκριθεί στα κοινωνικά πρότυπα αλλά και τις απαιτήσεις της κοινωνίας. Το κοινωνικό αυτό «*προσωπείο*» δεν είναι απλά μια επιφανειακή κάλυψη.

⁵² Mcleod (2024).

⁵³ Κωσταράς (2001: 119).

Αντίθετα, είναι ένας βαθύτερος μηχανισμός μέσω του οποίου εξυπηρετείται η ανάγκη απόκρυψης των αυθεντικών χαρακτηριστικών και συναισθημάτων του ανθρώπου, παρουσιάζοντας με αυτόν τον τρόπο ένα προσαρμοσμένο μεν, αλλά αποδεκτό δε, εαυτό προς τους άλλους ανθρώπους και το ευρύτερο κοινωνικό σύνολο. Έτσι, το «προσωπείο» διανύοντας μια μακρά και συνάμα πολυδιάστατη πορεία, που περιλαμβάνει τη μετάβαση από την ιερή – τελετουργική και την καλλιτεχνική του χρήση, στην αξιοποίηση της έννοιας με σκοπό την ψυχολογική ερμηνεία της *περσόνας* της αναλυτικής ψυχολογίας, φανερώνει την ισχύ και τη διαχρονικότητα της χρήσης του. Με αυτόν τον τρόπο ο Carl Jung, κατάφερε να επεκτείνει την ερμηνεία του «προσωπείου», αναδεικνύοντας την αρχέγονη ανάγκη του ανθρώπου να αποκρύπτει χαρακτηριστικά της ταυτότητάς του, και παράλληλα δίνοντάς του αυτή τη φορά έναν βαθύ ψυχολογικό και ψυχικό νόημα και καθιστώντας, την *περσόνα* ένα από τα βασικά αρχέτυπα της αναλυτικής ψυχολογίας.

4. Η «ΠΕΡΣΟΝΑ» ΣΕ ΕΡΓΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

Περνώντας στο τέταρτο και τελευταίο κεφάλαιο του θεωρητικού πλαισίου αναφορικά με την έννοια της «περσόνας», είναι σημαντικό να ανακεφαλαιώσουμε τα βασικά σημεία που παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια. Αρχικά, πραγματοποιήσαμε μια ετυμολογική ερμηνεία και ανάλυση του λατινικού όρου «*personae*» και παράλληλα αναδείξαμε την άμεση σχέση και σύνδεση του όρου με το αρχαιοελληνικό λήμμα «προσωπείον». Στη συνέχεια, μετά τον άμεσο συσχετισμό των δύο όρων, εξετάσαμε, ενδεικτικά, παραδείγματα λαών που χρησιμοποίησαν το προσωπείο και κατ' επέκταση την έννοια της «περσόνας», τόσο στη θρησκευτική τελετουργία όσο και στην καλλιτεχνική τους έκφραση. Συγκεκριμένα, αναλύσαμε την καλλιτεχνική χρήση των προσωπείων στο Ιαπωνικό θέατρο *Noh* και στο Ιταλικό θεατρικό είδος *Commedia dell'arte*, τα οποία επέτρεπαν την απόκρυψη της πραγματικής ταυτότητας των υποκριτών, και παράλληλα την ανάδειξη νέων χαρακτηριστικών και την ανάπτυξη νέων χαρακτήρων (*περσόνων*).

Επιπρόσθετα, αναδείξαμε τη θρησκευτική διάσταση στη χρήση των προσωπείων, εξετάζοντας την διαχρονική εφαρμογή τους στην θρησκευτική - τελετουργική παράδοση του Μπαλινέζικου *Toreng*. Αυτή τη φορά, τα προσωπεία έπαιζαν καθοριστικό ρόλο στις τελετουργικές αυτές παραστάσεις, επιτρέποντας στους «μασκοφόρους» να απαρνηθούν, προσωρινά, την πραγματική τους ταυτότητα και να ενσαρκώσουν θεότητες και πνεύματα, δημιουργώντας μια γέφυρα μεταξύ ανθρώπινου και θεϊκού. Τέλος, εξετάσαμε τον τρόπο με

τον οποίο ο Carl Jung συνέδεσε την έννοια της «περσόνας» με ένα από τα τέσσερα βασικά αρχέτυπα της αναλυτικής ψυχολογίας, της οποίας υπήρξε βασικός εισηγητής. Σύμφωνα με την παραπάνω προσέγγιση, η «περσόνα» αντιπροσωπεύει τη «δημόσια εικόνα» που παρουσιάζει ο άνθρωπος στον κόσμο, η οποία συχνά προσαρμόζεται σύμφωνα με τις κοινωνικές προσδοκίες και τις προσωπικές του ανάγκες.

Αφού παρουσιάσαμε και εξετάσαμε πολύπλευρα και διεξοδικά- όσο μας επιτρέπουν τα όρια της παρούσας εργασίας- την έννοια της «περσόνας», από την απαρχή και εξέλιξη του όρου υπό το πρίσμα ιστορικών, καλλιτεχνικών, θρησκευτικών και ψυχολογικών προσεγγίσεων, θα περάσουμε στην αναφορά και σύντομη ανάλυση περιπτώσεων ανάπτυξης της «περσόνας» σε καλλιτεχνικά έργα της σύγχρονης τέχνης. Ειδικότερα, θα εστιάσουμε σε επιλεγμένες μορφές σύγχρονης τέχνης, όπως είναι ο κινηματογράφος και θέατρο και τα κόμικς, ενώ θα εξετάσουμε, ενδεικτικά, χαρακτηριστικά έργα, για κάθε μορφή τέχνης που επιλέχθηκε. Στο παρόν κεφάλαιο σκοπός μας είναι να αναδείξουμε πώς η έννοια της «περσόνας» εξακολουθεί να επηρεάζει και να αποτελεί πηγή έμπνευσης για την καλλιτεχνική δημιουργία και έκφραση, σε διάφορες μορφές της τέχνης του σύγχρονου κόσμου. Μέσα από την παράθεση επιπρόσθετων καλλιτεχνικών δημιουργημάτων - παραδειγμάτων, θα γίνει, κατά συνέπεια, πιο σαφής και κατανοητή η καλλιτεχνική επιρροή της «περσόνας». Με αυτόν τον τρόπο θα δούμε την επίδρασή της στις μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης, υπογραμμίζοντας τη διαχρονικότητα και τη δυνατότητα προσαρμογής της στα μέσα και τις απαιτήσεις της σύγχρονης τέχνης και του κόσμου γενικότερα.

4.1 Θέατρο, «Ο καλός άνθρωπος του Σετσουάν» (1938-1940)

Το θεατρικό έργο του Bertold Brecht «Ο καλός άνθρωπος του Σετσουάν», το οποίο ο θεατρικός συγγραφέας συνέγραψε στην εξορία το 1938-1940, πραγματεύεται μέσα από μια αλληγορική ιστορία και υπό την επιρροή ενός κινέζικου παραμυθιού την πάλη του καλού με το κακό.⁵⁴ Η ιστορία έχει ως αφετηρία την παρουσία τριών θεών στη μικρή κινέζικη πόλη Σετσουάν, οι οποίοι αναζητούν έναν καλό άνθρωπο, ο οποίος θα σώσει την ανθρωπότητα από την ηθική σήψη, στην οποία έχει περιέλθει. Ο άνθρωπος αυτός ενσαρκώνεται στο πρόσωπο της Σεν Τε, μιας πόρνης, η οποία θα είναι η μοναδική, η οποία τους φιλοξενεί και ως αντάλλαγμα λαμβάνει χρήματα ώστε να πραγματοποιήσει το όνειρό της, να αγοράσει ένα

⁵⁴ Μπρεχτ (1981).

καπνοπωλείο. Σύντομα αντιλαμβάνεται ότι δεν μπορεί να ανταπεξέλθει στις υποχρεώσεις της σκληρής πραγματικότητας και των παράλογων απαιτήσεων των ανθρώπων. Για να μπορέσει να επιβιώσει εφευρίσκει μια δεύτερη ταυτότητα, μεταμφιέζεται σε ένα στυγνό επιχειρηματία, τον Σούι Τα (τον υποτιθέμενο ξάδερφό της), κάθε φορά που οι ανάγκες το επιτάσσουν. Μέσα από την υιοθέτηση αυτού του χαρακτήρα, ενός «alter ego», με εκ διαμέτρου αντίθετα χαρακτηριστικά από την ίδια, η πρωταγωνίστρια καταφέρνει να επιβιώσει, ωστόσο οδηγείται σταδιακά στον διχασμό και την αλλοτρίωση.

Η επιλογή του Brecht σχετικά με την υιοθέτηση μια δεύτερης ταυτότητας- περσόνας από την ηρωίδα του, προκειμένου να αποκτήσει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και συμπεριφορές, τις οποίες η ίδια δεν θα μπορούσε με την πραγματική της υπόσταση, φαίνεται να συσχετίζεται με τις ψυχολογικές διεργασίες που αναπτύχθηκαν παραπάνω σχετικά με τα αρχέτυπα του Carl Jung (υποενότητα 3.1).⁵⁵ Ειδικότερα, η Σεν Τε προβάλλοντας το σκληρό προσωπείο του Σούι Τα, μέσα από τη μεταμόρφωση- μεταμφίεση, καταφέρνει να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις της κοινωνίας της εποχής και να επιβιώσει υπό τις δεδομένες συνθήκες.⁵⁶ Η κοινωνική παρακμή που ηθελημένα προβάλλει ο Brecht κατά τη δύσκολη περίοδο του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου, την εποχή δηλαδή που συνέγραψε το έργο, λειτουργεί καταλυτικά για την Σεν Τε, ώστε να αποβάλλει, όταν παρουσιάζεται ανάγκη, τα πραγματικά χαρακτηριστικά της και να προβάλλει τον χαρακτήρα που επιτάσσουν οι κοινωνικές συνθήκες της εποχής, ως μοναδικό τρόπο επιβίωσης. Παρατηρούμε συνεπώς την ψυχολογική διαδικασία ενός ανθρώπου να μεταβάλλει, έως και να αντιστρέφει, τα στοιχεία του χαρακτήρα του ανάλογα με τις κοινωνικές συνθήκες, σε μία εσωτερική πάλη του καλού με το κακό, ως τη μοναδική λύση ώστε να ανταπεξέλθει στις καταστάσεις που προκύπτουν.

4.2 Ταινία, «Η μάσκα» (1994)

Το κινηματογραφικό έργο «Η Μάσκα», κυκλοφόρησε το 1994 σε σκηνοθεσία του Chuck Russell.⁵⁷ Η ιστορία παρουσιάζει τον Stanley Ipkiss, ένα μαλθακό και ντροπαλό χαρακτήρα, με νευρικότητα και προσωπική αμφιβολία, ο οποίος εργάζεται ως υπάλληλος σε μία τράπεζα. Ο Stanley είναι καταπιεσμένος, δεν εκφράζει ελεύθερα τις απόψεις και προσωπικές του σκέψεις με αποτέλεσμα, αρκετά συχνά, να γίνεται στόχος εκφοβισμού από

⁵⁵ Παντελέ (2023: 16-117).

⁵⁶ Πλωρίτης (1981: 11-15).

⁵⁷ Russell (1994).

τους ανθρώπους του στενού περιβάλλοντός του. Αφού ο Stanley γνωρίσει την Tina Carlyle, τραγουδίστρια σε νυχτερινό κλαμπ και πελάτισσά του, ο ίδιος επισκέπτεται το συγκεκριμένο κλαμπ, χωρίς όμως να καταφέρει να εισέλθει. Αφού ταπεινωθεί, για ακόμα μια φορά, καταλήγει σε μια γέφυρα όπου και βρίσκει μια αρχαία, ξύλινη μάσκα. Όταν ο Stanley, το ίδιο βράδυ, φοράει τη μάσκα μεταμορφώνεται σε μια πράσινη ανθρώπινη φιγούρα με υπερβολική ενέργεια και υπερφυσικές δυνάμεις. Ο Stanley, με τη νέα του μορφή γίνεται έντονος και εκκεντρικός χαρακτήρας αποκτώντας παράλληλα την αυτοπεποίθηση που του έλειπε. Τα παραπάνω νέα χαρακτηριστικά θα τον φέρουν αντιμέτωπο με νέες περιπέτειες, πάντα, προσπαθώντας παράλληλα να προσεγγίσει την Tina. Η ιστορία συνεχίζεται με τον Stanley να μαθαίνει να διαχειρίζεται τις δυνάμεις και τα χαρακτηριστικά που του προσφέρει η μάσκα, ενώ προσπαθεί να κρατήσει την πραγματική ταυτότητά του, κρυφή. Τέλος, αφού καταφέρει να ξεφορτωθεί τους κακοποιούς που τον καταδιώκουν, μέσα από τις περιπέτειες και τις καταστάσεις στις οποίες βρέθηκε, συνειδητοποιεί πως η αληθινή δύναμη βρίσκεται στην αυτοπεποίθηση και την ικανότητα να είναι ο αληθινός εαυτός του. Έτσι, ξεφορτώνεται τη μάσκα μαζί με τον «άλλο του εαυτό».

Αυτή τη φορά, ο ήρωας της ιστορίας, δεν επιλέγει, ο ίδιος, να αναπτύξει την «περσόνα» του συνειδητά, προκειμένου να προσαρμοστεί στο περιβάλλον το οποίο ζει. Αντίθετα, η ανάπτυξή της προκύπτει τυχαία, καθώς φόρεσε την ξύλινη μάσκα. Η «περσόνα» που αναπτύχθηκε, με την υπερβολική ενέργεια, τις υπερφυσικές δυνάμεις, την τόλμη και το, περίσσιο, θράσος που διαθέτει, κάνει πράγματα και εμπλέκεται σε καταστάσεις που είναι αντίθετες με τις ηθικές αξίες και την «εικόνα» του πραγματικού εαυτού, του Stanley Ipkiss. Παρόλο λοιπόν, που ο ίδιος δυσφορεί με τα προβλήματα που του φέρνει η «περσόνα», η κατάσταση αλλάζει όταν αντιλαμβάνεται ότι, παρά το χάος που του προκαλεί, έχει κερδίσει το ενδιαφέρον και την προσοχή της ποθητής Tina Carlyle. Η γοητεία, η τόλμη και η εκφραστικότητα που του προσφέρει η «περσόνα», τον ωθεί να την «ξεναφορέσει», επιδιώκοντας να εκπληρώσει αυτό που θέλει ο πραγματικός του εαυτός, να περάσει λίγο χρόνο με την Tina Carlyle. Όμοια, όταν βρίσκονται σε κίνδυνο, η ανάγκη να προστατεύσει τον εαυτό του και εκείνη γίνεται προτεραιότητα. Αξιοποιώντας λοιπόν, τα χαρακτηριστικά της «περσόνας», αποφασίζει να την εμφανίσει για μια τελευταία φορά. Έτσι, παρά τους δισταγμούς του, ο Stanley υποκύπτει στην αναγκαιότητα και τη δύναμη της μάσκας, εξασφαλίζοντας την ασφάλειά τους. Στο τέλος, ωστόσο, συνειδητοποιεί ότι η πραγματική δύναμη και γοητεία, δεν προέρχεται από καμία εξωτερική και μαγική δύναμη, αλλά αντίθετα, από την εσωτερική πίστη και αποφασιστικότητα στις δικές του δυνάμεις. Έτσι, η επίγνωση

αυτή τον ωθεί να απορρίψει τη μάσκα και την «περσόνα» που αναπτύχθηκε και αποφασίζει να επικεντρωθεί στην ανάπτυξη του πραγματικού του εαυτού.

4.3 Κόμικ, «Spider-Man» (1962)

Ο «Spider-Man» είναι ένας από τους πιο εμβληματικούς υπερήρωες της Marvel Comics. Εμπνευσμένος από τον συγγραφέα Stan Lee και τον εικονογράφο Steve Ditko, εμφανίστηκε για πρώτη φορά τον Αύγουστο του 1962 στο «Amazing Fantasy #15»⁵⁸. Η ιστορία ξεκινάει με τον Peter Parker, ένα εξαιρετικά ευφυή μαθητή, ο οποίος όμως δυσκολεύεται να ενταχθεί στο σχολείο του, αντιμετωπίζοντας προβλήματα κοινωνικοποίησης και πέφτοντας αρκετά συχνά θύμα σχολικού εκφοβισμού. Ο Peter είναι ορφανός και ζει με τη θεία του May και τον θείο του Ben. Κατά τη διάρκεια μια σχολικής επίσκεψης, σε μια δημόσια έκθεση νέων ανακαλύψεων, ο Peter δαγκώνεται από μια ραδιενεργή αράχνη, αποκτώντας με αυτόν τον τρόπο κάποιες υπερφυσικές δυνάμεις. Κατ' αυτόν τον τρόπο ο Peter δημιουργεί τον χαρακτήρα - ταυτότητα του «Spider-Man». Κάθε φορά που φορά την ολόσωμη στολή του και τη χαρακτηριστική κόκκινη μάσκα μεταμορφώνεται σε ένα νέο χαρακτήρα, ο οποίος, αξιοποιώντας τις νέες ικανότητες και δυνάμεις του, είναι αποφασισμένος να πολεμήσει το κακό και να προστατεύσει την πόλη του.⁵⁹ Ως «Spider-Man», θα βιώσει πολλές περιπέτειες, αντιμετωπίζοντας ισχυρούς εχθρούς. Παράλληλα με το καθήκον του όμως, προσπαθεί να κρατήσει κρυφή την ταυτότητά του, προκειμένου να διατηρήσει μια ισορροπία και ηρεμία στην καθημερινή και εξίσου σημαντική ζωή του Peter Parker.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, συνεπώς, παρατηρεί κανείς ότι μετά την εμφάνιση των υπερδυνάμεων του πρωταγωνιστή του κόμικ, δημιουργείται ένας «μασκοφόρος» χαρακτήρας (περσόνα), ο «Spider-Man», προκειμένου να κρατηθεί μυστική η ταυτότητά του. Με τις νέες δυνάμεις και ικανότητές του, ο Peter αποκτά αυτοπεποίθηση και τόλμη, που σε συνδυασμό με χαρακτηριστικά του πραγματικού του εαυτού, ευφυία, εφευρετικότητα, εξυπνάδα, θα τον βοηθήσουν να ξεπεράσει τις προκλήσεις και τις περιπέτειες που θα κληθεί να αντιμετωπίσει. Ο «Spider-Man» είναι, κατά συνέπεια, ένα «προσωπείο» για τον Peter Parker, που τον βοηθάει να διατηρήσει σε ισορροπία τις δύο ζωές του, αυτή του έξυπνου και ντροπαλού μαθητή, με αυτή του θαρραλέου, δυνατού και αποφασιστικού σούπερ ήρωα. Ένα «προσωπείο» που τον βοηθάει να ξεπεράσει τους φόβους του, να αναδείξει τις δυνατότητές και ικανότητές του,

⁵⁸Sanderson & Martin (2024).

⁵⁹ Spider- man. (n.d.).

βοηθώντας την πόλη και τους συνανθρώπους του, ενώ παράλληλα παραμένει ένα απλός, ντροπαλός νεαρός με τα δικά του προβλήματα και προκλήσεις.

Παραπάνω παρουσιάστηκαν ενδεικτικά περιπτώσεις χρήσης της «περσόνας» σε σύγχρονες μορφές τέχνης, όπως το θέατρο, ο κινηματογράφος και το κόμικ. Όπως γίνεται εμφανές πρόκειται για περιπτώσεις ηρώων που εμφανίζονται με μία διαφορετική ταυτότητα προκειμένου να ανταπεξέλθουν ο καθένας στις κοινωνικές συνθήκες της δικής του πραγματικότητας. Καθώς αφορά καλλιτεχνικά δημιουργήματα είναι σαφές ότι κυριαρχεί το φανταστικό στοιχείο, με υπερφυσικά χαρακτηριστικά σε κάποιες περιπτώσεις, καθώς επιδιώκεται η προσέλκυση και η τέρψη του κοινού. Κλείνοντας μια μεγάλη ενότητα, στην οποία επιδιώξαμε να αναπτύξουμε την έννοια του προσωπίου και της «περσόνας» υπό διαφορετικό πρίσμα, με αφετηρία την αρχαία προέλευση του όρου, τη χρήση του στη θρησκευτική τελετουργία, έπειτα σε παραδοσιακές μορφές τέχνης κάποιων πολιτισμών και σε πιο σύγχρονες μορφές τέχνης, διαπιστώνουμε τη διαχρονική σημασία του όρου και την εξέλιξή της έως τη σύγχρονη εποχή. Στη συνέχεια θα γίνει απόπειρα καλλιτεχνικής δημιουργίας μιας τρισδιάστατης «περσόνας» του γράφοντος με τη χρήση σύγχρονων ψηφιακών μέσων, η οποία θα παρουσιαστεί και θα αναλυθεί στα επόμενα κεφάλαια της παρούσας εργασίας.

5. ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΕΡΓΟ - ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΡΟΣΩΠΕΙΟ

Στα προηγούμενα κεφάλαια έγινε προσπάθεια να αναδειχτεί η προέλευση και οι διαφορετικές χρήσεις της «περσόνας» από τη θρησκευτική τελετουργία μέχρι κάποιες παραδοσιακές και σύγχρονες μορφές καλλιτεχνικής δημιουργίας. Σε πιο παραδοσιακές μορφές έκφρασης, σύμφωνα με τα παραπάνω που παρουσιάστηκαν, φαίνεται ότι η χρήση της «περσόνας» συγκλίνει στην αποποίηση του πραγματικού χαρακτήρα και στην υιοθέτηση συγκεκριμένου ρόλου για θρησκευτικούς ή καλλιτεχνικούς σκοπούς. Η επιρροή της «περσόνας», ωστόσο, ξεπερνώντας τα όρια της καλλιτεχνικής έκφρασης φτάνει μέχρι την επιστημονική ψυχολογική προσέγγιση από τον Carl Jung ως μια μορφή προσαρμογής της προσωπικότητας του ατόμου στις διάφορες κοινωνικές περιστάσεις. Προχωρώντας σε νεότερες μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης και μέσα από ενδεικτικά παραδείγματα που παρουσιάστηκαν (από το θέατρο, τα κόμικ και τον κιν/φο) παρατηρείται ως κοινό σημείο αναφοράς η υιοθέτηση «περσόνων» ώστε να παρουσιαστεί το «alter ego» των ηρώων ως μια δεύτερη υπόσταση που τους επιτρέπει να δρουν με εντελώς διαφορετικό τρόπο, προωθώντας κατ' αυτό τον τρόπο τη δράση και διεγείροντας το ενδιαφέρον του κοινού.

5.1 Σύλληψη καλλιτεχνικής ιδέας

Ξεκινώντας τη διαδικασία εύρεσης του θέματος της παρούσας πτυχιακής εργασίας, υπήρχε εκ των προτέρων η ιδέα, πως η δημιουργία καλλιτεχνικού έργου, που αποτελεί σημαντικό και υποχρεωτικό μέρος της, θα σχετιζόταν και θα εστίαζε στη δημιουργία ψηφιακών τρισδιάστατων (3D) γραφικών. Λόγω της ενασχόλησής μου τα τελευταία έτη με την δημιουργία τρισδιάστατων γραφικών, πρώτη σκέψη ήταν να δημιουργήσω μία τρισδιάστατη σκηνή, ένα ψηφιακό σκηνικό δηλαδή, το οποίο θα αποτελούσε, εξ ολοκλήρου, τρισδιάστατη δημιουργία. Ωστόσο, από το παραπάνω τρισδιάστατο σκηνικό θα έλειπε η ένταση και η ζωντάνια. Γι' αυτό το λόγο εκτός από τα τρισδιάστατα αντικείμενα, που θα συνέθεταν τη σκηνή, η προσθήκη ενός τρισδιάστατου χαρακτήρα θα ήταν αυτό που θα την αναδείκνυε και θα της απέδιδε μια διαφορετική διάσταση, εμπλουτίζοντάς την με τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν παραπάνω. Ένας χαρακτήρας, ως εκ τούτου, ο οποίος θα λειτουργούσε συνδυαστικά με την σκηνή και θα ενσωματωνόταν σε αυτή, δίνοντας την εντύπωση πως ζει και αλληλεπιδρά στο δικό του, μοναδικό, τρισδιάστατο, ψηφιακό σύμπαν, εμπλουτίζοντας την αισθητική της σκηνής με τη δική του παρουσία, θα ήταν η βασική προσθήκη και το επίκεντρο του παρόντος καλλιτεχνικού εγχειρήματος.

Κρατώντας, λοιπόν, σταθερό τον πυρήνα της ιδέας, δηλαδή τη δημιουργία του χαρακτήρα και της σκηνής με τη χρήση ψηφιακών τρισδιάστατων γραφικών, εμβάθυνα περισσότερο στη συγκεκριμένη ιδέα, επιδιώκοντας να κάνω το έργο πιο προσωπικό, επιχειρώντας, παράλληλα, μεγαλύτερη ταύτιση με αυτό. Έτσι, προέκυψε η τελευταία εκδοχή της ιδέας μου, στην οποία δεν θα προστεθεί κάποιο περαιτέρω καλλιτεχνικό δημιούργημα, αλλά θα αποδοθεί μια διαφορετική ερμηνεία στον χαρακτήρα, ο οποίος κοσμεί την σκηνή. Συγκεκριμένα, ο χαρακτήρας θα αποτελεί πλέον μια ψηφιακή τρισδιάστατη «περσόνα», ένα προσωπικό ψηφιακό προσωπείο, μέσω του οποίου θα μπορώ να εκφράζομαι καλλιτεχνικά, αξιοποιώντας παράλληλα την κλίση μου στην τρισδιάστατη ψηφιακή δημιουργία.

Ωστόσο, αυτό που έλειπε από την «περσόνα», ήταν ένα μέσο επικοινωνίας, δια του οποίου θα εκφραζόταν, θα προβαλλόταν η ζωή της, τα ενδιαφέροντά της και γενικότερα θα μπορούσε ενδεχομένως να επικοινωνήσει με το εξωτερικό περιβάλλον, έχοντας παράλληλα μια ροή και συνέχεια. Έτσι, προστέθηκε, στον κεντρικό κορμό, η ιδέα της δημιουργίας ενός προσωπικού, ψηφιακού λογαριασμού για την «περσόνα» στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης Instagram της Meta, μία εφαρμογή που λόγω της χρήσης της εικόνας ως κύριο μέσο μετάδοσης πληροφορίας, αποτελεί το ιδανικό μέσο προβολής. Η «περσόνα» συνεπώς θα ζει

τη δική της ατομική, ψηφιακή, ζωή έχοντας προσωπικά ενδιαφέροντα, όπως καθημερινές δραστηριότητες, λ.χ. να παίζει μπάσκετ, να διαβάζει κόμικς, να παίζει βιντεοπαιχνίδια κ.ά..

Με αυτόν τον τρόπο, λοιπόν, μέσω της ψηφιακής «περσόνας», θα έχω τη δυνατότητα να προβάλλω τις καλλιτεχνικές μου προτιμήσεις και δημιουργίες μέσω αναρτήσεων, που θα λαμβάνουν χώρα στον προσωπικό της διαδικτυακό λογαριασμό. Αυτή η προσέγγιση θα μου επιτρέψει να εκφράσω και να μοιραστώ το καλλιτεχνικό μου όραμα και τις καλλιτεχνικές μου προτιμήσεις, αναδεικνύοντας τις διαφορετικές πτυχές δημιουργικότητάς μου, ενώ παράλληλα θα παρουσιάζεται μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα της καλλιτεχνικής μου ταυτότητας, λειτουργώντας ως (μικρότερης εμβέλειας) καλλιτεχνικό ψηφιακό portfolio. Μέσα από τις αναρτήσεις της «περσόνας», οι οποίες θα συνδυάζουν την ψηφιακή, τρισδιάστατη τέχνη με έναν ευρύτερο τρόπο ζωής (lifestyle), θα μπορέσω να οικοδομήσω μια διαδραστική σχέση με το κοινό, δίνοντάς του τη δυνατότητα να εισέλθει σε ένα διαφορετικό διαδικτυακό κόσμο και να παρακολουθήσει τις δημιουργίες μου, μέσα από τις αναρτήσεις και τη ζωή της ψηφιακής «περσόνας». Τα παραπάνω χαρακτηριστικά καθιστούν το συγκεκριμένο έργο, ένα "εν εξελίξει" καλλιτεχνικό εγχείρημα, επιτρέποντάς μου να δημιουργώ μελλοντικές προσθήκες, αφαιρέσεις και διορθώσεις. Έτσι, το έργο παραμένει ζωντανό και δυναμικό, αντανακλώντας τις συνεχιζόμενες καλλιτεχνικές μου αναζητήσεις και εξελίξεις.

5.2 Σκιαγράφηση καλλιτεχνικής ιδέας

Αφού διαμορφώθηκε και ορίστηκε η καλλιτεχνική ιδέα, όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη υποενότητα, επόμενο βήμα είναι η περιγραφή και αποτύπωση της καλλιτεχνικής σύλληψης, εστιάζοντας στην οπτική απεικόνισή της. Ξεκινώντας, ήθελα να σκιαγραφήσω τη συνολική εικόνα και αισθητική του καλλιτεχνικού έργου με έμφαση στο ύφος του. Δεδομένου ότι πρόκειται για μια ψηφιακή τρισδιάστατη δημιουργία, στόχος μου είναι να πετύχω ένα συνδυασμό μεταξύ της αισθητικής που προσφέρουν τα κινούμενα σχέδια (cartoon) αλλά και αυτής που προσφέρει ο ρεαλισμός. Βασική επιδίωξη είναι δηλαδή η γενική αισθητική του έργου να αποπνέει μια παιγνιώδη διάθεση, διατηρώντας παράλληλα κάποια στοιχεία ρεαλισμού. Η παραπάνω προσέγγιση θα επιτρέψει στο έργο να διαθέτει έναν ελκυστικό και ζωντανό χαρακτήρα, αποφεύγοντας τον υπερβολικά σοβαρό τόνο του απόλυτου ρεαλισμού, αλλά και την υπερβολική απλοϊκότητα των κινουμένων σχεδίων (cartoon).

Αναφορικά, λοιπόν, με την απεικόνιση της σκηνής, βάσει της παραπάνω αισθητικής, κύρια βούληση αποτελεί να είναι γεμάτη με ζωντανά χρώματα και έντονες αντιθέσεις, ενώ τα αντικείμενα να διαθέτουν υφές (materials), τα οποία θα τονώσουν το ρεαλισμό ενώ παράλληλα, θα αναδείξουν τις δυνατότητες και την ποιότητα της ψηφιακής τρισδιάστατης απεικόνισης. Η ψηφιακή «περσόνα», αντίστοιχα, είναι σημαντικό να αντικατοπτρίζει τη συγκεκριμένη αισθητική, ακροβατώντας μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας, ώστε να ταυτίζεται με την αισθητική του χώρου, δημιουργώντας ένα ενιαίο, ελκυστικό και φιλόξενο περιβάλλον. Τέλος, προχώρησα σε μια πιο λεπτομερή σκιαγράφηση της σκηνής - πλάνου. Έτσι, θέλοντας να παρουσιάσω την «περσόνα» σε έναν εσωτερικό, αλλά παράλληλα και προσωπικό της χώρο, επέλεξα ως μέρος εμφάνισής της, το προσωπικό της δωμάτιο.

Περνώντας στην περιγραφή της «περσόνας», στη συνέχεια, και σε σύμπνοια με τα παραπάνω, θέλοντας να διατηρήσω τον παιγνιώδη χαρακτήρα του ύφους που θα διαθέτει το έργο, αποφάσισα η «περσόνα» να είναι ένα ζώο με ανθρώπινη μορφή και ειδικότερα, ένας ανθρωπόμορφος λαγός. Ο λαγός φέρει το όνομα «Νούς», όνομα που προκύπτει ως συντόμευση της ιαπωνικής λέξης «Nousagi», η οποία στα ιαπωνικά σημαίνει «λαγός»⁶⁰. Παρά την ιαπωνική προέλευση της λέξης, το "ς" στο τέλος του ονόματος, παραπέμπει, ηχητικά, σε ελληνικό όνομα και ειδικότερα στο αρχαιοελληνικό ουσιαστικό «νοῦς». Έτσι, προέκυψε η επιλογή του συγκεκριμένου ονόματος, συγκριτικά με άλλα υποψήφια, καθώς τα παραπάνω χαρακτηριστικά τον καθιστούσαν ξεχωριστό.

Στη συνέχεια, σημαντική ήταν η διαδικασία σκιαγράφησης της «περσόνας», με την λεπτομερή αποτύπωση της εμφάνισής της. Πρωταρχικής σημασίας ήταν ο «Νους» να διαθέτει έντονα και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που θα τον καθιστούσαν άμεσα αναγνωρίσιμο. Επηρεασμένος από το θεωρητικό μέρος της πτυχιακής εργασίας και ειδικότερα από τα προσωπεία και την απόκρυψη της ταυτότητας που προσέδιδαν, αποφάσισα να προσδώσω στον «Νους» μια μυστικιστική αύρα, κρατώντας τα μάτια του συνεχώς καλυμμένα με ένα καπέλο τύπου bucket. Από το καπέλο ξεπροβάλλουν, γέρνοντας προς τα εμπρός, τα μεγάλα, χαρακτηριστικά αυτιά του, ενώ η διακριτική του μύτη και το έντονο χαμόγέλό του διαμορφώνουν το τελικό αποτέλεσμα των χαρακτηριστικών του προσώπου του. Το υπόλοιπο ψηλόλιγνο σώμα του με ανθρώπινα χαρακτηριστικά, καλύπτουν ρούχα street wear, ενώ τα χέρια του κοσμούν διάφορα αξεσουάρ και ένα χαρακτηριστικό προστατευτικό δακτύλου.

⁶⁰ Πρβλ. <https://glosbe.com/el/ja/%CE%BB%CE%B1%CE%B3%CF%8C%CF%82>

5.3 Δημιουργία καλλιτεχνικής ιδέας

Η διαδικασία δημιουργίας της καλλιτεχνικής ιδέας ξεκίνησε με τη δημιουργία του περιβάλλοντα χώρου – της σκηνής μέσα στην οποία θα βρίσκεται η «περσόνα», δηλαδή το προσωπικό της δωμάτιο, όπως αναφέρθηκε στην προηγούμενη υποενότητα (5.2). Ξεκινώντας, προσπάθησα να φανταστώ την αισθητική και το ύφος που θα αποπνέει το δωμάτιό της, το οποίο θα λειτουργεί ως καθρέπτης του χαρακτήρα της, καθώς ο χώρος αυτός θα αντικατοπτρίζει την προσωπικότητά της. Σε αυτή τη φάση ξεκίνησα να χρησιμοποιώ την εφαρμογή Pinterest για την εύρεση αναφορών που θα αποτελέσουν έμπνευση τόσο για τη δημιουργία προσχεδίων όσο και για τη τρισδιάστατη δημιουργία που θα ακολουθήσει. Μέσω της διακόσμησης, των αντικειμένων και της γενικότερης ατμόσφαιρας του δωματίου, ήθελα να αποδώσω μια πρώτη εικόνα των ενδιαφερόντων, της προσωπικότητας και των ιδιαιτεροτήτων της «περσόνας». Έπειτα, με τη βοήθεια της εφαρμογής pro create της Apple δημιούργησα ένα προσχέδιο της σκηνής, αποτυπώνοντας τη διαμόρφωση του χώρου, καθώς και την γωνία λήψης της εικόνας.⁶¹ Επόμενο βήμα ήταν η δημιουργία των μοντέλων και του περιβάλλοντος στον τρισδιάστατο χώρο. Αξιοποιώντας πάλι την εφαρμογή Pinterest για τις αναφορές σε αντικείμενα όπως το γραφείο και η τηλεόραση, ξεκίνησα να δημιουργώ, στον τρισδιάστατο χώρο πια, σταδιακά το δωμάτιο, αξιοποιώντας τις παροχές που προσφέρει το, ανοιχτού κώδικα (open source), πρόγραμμα Blender.

Καταρχάς, ξεκίνησα με τη δημιουργία των βασικών στοιχείων που θα υπάρχουν στη σκηνή, όπως είναι το γραφείο, ο τοίχος και οι τηλεοράσεις.⁶² Έτσι, αφού διαμόρφωσα τα βασικά μέρη του χώρου, ξεκίνησα με την προσθήκη περισσότερων πληροφοριακών στοιχείων στη σκηνή. Αυτό θα γινόταν εφικτό με την προσθήκη περισσότερων αντικειμένων και την τοποθέτηση υλικών, όπως είναι τα χρώματα και οι υφές (materials) των αντικειμένων, τα οποία θα γέμιζαν το χώρο, κάνοντάς τον πιο ζωντανό και αληθοφανή. Τα αντικείμενα που προστέθηκαν, βασίζονταν είτε στο προσχέδιο που δημιουργήθηκε και περιγράφηκε παραπάνω λ.χ. αφίσες, γραφείο, τηλεόραση, είτε σε προσωπικές επιλογές - δημιουργίες λ.χ. φανέλα, αυτοκόλλητα, τη μπασκέτα, είτε σε νέες αναφορές που προέκυψαν από τη συνεχή αναζήτηση στην εφαρμογή Pinterest και αποτέλεσαν έμπνευση για δημιουργία, λ.χ. κουτιά αναψυκτικών, διακοσμητικό «lavalamp», ηχεία.⁶³ Αξίζει να σημειωθεί σε αυτό το σημείο ότι από το σύνολο

⁶¹ Εικόνα 7: Προσχέδιο σκηνής

⁶² Εικόνα 8: Δημιουργία περιβάλλοντος - σκηνής

Εικόνα 9: Δημιουργία περιβάλλοντος - σκηνής

⁶³ Εικόνα 10: Εξέλιξη περιβάλλοντος - σκηνής

Εικόνα 11: Εξέλιξη περιβάλλοντος - σκηνή

των αντικειμένων που συνθέτουν τη σκηνή, τέσσερα μοντέλα αντλήθηκαν από δωρεάν - ανοιχτή ψηφιακή βιβλιοθήκη, ενώ οι περισσότερες δισδιάστατες, εικαστικές προσθήκες, όπως είναι τα αυτοκόλλητα, το λογότυπο αναψυκτικού και κουτιού παπουτσιών, δύο αφίσες, η τοιχογραφία κ.α., αποτελούν προσωπικά καλλιτεχνικά ψηφιακά έργα και δημιουργήθηκαν ξεχωριστά με τη χρήση της εφαρμογής Procreate της Apple.

Επιπλέον, εκτός από τα δισδιάστατα έργα που δημιουργήθηκαν για τις ανάγκες του έργου, αξιοποιήθηκαν παράλληλα, παλαιότερα προσωπικά έργα και σκίτσα, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν ως υλικά των αντικειμένων, ακολουθώντας το ύφος και την αισθητική της σκηνής. Αφού ολοκληρώθηκε η δημιουργία των αντικειμένων και αφού διαμορφώθηκε ο χώρος και η γενικότερη σύνθεσή του, σειρά είχε η επιλογή και διάταξη του φωτισμού, δίνοντας ένα χαρακτήρα και ύφος ρεαλισμού στο χώρο. Ειδικότερα, προσπάθησα η τοποθέτηση του φωτισμού και το χρώμα, να λειτουργούν συνδυαστικά με τα αντικείμενα του χώρου, ώστε να τα αναδεικνύει, δημιουργώντας παράλληλα έντονα σημεία (highlights) και σκιάσεις σε αυτά. Έτσι, ολοκληρώνεται η σκηνή και διαμόρφωση του χώρου, στον οποίο θα ενταχτεί ο «Νους», η ψηφιακή «περσόνα».⁶⁴

Για τη δημιουργία του χαρακτήρα - «περσόνας», αφού είχαν προηγηθεί σκέψεις για τη γενική εξωτερική εμφάνισή της, ξεκίνησα να αποδίδω με εικόνα τις σκέψεις, με τη βοήθεια του προγράμματος Procreate της Apple, αρχικά σε δισδιάστατη μορφή. Από την παραπάνω διαδικασία προέκυψαν έργα και σκίτσα που βοήθησαν στην τρισδιάστατη ανάπτυξη και δημιουργία της «περσόνας».⁶⁵ Έπειτα, ακολούθησε αναζήτηση αναφορών, στην εφαρμογή Pinterest, που θα βοηθούσαν στη δημιουργία του σώματος, του κεφαλιού, των αυτιών και των χεριών, καθώς αυτά τα μέρη θα αποτελούσαν προϊόν χωριστής δημιουργίας και επεξεργασίας. Ακολουθώντας τις αναφορές, οι οποίες ήταν ανάλογες των χαρακτηριστικών που ήθελα να διαθέτει η «περσόνα»⁶⁶, ξεκίνησα να δημιουργώ, σε τρισδιάστατη μορφή, τα μέρη του σώματος της «περσόνας» (σώμα, κεφάλι, χέρια, αυτιά).⁶⁷ Στη συνέχεια, ενσωμάτωσα τα διαφορετικά μέρη στο σώμα, δημιουργώντας ένα ενιαίο πλέον, μοντέλο, με τις αναλογίες και τα χαρακτηριστικά που επιθυμούσα.⁶⁸ Έπειτα, σειρά είχε η δημιουργία των υπόλοιπων στοιχείων που περιλαμβάνει η εξωτερική του εμφάνιση, δηλαδή τα ρούχα, το χαρακτηριστικό

⁶⁴ Εικόνα 13: Τελική σκηνή

⁶⁵ Εικόνα 14 - Εικόνα 18: Σκίτσα «περσόνας»

λ.χ. για το σώμα επιλέχθηκε ψηλό και λιγνό μοντέλο.

⁶⁷ Εικόνα 19: Αρχικό σώμα «περσόνας», Εικόνα 20: Προχωρημένο σώμα «περσόνας», Εικόνα 21: Αυτιά «περσόνας»

⁶⁸ Εικόνα 22: Τελικό μοντέλο «περσόνας»

του καπέλο bucket και κάποια αξεσουάρ που θα ενίσχυαν την εικόνα της εμφάνισής του.⁶⁹ Παράλληλα, δημιούργησα διαφορετικές εκδοχές του στόματος της «της περσόνας», διατηρώντας τον δισδιάστατο χαρακτήρα της αρχικής του δημιουργίας τους, μέσω του Procreate της Apple⁷⁰, ώστε να ολοκληρωθεί το τελικό μοντέλο του «Νου», της ψηφιακής «περσόνας».⁷¹ Τελικό στάδιο, πριν την ένταξη της «περσόνας» στη σκηνή, αποτελεί η προσθήκη και ενσωμάτωση «σκελετού» στο τρισδιάστατο μοντέλο της «περσόνας», μέσω του προγράμματος Blender. Αυτή η διαδικασία θα μου έδινε τη δυνατότητα να διαμορφώνω διαφορετικές στάσεις με το σώμα του «Νου», για τις ανάγκες της εκάστοτε λήψης.⁷² Αφού ολοκληρώθηκε και αυτή η διαδικασία και δημιούργησα την πόζα που ήθελα για την «περσόνα», την πρόσθεσα στην τελική σκηνή. Έτσι, προβαίνοντας παράλληλα στις απαραίτητες αλλαγές και προσθήκες στο χώρο και το φωτισμό, ώστε να προσαρμοστούν στη νέα σύνθεση, προέκυψε το τελικό αποτέλεσμα της σκηνής - πλάνου, που αποτελεί την ανάρτηση «post» στον ψηφιακό λογαριασμό του «Νου».⁷³ Παρακάτω παρατίθεται ο υπερσύνδεσμος για τον ψηφιακό λογαριασμό του Νους: https://www.instagram.com/its_nous?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzlxNw==

5.4 Δυσκολίες κατά την υλοποίηση της καλλιτεχνικής ιδέας

Κατά τη συγγραφή της πτυχιακής εργασίας προέκυψαν κάποιες μεμονωμένες δυσκολίες, που αφορούν κατά κύριο λόγο στο καλλιτεχνικό μέρος, το οποίο αποτελεί και το πιο σημαντικό τμήμα της. Η δημιουργία της σκηνής δεν μου προκάλεσε ιδιαίτερα προβλήματα, καθώς πρόκειται για καλλιτεχνικές διαδικασίες που γνωρίζω καλά, καθώς έχω δημιουργήσει ανάλογα μοντέλα στο παρελθόν. Ωστόσο, η δημιουργία ενός χαρακτήρα αποτέλεσε μια καλλιτεχνική πρόκληση για εμένα, δεδομένου ότι ήταν η πρώτη φορά που επιχειρούσα να δημιουργήσω έναν τρισδιάστατο χαρακτήρα, και μάλιστα με ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Συνεπώς, οι δυσκολίες που αντιμετώπισα εστιάζονταν κυρίως σε αυτή την καλλιτεχνική

⁶⁹ Εικόνα 23: Ρούχα «περσόνας», Εικόνα 24: Αξεσουάρ «περσόνας». (σ.σ. ς για το παντελόνι χρησιμοποιήθηκε έτοιμο μοντέλο από την ανοιχτή, δωρεάν ψηφιακή βιβλιοθήκη τρισδιάστατων μοντέλων που διαθέτει το πρόγραμμα Blender)

⁷⁰ Εικόνα 25: Στόμα 1, Εικόνα 26: Στόμα 2

⁷¹ Εικόνα 27: Τελική εμφάνιση - «Νους»

⁷² Εικόνα 28: Πόζα 1

Εικόνα 29: Πόζα 2

⁷³ Εικόνα 30: Ανάρτηση στο λογαριασμό της πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης Instagram.

Εικόνα 31: Τελική σκηνή

δημιουργία, ιδιαίτερα όσον αφορά στην κατασκευή και την ανάπτυξη του βασικού μοντέλου του χαρακτήρα. Οι τεχνικές απαιτήσεις και οι λεπτομέρειες του ανθρώπινου σώματος προσέθεταν επιπλέον πολυπλοκότητα, που απαιτούσαν λεπτομερή προσοχή και συνεχείς προσαρμογές. Παρόλα αυτά, η όλη διαδικασία αποτέλεσε μια ανεκτίμητη εμπειρία, προσφέροντάς μου την ευκαιρία να εξελίξω τις δεξιότητές μου και να ανακαλύψω νέες πτυχές της καλλιτεχνικής μου δημιουργικότητας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε όλο το φάσμα της παρούσας πτυχιακής εργασίας καθίσταται σαφές ότι η έννοια του «προσωπείου» και της «περσόνας» έχει διανύσει μια σημαντική διαδρομή στο ιστορικό συνεχές, από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, ενώ παρουσιάζει διαφορετικές διαστάσεις και επηρεάζει με διαφορετικό τρόπο την καλλιτεχνική, κοινωνική και επιστημονική ζωή. Εστιάζοντας ωστόσο στην καλλιτεχνική χρήση των προσωπείων και της περσόνας, καθώς βασικό μας στόχο αποτελεί η δημιουργία ψηφιακού χαρακτήρα «περσόνας», διαπιστώνουμε ότι οι βασικές λειτουργίες τους αρχικά αφορούσαν είτε στη δυνατότητα εναλλαγής ρόλων από ένα πρόσωπο είτε στην απόδοση διαφορετικών χαρακτηριστικών μέσα από αυτά πάλι ως ρόλου σε συγκεκριμένα κάθε φορά καλλιτεχνικό πλαίσιο.

Με το πέρασμα των αιώνων, την ανάπτυξη του ορθολογισμού και τις ανθρωποκεντρικές προσεγγίσεις των επιστημών εντοπίζουμε την έννοια της «περσόνας» σε ψυχολογικές θεωρίες, όπως του Carl Jung, από τις οποίες προκύπτει η αρχέγονη τάση του ανθρώπου να διαμορφώνει διάφορους κοινωνικούς ρόλους μέσα από τα κοινωνικά του «προσωπεία». Η παραπάνω παραδοχή φαίνεται ότι επηρεάζει σε επόμενο βαθμό την καλλιτεχνική δημιουργία, καθώς παρατηρούμε σε διάφορα είδη τέχνης χαρακτήρες που υιοθετούν διακριτούς ρόλους, παρουσιάζουν διαφορετικές εκφάνσεις της προσωπικότητάς τους σε διαφορετικά κοινωνικά πεδία.

Υπό την επίδραση και επιρροή των παραπάνω δημιουργήθηκε και παρουσιάστηκε στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, με τη βοήθεια των ψηφιακών τεχνών, ένας χαρακτήρας με κύρια γνωρίσματα «περσόνας», δηλαδή με δεδομένη υπόσταση, χαρακτηριστικά, ψηφιακή παρουσία με δυνατότητες συνεχούς εξέλιξης. Ο δημιουργός του ως εκ τούτου μπορεί να του αποδώσει δεδομένα χαρακτηριστικά, τρόπο ζωής, περιβάλλον «δράσης» που ενδεχομένως να ανταποκρίνονται σε ένα βαθμό σε προσωπικά στοιχεία και ενδιαφέροντα, παρέχοντας

ταυτόχρονα την ευκαιρία μέσα από τον ψηφιακό χαρακτήρα να προωθεί την καλλιτεχνική του έκφραση.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – ΕΙΚΟΝΕΣ



Εικόνα 1: (Χάλκινο αναθηματικό τραγικό προσωπίο. 4ος αι. π.Χ. Αρχαιολογικό Μουσείο Πειραιά)



Εικόνα 2: (Προσωπίο θεάτρου Noh – Hannya)



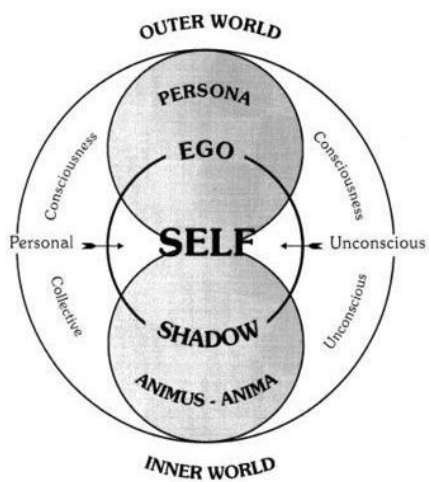
Εικόνα 3: (Χαρακτήρας Commedia dell'arte - Arlecchino)



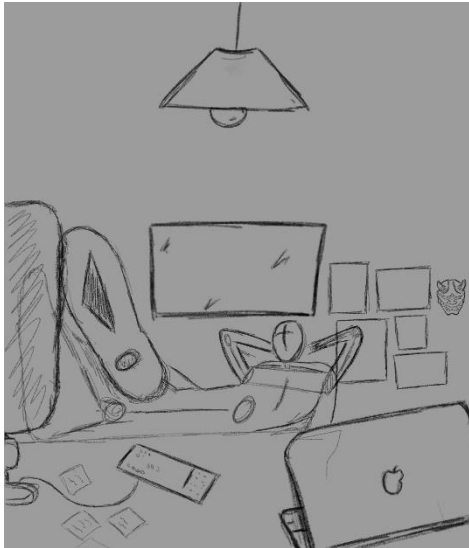
Εικόνα 4: (Χαρακτήρας *Commedia dell'arte* - Pantalone)



Εικόνα 5: (Υποκριτής - χορευτής *Topeng*)



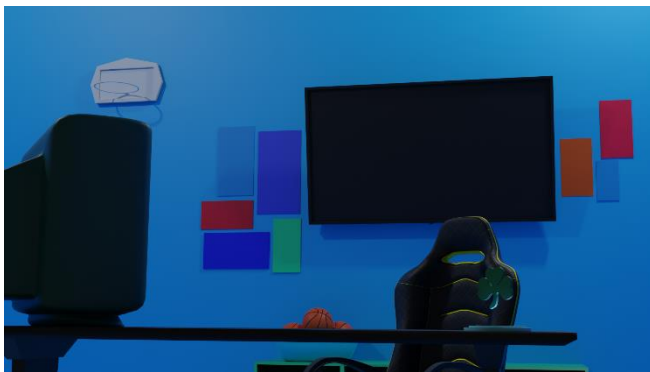
Εικόνα 6: (Χάρτης της ψυχής - Carl Jung)



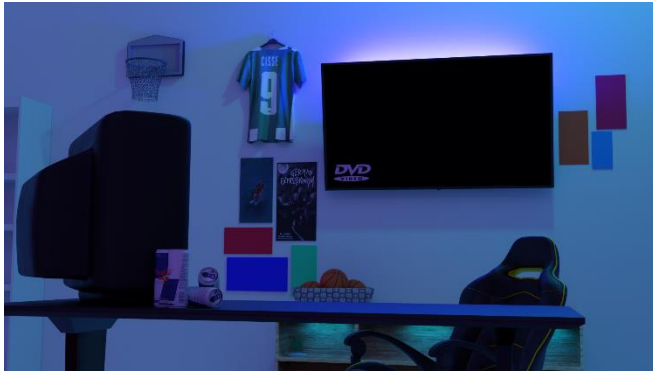
Εικόνα 7: (Προσχέδιο σκηνής)



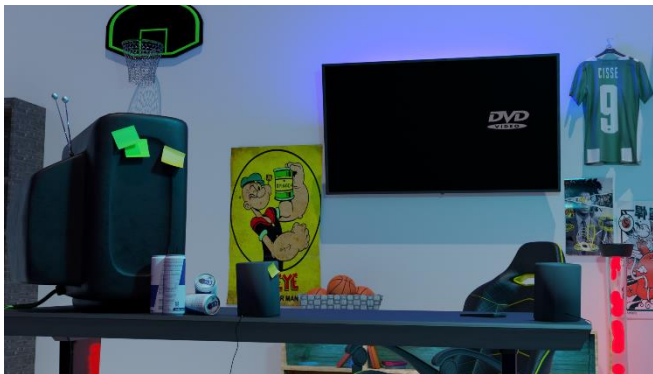
Εικόνα 8: (Δημιουργία περιβάλλοντος - σκηνής)



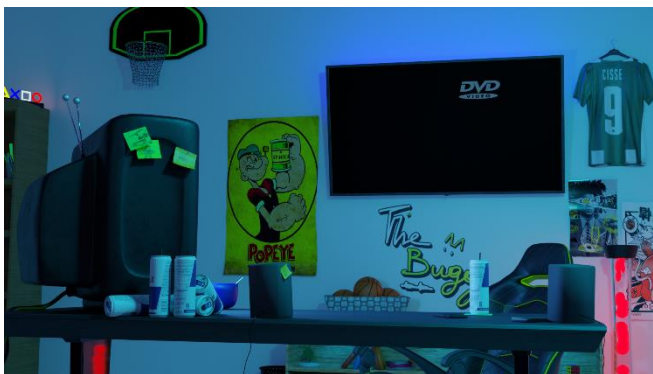
Εικόνα 9: (Δημιουργία περιβάλλοντος - σκηνής)



Εικόνα 10: (Δημιουργία περιβάλλοντος - σκηνής)



Εικόνα 11: (Εξέλιξη περιβάλλοντος - σκηνής)



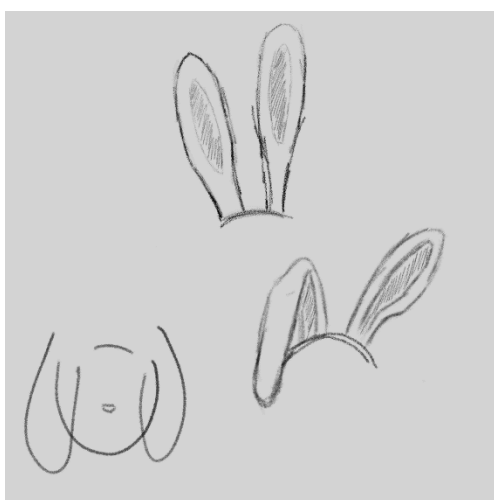
Εικόνα 12: (Εξέλιξη περιβάλλοντος - σκηνής)



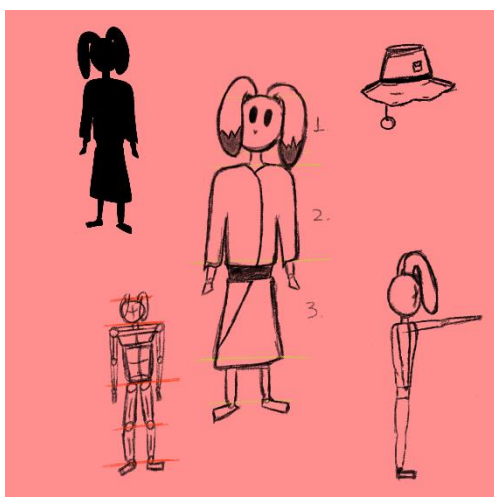
Εικόνα 13: (Τελική σκηνή)



Εικόνα 14: (Σκίτσο «περσόνας»)



Εικόνα 15: (Σκίτσο «περσόνας»)



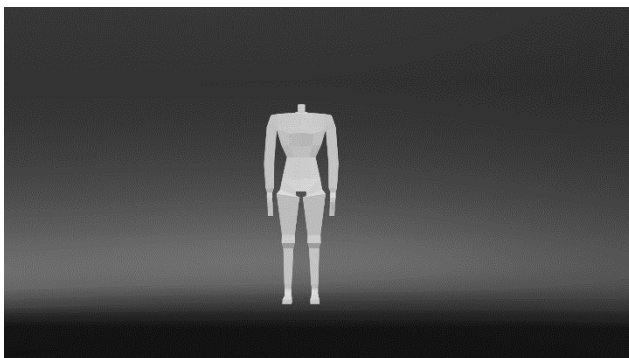
Εικόνα 16: (Σκίτσο «περσόνας»)



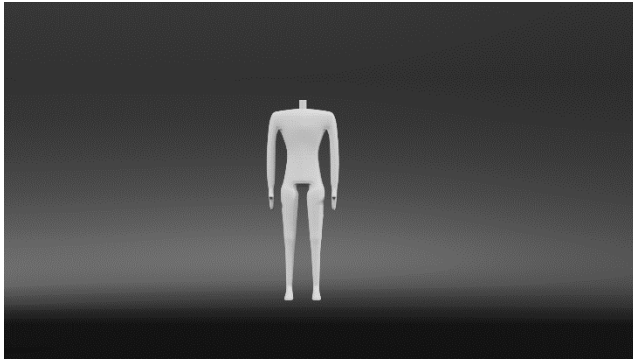
Εικόνα 17: (Σκίτσο «περσόνας»)



Εικόνα 18: (Σκίτσο «περσόνας»)



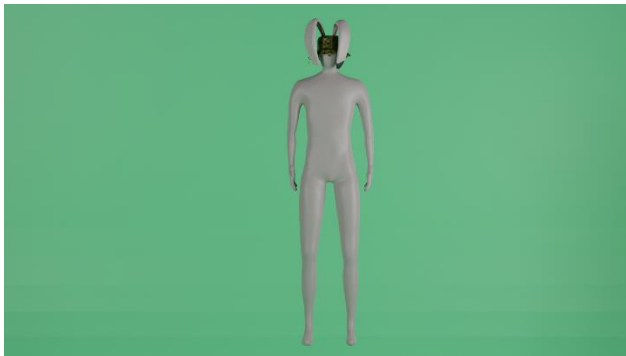
Εικόνα 19 (Αρχικό σώμα «περσόνας»)



Εικόνα 20 (Προχωρημένη επεξεργασία σώματος «περσόνας»)



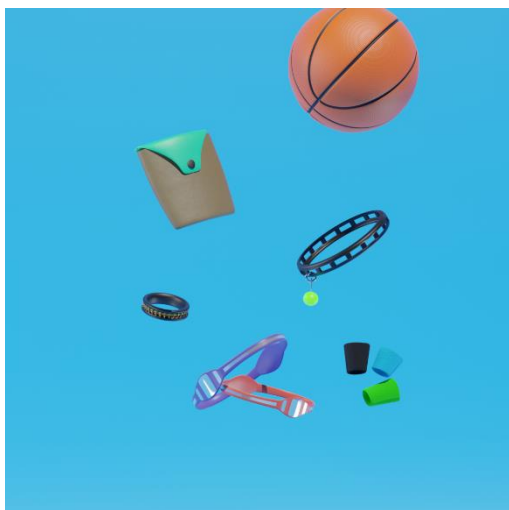
Εικόνα 21 (Αυτιά «περσόνας»)



Εικόνα 22 (Τελικό μοντέλο «περσόνας»)



Εικόνα 23 (Ρούχα «περσόνας»)



Εικόνα 24 (Αξεσουάρ «περσόνας»)



Εικόνα 25 (Στόμα 1)



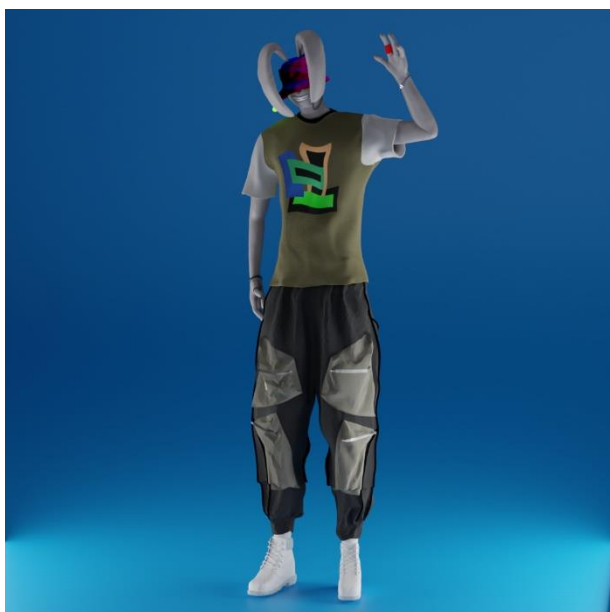
Εικόνα 26 (Στόμα 2)



Εικόνα 27 (Τελική εμφάνιση - Νους)



Εικόνα 28 (Πόζα 1)



Εικόνα 29 (Πόζα 2)



Εικόνα 30 (Λογαριασμός του «Νους»)



Εικόνα 31 (Τελική σκηνή)

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Actors* (χ.χ.). Noh as intemedia. Ανακτήθηκε 25 Απριλίου 2024 από <https://noh.stanford.edu/actors/>
- A Thriving and Classical Theatre Form (n.d.). Invitation to Nohgaku. <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/noh/en/history/history3.html>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2007, August 28). *fabula Atellana*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/fabula-Atellana>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2008, November 5). *Harlequin*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/Harlequin-theatrical-character>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2011, February 14). *stock character*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/stock-character>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2023, January 18). *ego*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/ego-philosophy-and-psychology>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2023, December 27). *self*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/self>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2024, February 23). *tabula rasa*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/tabula-rasa>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2024, March 5). *mind*. *Encyclopedia Britannica*.
- Merriam-Webster. (n.d.). Collective unconscious. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved May 11, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/collective%20unconscious>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2024, April 26). *commedia dell'arte*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/commedia-dellarte>
- Cambridge University Press (n.d.). Topeng. In *Cambridge Dictionaries Online*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/indonesian-english/topeng>
- Γεωργουσόπουλος, Κ. (2003, Μάρτιος 08). *Μάσκες, περσόνες και προσωπεία*. Τα Νέα. https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/corpora/nea/content.html?c=1&t=2,3063
- Commedia dell'arte. *Oxford Reference*. Retrieved 11 May. 2024, from <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095626953>
- Giles, D. (2020). A Typology of Persona as Suggested by Jungian Theory and the Evolving Persona Studies Literature. *Persona Studies*. 6. 15-29. <https://search.informit.org/doi/pdf/10.3316/informit.609093216085752>

- Heckmann, C. (2017, March 27). *What are the Jungian Archetypes?* Studio binder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-are-the-jungian-archetypes/>
- Jenkins, R. (1978). Topeng: Balinese Dance Drama. *Performing Arts Journal* 3(2), 39-52. <https://www.muse.jhu.edu/article/654866>
- Kagaya, S., & Hiroko, M. (2016). Noh and Muromachi culture. In J. Salz (Ed.), *A History of Japanese Theatre* (pp. 24–61). chapter, Cambridge: Cambridge University Press.
- Καραμανώλη Ουρανία. (2014). *Το περιεχόμενο του όρου “persona” στο ρωμαϊκό δίκαιο*. [Μεταπτυχιακή εργασία Α’ κύκλου, Αριστοτέλειο πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης]. IKEE. <https://ikee.lib.auth.gr/record/135147/files/GRI-2014-13138.pdf>
- Κωσταράς, Γ. Φ. (2001). *Η Ψυχολογία του ανθρώπου*. (8η εκδ.). Αθηνά.
- Lomax, J. W. (2024, April 25). *psychiatry*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/science/psychiatry>
- Meagher, J. (2007, Ιούλιος). *Commedia dell’arte*. New York: The Metropolitan Museum of Art. https://www.metmuseum.org/toah/hd/comm/hd_comm.htm
- Mcleod, S. (2024, January 24). *Carl Jung’s Theory Of Personality: Archetypes & Collective Unconscious*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/carl-jung.html>
- Melik-Akhonarova, K. (n.d.). *Anima and Animus*. International Association for Analytical Psychology. Retrieved May 12, 2024, from <https://iaap.org/jung-analytical-psychology/short-articles-on-analytical-psychology/anima-and-animus-2/>
- Merriam-Webster. (n.d.). Tabula rasa. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved May 12, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/tabula%20rasa>
- Merriam-Webster. (n.d.). Persona. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved May 11, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/persona>
- Μπρεχτ, Μ. (1981). (απόδοση Πλωρίτης Μ. & Βρεττάκος Ν.) *Ο Καλός Άνθρωπος του Σετσουάν*. Ιθάκη.
- Noh Theatre: Costumes and Masks*. (2022, Μάρτιος 22). Asian Art. <https://asianartnewspaper.com/costumes-from-noh-theatre/>
- Papadopoulos, R. (Ed). (2006). *The Handbook of Jungian Psychology*. Routledge. <https://dondeg.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/08/hjp.pdf>
- Παντελέ, Ε. (2023). *Η Διαμεσικότητα στο θεατρικό έργο ο Κάλος Άνθρωπος του Σετσουάν του Μπέρτολτ Μπρεχτ*. Πτυχιακή Εργασία. Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής. http://dx.doi.org/10.26265/polynoe-5138_116-117

- Perzyński, F. (2005). *Japanese No Masks*. Dover Publications.
<https://books.google.gr/books?id= V1g9J0Dx6YC&lpg=PP1&ots=zJAaQbyPz1&dq=hannya%20mask%20history&lr&hl=el&pg=PR1#v=onepage&q&f=false>
- Πίγκα Χριστίνα. (2015). *Η Ιστορία της θεατρικής μάσκας*. [Πτυχιακή εργασία (μη δημοσιευμένη). Αλεξάνδρειο Τεχνολογικό Ίδρυμα Θεσσαλονίκης].
http://eureka.teithe.gr/jspui/bitstream/123456789/7300/2/Pigka_Christina.pdf
- Πλωρίτης, Μ. (1981). *Ο καλός άνθρωπος και ο αβιώτος βίος*. Σε: Μπρεχτ, Μ. (1981). (απόδοση Πλωρίτης Μ. & Βρεττάκος Ν.) *Ο Καλός Άνθρωπος του Σετσουάν*. Ιθάκη.σ. 11-15.
- Πρόκου, Έ. (2012, Απρίλιος 14). *Ήξερες ότι: το “arte” δεν σημαίνει τέχνη στην Commedia dell’ arte?* Καταπακτή. <https://katapacti.gr/ixeres-oti-to-arte-den-simainei-techni-stin-commedia-dell-arte/>
- Russell, C. (1994). *The Mask*. Dark Horse Entertainment.
- Sanderson, P. and Martin, Michael A. (2024, May 27). *Spider-Man*. Encyclopedia Britannica.
<https://www.britannica.com/topic/Spider-Man-comic-book-character>
- Σουγιούλτζογλου, Κ. (2024, Μάρτιος 09). *Από το αρχαίο «προσωπείο» στην αποκριάτικη «μάσκα»*. *Η τέχνη της μεταμφίεσης*. Just a number. <https://justanumber.gr/to-archaio-prosopeio-stin-apokri/>
- Spider- man. (n.d.). Marvel. <https://www.marvel.com/characters/spider-man-peter-parker/in-comics>
- Stage and Performance* (2013, October 24). Invitation to Nohgaku.
<https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/noh/en/stage/performer1.html>
- Stein, M. (2023, May 09). *Carl Jung’s Persona: Behind the Mask*. Anthologia.
<https://www.anthologicalitt.com/post/carl-jung-s-persona-behind-the-mask>
- Stock character. Oxford Reference. Retrieved 11 May. 2024, from
<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100533855>
- The many faces of Balinese Mask Dance*. (2018, Dec 10). Padma Legian.
<https://padmaresortlegian.com/blog/the-many-faces-of-balinese-mask-dance/>
- Weber, E. L. (2015). *Commedia dell’arte, Masks and Masking: A Modern Appplication for the Production of Commedia Masks*. An Independent Research and Application Process.
Kaleidoscope: Vol. 8, Article 14.
<https://uknowledge.uky.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1205&context=kaleidoscope>

ΛΕΞΙΚΑ

- Μακάριος, Π.Π. (2004). *Αναλυτικό λεξικό της αρχαίας ελληνικής*. Σαββάλας.
- Παναγόπουλος, Α. (2000). *Υπερλεξικό της Νεοελληνικής Γλώσσας*. Παγουλάτος.
- Γώγος Σ. & Πετράκου, Κ. (2012). *Λεξικό του αρχαίου θεάτρου*. Μίλητος.
- Lidell, H.G. & Scott, R. (2017). *Επιτομή του μεγάλου λεξικού της ελληνικής γλώσσας*. Αναθεωρημένη έκδοση. Πελεκάνος. https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/tools/liddell-scott/index.html
- Νικήτας, Δ. Ζ. & Τρομάρας, Α. Μ. (2019). *Σύγχρονο λατινοελληνικό λεξικό: από τις απαρχές της λατινικής γραμματείας μέχρι τον 9ο μ.Χ. αιώνα* (1η εκδ.). University Studio Press
- Glare, P.G. W. (ed). (1983). *Oxford Latin Dictionary*. Oxford University Press.

EIKONEΣ

- Wikipedia contributors. (2024, January 18). Pantalone. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 15:24, June 23, 2024, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Pantalone&oldid=1196926969>
- Wikipedia contributors. (2024, May 31). Harlequin. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 15:23, June 23, 2024, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Harlequin&oldid=1226530270>
- Wikipedia contributors. (2024, June 8). Topeng dance. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 15:24, June 23, 2024, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Topeng_dance&oldid=1227935388
- Wikipedia contributors. (2024, June 18). Hannya. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 15:22, June 23, 2024, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hannya&oldid=1229669184>
- Carl Jung's map of the psyche. (n.d.). Carol S. Pearson. <https://www.carolspearson.com/about/about-archetypes-c-g-jung-and-depth-psychology>
- Η χρήση της Μάσκας στο Θέατρο*. (χ.χ.). mytheatro. <https://www.mytheatro.gr/i-chrisi-tis-maskas-sto-theatro/>

ΠΡΟΣΘΕΤΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αδαμοπούλου, Β. (2018, Νοέμβριος 27). *National Noh Theatre: Η Ιαπωνική όψη του δράματος*. MAXMAG. <https://www.maxmag.gr/theatro/national-noh-theatre-iaponiki-opsi-toy-dramatos/>
- Cherry, K. (2024, May 05). *What Are the Jungian Archetypes?* Very well mind. <https://www.verywellmind.com/what-are-jungs-4-major-archetypes-2795439>
- Μήττα, Δ. (2007). *Όψεις του προσώπιδου*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας. <http://www.komvos.edu.gr/masks/masks.html>
- Σαρηγιαννίδου Ειρήνη. (2009). *Τα προσωπεία στην αρχαία Ελλάδα και ο ρόλος τους στο αρχαίο ελληνικό δράμα*. Αλεξάνδρειο τεχνολογικό Ίδρυμα Θεσσαλονίκης]. http://eureka.teithe.gr/jspui/bitstream/123456789/6912/2/Sarigiannidou_Eirini.pdf
- Wayang Wong and Topeng, *Forms of Mask Theatre*. (n.d.). Asian traditional theatre and dance. Retrieved May 12, 2024, from <https://disco.teak.fi/asia/wayang-wong-and-topeng-forms-of-mask-theatre/>