



ΧΑΡΟΚΟΠΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΟΙΚΙΑΚΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΛΟΓΙΑΣ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ANNA ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ



Μύθοι Ζώων & Θεατρική Πράξη
Σύγχρονα εγχειρήματα & οι παιδαγωγικές τους λειτουργίες

ΑΘΗΝΑ, 2013

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο των σπουδών για
την απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδίκευσης στην
κατεύθυνση

ΑΓΩΓΗ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Που απονέμει το Τμήμα Οικιακής Οικονομίας & Οικολογίας του
Χαροκοπείου Πανεπιστημίου

Εγκρίθηκε από την εξεταστική επιτροπή

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

Αύρα Ξεπαπαδάκου

(επιβλέπουσα)

Ευαγγελία Γεωργιτσογιάννη

Κωνσταντίνα Κουτρούμπα

ΒΑΘΜΙΔΑ

Λέκτορας

Καθηγήτρια

Αναπληρώτρια Καθηγήτρια

Στην οικογένειά μου

Ευχαριστίες

Η παρούσα διπλωματική εργασία είναι αποτέλεσμα επίπονης προσωπικής εργασίας αλλά και προϋποθέτει ένα ευρύ φάσμα συνεργασιών οι οποίες συντέλεσαν καθοριστικά στην επιτυχή ολοκλήρωσή της.

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κα Αύρα Ξεπαπαδάκου, για την αμέριστη συμπαράστασή της σε όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας. Οι επιστημονικές και διαφωτιστικές επισημάνσεις της, το διαρκές ενδιαφέρον, οι προτροπές και η συνέπειά της συνέβαλαν στην πραγματοποίηση αυτής της εργασίας.

Ιδιαίτερως εκφράζω τις ευχαριστίες μου στην καθηγήτρια του Χαροκοπείου Πανεπιστημίου, κα Ευαγγελία Γεωργιτσογιάννη, η οποία μέσα από τη διδασκαλία και τις ενδιαφέρουσες ξεναγήσεις της, μας μεταλαμπάδευσε ουσιαστική γνώση για την τέχνη και μια ξεχωριστή οπτική προσέγγισής της, ιδιαίτερως ενδιαφέρουσα.

Ξεχωριστά θα ήθελα να ευχαριστήσω την αναπληρώτρια καθηγήτρια κα Κωνσταντίνα Κουτρούμπα, για την προσήνειά της και τις πολύτιμες διευκρινήσεις που μου παρείχε στο ερευνητικό τμήμα της εργασίας.

Ευχαριστώ επίσης, την κα Εύα Ανδρικοπούλου για την πολύτιμη βοήθειά της και την γενναιόδωρη παροχή σημαντικού μέρους βιβλιογραφικών πηγών (επιστημονική αρθρογραφία), αλλά και την κα Δέσποινα Καϊτατζή, για τις πολύτιμες συμβουλές της και το ακούραστο ενδιαφέρον της.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Ευχαριστίες θα ήθελα να εκφράσω στις συναδέλφους μου νηπιαγωγούς κκ. Αθηνά Παππά και Νεφέλη Ευαγγελινού, για την ανιδιοτελή και αμέριστη βοήθειά τους στην υλοποίηση του ερευνητικού μέρους της εργασίας στο 1^ο νηπιαγωγείο Πειραιά, στη σχολική σύμβουλο της 57^{ης} περιφέρειας Πειραιά κα Καλλιρρόη Ντινοπούλου, για την παιδαγωγική της έγκριση, και φυσικά στα παιδιά και στους γονείς τους, οι οποίοι δέχτηκαν με υπέρμετρο ενθουσιασμό να συμμετάσχουν στην παιδαγωγική μας παρέμβαση.

Τέλος, ευχαριστώ από καρδιάς την οικογένειά μου, στην οποία αφιερώνω αυτό το πόνημα, για την αμέριστη συμπαράστασή της κατά την εκπόνηση της εργασίας, για την ανεξάντλητη υπομονή και κατανόηση που επέδειξαν, όπως επίσης ευχαριστώ και τους καλούς μου φίλους για τη συναισθηματική συμπαράσταση και υποστήριξη που μου παρείχαν κάθε απαιτητική στιγμή.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα διπλωματική εργασία πραγματοποιείται μια προσέγγιση στην πολιτισμική δύναμη που έχει ο μύθος με πρωταγωνιστές ζώα και στις δυνατότητες που παρέχει η τέχνη του θεάτρου για την βέλτιστη οικειοποίηση του. Δίνεται έμφαση στην διασύνδεση του μύθου ζώων με τον άνθρωπο, και ιδιαίτερα με το παιδί. Επίσης παρουσιάζονται οι παιδαγωγικές λειτουργίες του μύθου ζώων, όταν οι άνθρωποι, ενήλικες και παιδιά, μέσω της θεατρικής τέχνης έρχονται σε επαφή με αρχέγονους μύθους με πρωταγωνιστές ζώα, απολαμβάνοντας την αφήγησή τους, παρακολουθώντας μια θεατρική παράσταση ή συμμετέχοντας βιωματικά σε μια θεατρική διαδικασία που προάγει την προσωπική αυτενέργεια αλλά και την ουσιαστική επικοινωνία.

ABSTRACT

This dissertation is an approach to the cultural power of the myth starring animals and the opportunities afforded by the art of the theater for the optimal appropriation. Emphasis is placed on linking the myth animals to humans, and particularly to the child. This paper also presents the pedagogical functions of animal myths when people, adults and children through the art of theater, come in contact with founding myths featuring animals by enjoying their narrative, watching a play or participating in an experiential theatrical process that promotes personal self-motivated and effective communication.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	12
----------------------	-----------

Α΄ ΜΕΡΟΣ: Ο ΜΥΘΟΣ

Εισαγωγή.....	15
---------------	----

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Ο ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ

1.1. Τι είναι οι μύθοι.....	16
1.2. Η προέλευση και ο σκοπός των μύθων.....	18
1.3. Η μυθολογία.....	20
1.4. Το θέμα του μύθου.....	21
1.5. Οι μυθοπλάστες.....	21
1.6. Η συσχέτιση του μυθικού στοιχείου με το πρωτόγονο και τα παιδιά.....	22
1.7. Όροι προς διευκρίνιση.....	22
1.8. Παραμύθια και μύθοι.....	24

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Η ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ.....28

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ.....29

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Η ΑΝΑΓΚΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΜΥΘΟ.....31

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ ΖΩΩΝ.....34

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. ΜΥΘΟΣ & ΔΙΔΑΚΤΙΣΜΟΣ.....40

Β΄ ΜΕΡΟΣ: ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Ο ΟΠΤΙΚΟΣ ΜΑΓΟΣ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ ROBERT WILSON

Εισαγωγή.....	42
---------------	----

1.1. ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ.....42

1.2. ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΥΦΟΣ ΤΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ

1.2.1. Αρχιτεκτονική, χώρος, χρόνος.....	46
1.2.2. Η αξία του προσκηνίου.....	48
1.2.3. Η πλήρωση του χώρου από τον ηθοποιό.....	49
1.2.4. Το κείμενο.....	51
1.2.5. Το ύφος της μεταμφίεσης.....	52
1.2.6. Η κίνηση.....	53
1.2.7. Το φως.....	55

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

1.2.8.	Η φόρμα.....	57
1.2.9.	Σκηνικές εικόνες.....	58
1.2.10.	Η αναπαράσταση του νοήματος.....	59
1.2.11.	Η αποσταθεροποίηση του εαυτού.....	61
1.2.12.	Η γλώσσα ως πηγαίος ήχος.....	61
1.2.13.	Η μαγεία της γλώσσας.....	62
1.3. ΟΙ ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ JEAN DE LA FONTAINE		
1.3.1.	Οι κλασικοί μύθοι ζώων μέσα από το πρωτοποριακό πρίσμα του Robert Wilson.....	64
1.3.2.	Μαγευτική οπτική.....	67
1.3.3.	Το ένδυμα του ρόλου.....	68
1.3.4.	Τα ζώα και ο άνθρωπος στους μύθους του Wilson.....	69
	Συμπεράσματα.....	72
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΘΙΑΣΟΥ SOCIETAS RAFFAELLO SANZIO		
	Εισαγωγή.....	75
2.1. Ο ΘΙΑΣΟΣ		
2.1.1.	Η δημιουργία της Societas Raffaello Sanzio.....	76
2.1.2.	Πώς το κείμενο δίνει έναυσμα για την παράσταση.....	82
2.2. Η ΣΧΟΛΗ		
2.2.1.	Η εμπειρία του πειραματικού θεάτρου των παιδιών.....	83
2.2.2.	Στοιχεία της παιδαγωγικής διαδικασίας.....	84
2.2.3.	Η μέθοδος.....	86
2.2.4.	Πώς ορίζεται η θεατρική πράξη.....	87
2.2.5.	Το θέατρο για παιδιά γίνεται θέατρο των παιδιών.....	88
2.2.6.	Το «σοφό» σώμα και ο βιωμένος χώρος.....	89
2.2.7.	Η θέση των ενηλίκων (ηθοποιών και γονέων) στο θέατρο με τα παιδιά.....	90
2.2.8.	Η εργασία με τα παραμύθια και τους μύθους.....	92
2.3. Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΟΙ ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ		
2.3.1.	Τα παιδιά και τα ζώα στο θέατρο της Societas Raffaello Sanzio.....	94
2.3.2.	Η παιδαγωγική λειτουργία του ζώου στη σκηνή.....	97
2.3.3.	Σχετικά με την παράσταση <i>Οι Μύθοι του Αισώπου</i>	98

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Γ' ΜΕΡΟΣ: ΜΥΘΟΣ & ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΘΕΑΤΡΟΥ

Εισαγωγή.....	103
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Η ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	
1.1. Μια εισαγωγή για το θέατρο.....	104
1.2. Η τέχνη του θεάτρου στην εκπαίδευση.....	104
1.3. Σχετικά με τη θεατρική αγωγή.....	105
1.4. Η Θεατρική Αγωγή στο ελληνικό Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση.....	108
1.4.1. Το θέατρο και η δραματική τέχνη στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το νηπιαγωγείο.....	109
1.4.2. Ικανότητες που επιδιώκεται να αναπτυχθούν στα παιδιά μέσα από τη δραματική τέχνη.....	110
1.5. Τι είναι τελικά το θεατρικό παιχνίδι	
1.5.1. Ορισμός.....	111
1.5.2. Ο ρόλος του δασκάλου στη διαδικασία.....	112
1.5.3. Η θέση των παιδιών στη διαδικασία.....	114
1.5.4. Η αξία του παιχνιδιού στη διαδικασία.....	116
1.5.5. Οι ερωτήσεις ως εργαλείο αφύπνισης της φαντασίας.....	118
1.5.6. Η εξοικείωση με το μύθο μέσω του θεατρικού παιχνιδιού.....	119

Δ' ΜΕΡΟΣ: Η ΕΡΕΥΝΑ

Εισαγωγή.....	124
1. ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ.....	124
2. ΤΟ ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	126
3. ΜΕΛΕΤΗ ΣΧΕΤΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΩΝ.....	132
4. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	
Το δείγμα της έρευνας.....	137
Η διαδικασία.....	137
Εργαλεία Παρατήρησης.....	138

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Η βιντεοσκόπηση του θεατρικού παιχνιδιού.....	138
Η συνέντευξη.....	138
Τα φύλλα εργασίας.....	139
Το είδος της έρευνας.....	139
4.4.1. Οι λόγοι που οδήγησαν στη χρήση της ποιοτικής έρευνας.....	139
4.5. Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων.....	140
4.6. Μοντέλο ερμηνείας της συμπεριφοράς	140
4.7. Η επιλογή της συνέντευξης ως μέσο συλλογής υλικού.....	141
4.8. Συγκατάθεση γονέων στην έρευνα.....	141
4.9. Πιθανές αδυναμίες.....	142
4.10. Το κλίμα με τα παιδιά.....	143
5. Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ.....	
5.1. Το θεατρικό παιχνίδι.....	144
5.2. Οι μέθοδοι καταγραφής των στοιχείων.....	148
6. Η ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ.....	
6.1. Οι συνεντεύξεις.....	149
6.2. Τα σχέδια των παιδιών.....	
6.2.1. Η συγκριτική μελέτη.....	182
6.2.2. Η παράθεση των υπόλοιπων σχεδίων.....	196
7. ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	202
8. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ.....	207
9. Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	212
 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	
Α΄ ΜΕΡΟΥΣ.....	214
Β΄ ΜΕΡΟΥΣ.....	215
Γ΄ ΜΕΡΟΥΣ.....	217
Δ΄ ΜΕΡΟΥΣ.....	219

Ε΄ ΜΕΡΟΣ: ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

1. ΒΟΗΘΗΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΕΡΕΥΝΑΣ.....222
2. ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ.....233

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα ερευνητική εργασία απαρτίζεται από πέντε μέρη. Στο πρώτο (Α΄) μέρος της εργασίας επιχειρείται να προσεγγισθεί με σφαιρικό τρόπο η έννοια του μύθου κι επιπλέον επιχειρείται συσχέτιση του μυθικού στοιχείου με το πρωτόγονο και τα παιδιά.. Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που φέρει ο μύθος, οι δυναμικές του λειτουργίες καθώς και οι παράπλευροι παράγοντες που τον προσδιορίζουν, τείνουν να αποδείξουν την ένθερμη αποδοχή και την πολιτισμική αξία του ανά τους αιώνες.

Στα κεφάλαια του πρώτου μέρους, αναλύεται η αξία του μύθου, παρουσιάζονται οι λειτουργίες του στον ανθρώπινο νου και στη ζωή, περιγράφεται η ανάγκη των παιδιών για το μαγικό – το φανταστικό στοιχείο, εξετάζεται η παιδαγωγική σημασία του μύθου ζώων και τέλος, η σχέση του μύθου με το διδακτισμό. Όλες οι παραπάνω πτυχές εξέτασης του θέματος στοχεύουν στην κατανόηση εις βάθος της ουσίας του μύθου, ως πολιτισμικό εργαλείο στη ζωή του ανθρώπου, από την πρωτόγονη εποχή μέχρι σήμερα.

Το δεύτερο (Β΄) μέρος της εργασίας αποτελείται από δύο κεφάλαια. Το 1^ο κεφάλαιο πραγματεύεται τη ρηξικέλευθη οπτική του παγκοσμίου φήμης, σύγχρονου Αμερικανού θεατρικού σκηνοθέτη και εικαστικού καλλιτέχνη Robert Wilson. Η αναφορά στον κορυφαίο δημιουργό ξεκινά με την παράθεση ορισμένων βιογραφικών στοιχείων ώστε να σχηματιστεί μια σφαιρική εικόνα της επαγγελματικής - καλλιτεχνικής του πορείας, συνεχίζεται με την ανάλυση των βασικών χαρακτηριστικών της μεθοδολογίας του με στόχο τη γνωριμία με το καλλιτεχνικό του ύφος και ολοκληρώνεται με λεπτομερή παρουσίαση της παράστασής του *Fables de La Fontaine*, σε μια απόπειρα να «φωτιστούν» οι πολλαπλές λειτουργίες των μύθων με πρωταγωνιστές ζώα, στο ενήλικο κοινό του δημιουργού.

Το 2ο κεφάλαιο, πραγματεύεται την ιστορία δημιουργίας αλλά και την καλλιτεχνική δραστηριότητα του θεατρικού οργανισμού Societas Raffaello Sanzio. Πρόκειται για μια πρωτοποριακή θεατρική ομάδα, η οποία από τις αρχές της δεκαετίας

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

του 1980 δραστηριοποιείται καλλιτεχνικά, αξιοποιώντας ποικίλες τεχνικές σύγχρονης οπτικής αναπαράστασης, και καταφέρνει να κεντρίζει το ενδιαφέρον του θεατρόφιλου κοινού παγκοσμίως.

Η δομή του κεφαλαίου αναλύεται σε τρία μέρη. Στο πρώτο μέρος, πραγματοποιείται αναφορά στη δημιουργία του θιάσου της Societas Raffaello Sanzio και δίνεται ένα στίγμα της χρονολογικής εξέλιξης της δουλειάς του, στο δεύτερο μέρος ανάλυσης, παρουσιάζεται και επεξηγείται με λεπτομέρεια, ο τρόπος λειτουργίας του «σχολείου πειραματικού θεάτρου για παιδιά» του θιάσου, και τέλος, στο τρίτο μέρος του κεφαλαίου, περιγράφεται η παράσταση για παιδιά *Μύθοι του Αισώπου* που παρουσίασε η ομάδα το 1992 κι ήταν βασισμένη σε κάποιους από τους ομώνυμους μύθους. Η συγκεκριμένη παράσταση αξιοποιεί το μύθο στο θέατρο με τρόπο ξεχωριστό. Είναι αντιπροσωπευτική της φιλοσοφίας της σχολής της Societas Raffaello Sanzio, συνακόλουθη του καλλιτεχνικού της ύφους και παρουσιάζει εξαιρετικό καλλιτεχνικό αλλά και παιδαγωγικό ενδιαφέρον.

Στο τρίτο (Γ') μέρος της εργασίας παρουσιάζεται η σπουδαιότητα της εισαγωγής της τέχνης του θεάτρου στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πράγματι αποδεικνύεται πως η τέχνη του θεάτρου με τις ποικίλες τεχνικές και τις μεθόδους της, μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικά βοηθητικό εργαλείο για την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών (τόσο σε ψυχοκινητικό, όσο και σε συναισθηματικό, διανοητικό και καλλιτεχνικό επίπεδο) στο πλαίσιο του σύγχρονου σχολείου. Επιπλέον, εμβαθύνουμε στην παιδαγωγική αξία που φέρει η αγωγή μέσω της θεατρικής τέχνης, εστιάζουμε στη δυναμική του θεατρικού παιχνιδιού ως ένα από τα πιο σημαντικά εργαλεία παιδαγωγικής και πραγματοποιείται αναφορά στην εξοικείωση που επιτυγχάνει το παιδί με το μύθο μέσω του θεατρικού παιχνιδιού.

Στο τέταρτο (Δ') μέρος της εργασίας περιγράφεται αναλυτικά η έρευνα που πραγματοποίησα στο 1ο νηπιαγωγείο Πειραιά, στο οποίο δίδασκα κατά τη σχολική περίοδο 2013-2014. Η εν λόγω έρευνα στόχευε να εξετάσει το βαθμό στον οποίο η διαμεσολάβηση της τέχνης του θεάτρου στην εκπαίδευση (συγκεκριμένα με τη μέθοδο του θεατρικού παιχνιδιού και την αξιοποίηση του αισώπειου μύθου «το λιοντάρι και το ποντίκι») δύναται να ευαισθητοποιήσει μαθησιακά τα παιδιά, να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον τους, να τα εμπλέξει σε δημιουργικές βιωματικές εμπειρίες αυτενεργούς

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

μάθησης και να καλλιεργήσει θετικές αντιλήψεις και στάσεις συμπεριφοράς. Στην ολοκλήρωση του τέταρτου μέρους, περιλαμβάνονται προτάσεις για την επίτευξη της βέλτιστης αξιοποίησης της παιδαγωγικής θεάτρου στο σύγχρονο ελληνικό σχολείο αλλά και η προσωπική μου εκτίμηση για τη συμβολή των αποτελεσμάτων της έρευνας.

Η διπλωματική μου εργασία ολοκληρώνεται με το πέμπτο (Ε΄) μέρος, το παράρτημα. Το παράρτημα απαρτίζεται από το βοηθητικό υλικό που αξιοποίησα για τη διενέργεια της παιδαγωγικής μου παρέμβασης αλλά και από πλούσιο φωτογραφικό υλικό από την υλοποίηση του θεατρικού παιχνιδιού με τα παιδιά στο νηπιαγωγείο.

Α' ΜΕΡΟΣ: Ο ΜΥΘΟΣ

Εισαγωγή

Στο συγκεκριμένο μέρος της εργασίας επιχειρείται να προσεγγισθεί με σφαιρικό τρόπο η έννοια του μύθου. Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που φέρει, οι δυναμικές του λειτουργίες καθώς και οι παράπλευροι παράγοντες που τον προσδιορίζουν, τείνουν να αποδείξουν την ένθερμη αποδοχή και την πολιτισμική αξία του μύθου ανά τους αιώνες.

Προκειμένου να δοθεί μια ολιστική εικόνα του μύθου και των παραγόντων που τον διαμορφώνουν και τον χαρακτηρίζουν, στο πρώτο κεφάλαιο, αρχικά γίνεται μια προσπάθεια ορισμού του μύθου, ο οποίος στηρίζεται κυρίως στη θεωρία του Jung¹, αλλά και σε άλλες επιστημονικές θεωρίες, οι οποίες συνδέουν τις συμβολικές λειτουργίες του μύθου με το ασυνείδητο του ατόμου (τόσο το ατομικό όσο και το συλλογικό). Κατόπιν, πραγματοποιείται αναφορά στην προέλευση και στο σκοπό του μύθου, προσδιορίζεται η επιστήμη της μυθολογίας, αναφέρεται η σημασία του θέματος του μύθου, σχολιάζεται ο ρόλος του μυθοπλάστη, επιχειρείται συσχέτιση του μυθικού στοιχείου με το πρωτόγονο και τα παιδιά², διευκρινίζονται ορισμένοι δομικοί όροι³ (συμβάλλοντας στην κατανόηση των διαφοροποιήσεων μεταξύ τους) και τέλος πραγματοποιείται μια συγκριτική συσχέτιση μεταξύ παραμυθιών και μύθων.

¹ Ο Carl Gustav Jung (1875-1961), ήταν Ελβετός γιατρός και ψυχολόγος. Υπήρξε ο εισηγητής της αναλυτικής ψυχολογίας. Η αποφασιστικότερη πιθανώς εμπειρία στη ζωή του Γιουνγκ υπήρξε η επαφή του με τον Sigmund Freud και κυρίως η επαφή του με την ψυχολογία της υστερίας και τα όνειρα. Συγκεκριμένα, θεωρούσε το έργο του Freud *Ερμηνεία των Ονείρων*, ως την πληρέστερη προσπάθεια για την κατάκτηση του αινίγματος της ασυνείδητης ψυχής πάνω στο φαινομενικά στέρεο έδαφος του εμπειρισμού.

² Μια διαδικασία που αποδεικνύει την αέναη παιδαγωγική επίδραση που ασκεί ο μύθος στον άνθρωπο.

³ Όπως είναι οι: ένστικτο, αρχέτυπο, εικόνα, σύμβολο, σημείο, αλληγορία, μυθολογικό μοτίβο, μυθολόγημα και μύθος.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Στο δεύτερο κεφάλαιο, αναλύεται η αξία του μύθου. Στο τρίτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται οι λειτουργίες του μύθου στον ανθρώπινο νου και στη ζωή. Στο τέταρτο κεφάλαιο, περιγράφεται η ανάγκη των παιδιών για το μαγικό – το φανταστικό στοιχείο του μύθου. Στο πέμπτο κεφάλαιο, εξετάζεται η παιδαγωγική σημασία του μύθου ζώων και στο έκτο κεφάλαιο, η σχέση του μύθου με το διδακτισμό.

Όλες οι παραπάνω πτυχές εξέτασης του θέματος στοχεύουν στην κατανόηση εις βάθος της ουσίας του μύθου, ως πολιτισμικό εργαλείο στη ζωή του ανθρώπου, από την πρωτόγονη εποχή μέχρι σήμερα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Ο ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ

1.1. Τι είναι οι Μύθοι

«Οι μύθοι είναι ενδείξεις των βαθύτερων πνευματικών μας δυνατοτήτων, ικανές να μας οδηγήσουν στην ευχαρίστηση, τη γνώση, ακόμη και στην έκσταση.»

Joseph Campbell.⁴

Οι μύθοι, ανά τους αιώνες, αποτελούν ιστορίες της αναζήτησής μας για την αλήθεια, για το νόημα και την ουσία της ζωής. Ο άνθρωπος από την απαρχή του κόσμου αναζητά την ιστορία της ζωής και επιχειρεί να την κατανοήσει σε βάθος. Έχει την ανάγκη η ζωή να υποδηλώνει, να αγγίζει το αιώνιο, να κατανοεί το μυστηριακό, να ανακαλύψει τον εαυτό του. Οι μύθοι αποτελούν ενδείξεις των πνευματικών δυνατοτήτων της ανθρώπινης ζωής, προσδιορίζουν τις βαθύτερες γνώσεις του ατόμου αλλά και ό,τι βιώνει εσωτερικά. Ο ορισμός του μύθου τροποποιείται καθώς από την αναζήτηση για το

⁴ Campbell, J. (1998) *Η δύναμη του μύθου*, μτφ. Παπαδοπούλου Ε, Ιάμβλιχος, σ.24.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

νόημα, στρέφεται στην εμπειρία της ζωής.⁵ Ο μύθος είναι μια εκδήλωση με συμβολικές εικόνες, με μεταφορικές εικόνες των αλληλοσυγκρουόμενων ενεργειών των οργάνων του σώματος. Ο εγκέφαλος είναι ένα από τα όργανα αυτά.

Επιπρόσθετα εξελίσσεται σε εγγενές στοιχείο της πολιτισμικής ζωής. Η διαπίστωση της φύσης του μύθου τρέπεται σε δύσκολο εγχείρημα, καθώς συνοψίζει μια μορφή όπου συμπίπτουν τα όρια της βιολογίας, της ψυχολογίας και της πνευματικότητας.⁶ Σε ολόκληρη την ανθρωπότητα και σε όλες τις εποχές, με διάφορες μορφές, υπάρχουν ή επιβιώνουν διάφοροι μύθοι, που συχνά διαθέτουν εντυπωσιακές ομοιότητες.

Πολλοί ερευνητές (θρησκευολόγοι, ανθρωπολόγοι, φιλόλογοι, λαογράφοι, κοινωνιολόγοι, γλωσσολόγοι, ιστορικοί και άλλοι) μελέτησαν *το μύθο*, ο καθένας από το πεδίο του, δίνοντας τις ανάλογες επιστημονικές ερμηνείες. Συμπληρωματικά στον ορισμό του μύθου, θα μπορούσε να προστεθεί η θεώρηση ότι μύθο προσιδιάζει κάθε μορφή λαϊκής φανταστικής αφήγησης χωρίς την παρουσία των κανόνων της λογικής.⁷ Αυτή η δημιουργία του ανθρώπου αποδεσμευμένη από τη λογική, έδωσε απάντηση σε ερωτήματα τα οποία από πολύ νωρίς απασχόλησαν τον άνθρωπο και ταυτόχρονα νοηματοδότησε και την ύπαρξή του.

Ο ευρύτατος μυθολογικός πλούτος της αρχαιότητας, με τους μύθους των θεών, της δημιουργίας του κόσμου, τους μύθους ηρώων, τους αιτιολογικούς μύθους, οι οποίοι εξηγούν φυσικά φαινόμενα ή γεγονότα, αλλά και τους μύθους ζώων (όπως για παράδειγμα οι μύθοι του Αισώπου), διασώθηκε από την προφορική παράδοση, ώστε να αποδοθεί αργότερα στην αρχαία ελληνική γραμματεία και να γίνει η αδιαμφισβήτητη πηγή έμπνευσης και καλλιτεχνικής δημιουργίας και κατόπιν, με το πέρασμα του χρόνου, να αναδιαμορφωθεί από τις προσθήκες και τις αφαιρέσεις (της προφορικής τους κυρίως μετάδοσης), διανύοντας τη διαδρομή του χρόνου έως σήμερα.

Οι θεωρίες για τους μύθους ποικίλουν ανάλογα με τα ερωτήματα τα οποία καλούνται να απαντήσουν. Κάποιες θεωρίες επικεντρώνονται στο θεματικό περιεχόμενο

⁵ Campbell, J. όπ.π. σ. 31.

⁶ Σκαρτσής Σ.Α. (1999) *Εισαγωγή στη Λαϊκή Λογοτεχνία*, Ελληνικά Γράμματα, σ. 59.

⁷ Ράπτης, Δ. (2008) *Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη μαθησιακή διαδικασία*, άρθρο στο επιστημονικό περιοδικό Παιδαγωγική-Θεωρία και Πράξη, τ.2, σσ.138-139. Διαθέσιμο και στην ηλεκτρονική διαδρομή <http://www.pedagogy.gr/index.php/journal/issue/view/2> [πρόσβαση 20/6/2013]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

των μύθων, άλλες στην προέλευσή τους και άλλες στο σκοπό τους. Η απάντηση που δίνει μια θεωρία σε ένα ερώτημα καθορίζει αναμφίβολα την απάντηση που αποδίδει σε κάποιο άλλο. Η θεωρία του Jung αποτελεί μία από τις λίγες θεωρίες που απαντούν πλήρως και στα τρία ερωτήματα. Συγκεκριμένα υποστηρίζει ότι *«οι μύθοι είναι πρωτογενείς αποκαλύψεις της προσυνειδητής ψυχής, ακούσιες δηλώσεις των ασυνείδητων ψυχικών συμβάντων, και οτιδήποτε άλλο εκτός από αλληγορίες φυσικών διεργασιών»*. Το θεματικό περιεχόμενο δεν είναι κυριολεκτικό αλλά συμβολικό: δεν αναφέρεται, δηλαδή, στον εξωτερικό κόσμο αλλά στον ανθρώπινο νου. Η προέλευση και ο σκοπός των μύθων εκπληρώνουν την ικανοποίηση της ψυχολογικής ανάγκης του ατόμου για επαφή με το ασυνείδητο.⁸

1.2. Η προέλευση και ο σκοπός των μύθων

Για τους περισσότερους θεωρητικούς, η προέλευση και ο σκοπός των μύθων εκφράζουν την ικανοποίηση μιας ανάγκης. Αυτή η ανάγκη όμως ενδέχεται να αφορά οποιαδήποτε ανάγκη, από την πιο απλή έως την εύρεση νοήματος στη ζωή. Επιπλέον, μπορεί να πρόκειται για ανάγκη ενός ατόμου ή ενός συνόλου ατόμων.

Ο Jung υποστηρίζει σταθερά ότι η προέλευση των μύθων στηρίζεται στην ανεξάρτητη επινόηση, καθώς ισχυρίζεται ότι δεν υπάρχουν ενδείξεις αλλά ούτε και πιθανότητες επικοινωνίας όλων των κοινωνιών που έχουν παρόμοιους μύθους. Έχει καταβληθεί κάθε προσπάθεια να ερμηνευθεί η σύμπτωση των μυθικών μοτίβων και συμβόλων με βάση τη μετανάστευση και την παράδοση, όμως αντιτίθενται στο γεγονός ότι ένα μυθολόγημα (δηλαδή ένα αρχέτυπο) μπορεί να εμφανιστεί οπουδήποτε, οποτεδήποτε και χωρίς να υπάρχει η παραμικρή πιθανότητα μιας τέτοιου είδους μετάδοσης. Ο Jung υποστηρίζει ότι η ανεξάρτητη επινόηση συμβαίνει μέσω της κληρονομικότητας και όχι μέσω της εμπειρίας. Η ανεξάρτητη επινόηση ως εμπειρία σημαίνει ότι κάθε κοινωνία δημιουργεί από μόνη της, τους δικούς της μύθους. Η ανεξάρτητη επινόηση ως κληρονομικότητα σημαίνει ότι κάθε κοινωνία και κάθε άτομο κληρονομεί τους μύθους.⁹

⁸ Σίγκαλ Ρ. Αλ. (2004) *Γιούνγκ και Μυθολογία*, μτφ. Αλεξοπούλου Ε, Κέδρος, σσ.13-14.

⁹ Όπ.π. σ.20.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Για τους Taylor, Fraser και Freud, οι ομοιότητες των μύθων απορρέουν από την ανεξάρτητη επινόηση μέσω της εμπειρίας. Σύμφωνα με τον Taylor, ο καθένας γεννιέται με μια ανάγκη να ερμηνεύσει τον κόσμο όμως αυτές καθαυτές οι ερμηνείες δεν είναι έμφυτες. Ενώσω οι σύγχρονοι άνθρωποι εμφανίζουν την τάση να εφευρίσκουν την επιστήμη και να ερμηνεύουν τις εμπειρίες που τους προκαλούν σύγχυση, οι πρωτόγονοι επινοούσαν τους μύθους. Κι επειδή οι καταστάσεις που προκαλούσαν δέος ή προβληματισμό στους πρωτόγονους είχαν ομοιότητες, αντίστοιχα και η κάθε πρωτόγονη κοινωνία εφεύρισκε τους δικούς της μύθους, ως απάντηση στις παρόμοιες εμπειρίες των μελών της.¹⁰

Κατ' αντίστοιχο τρόπο ο Fraser μας αναλύει την ανεξάρτητη επινόηση μέσω της εμπειρίας. Οι ομοιότητες που μπορούμε να ανακαλύψουμε σε μύθους από την Ανατολή ως τη Δύση, δεν είναι τίποτα περισσότερο από αυτό που αποκαλούμε συνήθως «τυχαία σύμπτωση». Πρόκειται για το αποτέλεσμα παρόμοιων αιτίων που δρουν με ανάλογο τρόπο στη συγκρότηση του ανθρώπινου εγκεφάλου σε διάφορα μέρη της γης.¹¹

Ο Freud υποστηρίζει ότι ο κάθε άνθρωπος γεννιέται με μια αιμομικτική ενόρμηση, η οποία εκδηλώνεται μεταξύ τριών με πέντε ετών. Ο καθένας βιώνει αυτή την ενόρμηση ατομικά, ενώ από τους προγόνους του κληρονομεί μόνο την ίδια την ενόρμηση κι όχι τους τρόπους με τους οποίους τη βιώνει. Κι επειδή ταυτόχρονα ως μέλος του κοινωνικού συνόλου βιώνει και τη ματαίωση από την προσπάθεια ικανοποίησης της, οι μύθοι εφευρίσκονται ως μια έμμεση, μεταμφιεσμένη, αντισταθμιστική διέξοδος για την εγκλωβισμένη ενόρμηση. Κι έτσι παρόμοιες εμπειρίες οδηγούν σε παρόμοιους μύθους.¹²

Σε αντίθεση με τους Taylor, Fraser και Freud, ο Jung υποστηρίζει ότι όλοι γεννιούνται όχι απλώς με κάποιου είδους ανάγκη, την οποία καλύπτει η επινόηση του μύθου, αλλά με αυτούς καθαυτούς τους μύθους. Πιο συγκεκριμένα, γεννιόμαστε όλοι με το ακατέργαστο υλικό των μύθων, το οποίο έχει ήδη εξυψωθεί σε μυθικό επίπεδο.¹³

¹⁰ Όπ.π.σ.22

¹¹ Όπ.π.

¹² Όπ.π.σ.23.

¹³ Όπ.π.

1.3. Η μυθολογία

Ο Fraser, θεωρεί τη μυθολογία σαν μια αδέξια και πρωτόγονη προσπάθεια ερμηνείας του κόσμου της φύσης.¹⁴ Ο Miller ως ένα δημιούργημα της ποιητικής φαντασίας των προϊστορικών χρόνων, που παρεξηγήθηκε με το πέρασμα του χρόνου.¹⁵ Ο Durkheim, σαν ένα αρχείο αλληγορικής καθοδήγησης, για να δώσει το άτομο μια μορφή στην ομάδα του.¹⁶ Ο Jung σαν ένα ομαδικό όνειρο, σύμπτωμα των αρχετυπικών αγώνων μέσα στα βάθη της ανθρώπινης ψυχής.¹⁷ Ο Cumaraswamy, σαν τον παραδοσιακό φορέα των βαθύτατων μεταφυσικών ενοράσεων του ανθρώπου¹⁸ και η Εκκλησία σαν την Αποκάλυψη του Θεού στα τέκνα Του.¹⁹ Οι διάφορες θεωρίες καθορίζονται από την προσωπικότητα του δημιουργού τους.²⁰ Γιατί όταν δεν διερευνάται με βάση το τι πραγματικά είναι, αλλά με το πώς λειτουργεί, πώς υπηρέτησε στο παρελθόν την ανθρωπότητα ή πώς μπορεί να τη βοηθήσει σήμερα, τότε η μυθολογία εμφανίζεται τόσο πειθήνια, όσο και η ίδια η ζωή στα πάθη και τις απαιτήσεις του ατόμου, της ψυχής και της εποχής.

Η μυθολογία είναι η μελέτη της μίας και μεγάλης ιστορίας της ανθρωπότητας. Ότι έχουμε εκπορευτεί από το ένα επίπεδο ύπαρξης ως εκδηλώσεις στο πεδίο του χρόνου.

Το πεδίο του χρόνου συνιστά ένα είδος θεάτρου σκιών πάνω σ' ένα άχρονο επίπεδο. Ο άνθρωπος παίζει το παιχνίδι στο πεδίο των σκιών και αναπαριστά τη δική του πλευρά πολικότητας με όλες του τις δυνάμεις. Είναι η προσπάθεια να παραμείνει συγχρονισμένος με ό,τι ορίζει αυτός ο κόσμος, να συντονίσει την αρμονία του σώματος και του πνεύματος με την κοσμική αρμονία. Η μυθολογία είναι σαν την πατρίδα των μουσών, που εμπνέουν την τέχνη, που εμπνέουν την ποίηση. Ο μύθος ευαισθητοποιεί τον άνθρωπο να προσλάβει την τέχνη σαν ποίημα και να επιτρέψει στον εαυτό του να συμμετέχει σε ένα ποίημα. Πρόκειται για μια περίπτωση με τη μορφή πράξεων και

¹⁴ Campbell, J. (1998), όπ.π. σσ. 76-77.

¹⁵ Όπ.π. σσ. 78.

¹⁶ Όπ.π.

¹⁷ Όπ.π.

¹⁸ Όπ.π.

¹⁹ Όπ.π.

²⁰ Campbell, J. (1990) *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα*, μτφ. Σιαφαρίκας Θ, Ιάμβλιχος, σ.458.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

περιπετειών και όχι λέξεων, η οποία υποδηλώνει κάτι το υπερβατικό ως προς τη δράση στο παρόν, έτσι ώστε το άτομο να νιώθει πάντα εναρμονισμένο με το παγκόσμιο ον.²¹

1.4. Το θέμα του μύθου

Το θέμα του μύθου από τη στιγμή που θα αιχμαλωτίσει το ενδιαφέρον του ακροατή ή θεατή, παρέχει ένα τέτοιο αίσθημα πληροφόρησης, από οποιαδήποτε παράδοση κι αν προέρχεται, τόσο βαθύ, πλούσιο και αναζωογονητικό που (ο αναγνώστης, ο ακροατής ή θεατής) δεν θέλει να το εγκαταλείψει. Ως εκ τούτου, ο άνθρωπος παρακολουθεί τις ιστορίες ώστε να καταφέρει να ενσωματωθεί στον κόσμο και να εναρμονίσει τη ζωή του με την πραγματικότητα.²²

1.5. Οι μυθοπλάστες

Για τον Taylor και τον Fraser, οι μυθοπλάστες όλων των κοινωνιών ξεκινούν από τις απρόσωπες δυνάμεις του φυσικού κόσμου.²³ Σύμφωνα με το Freud, οι μυθοπλάστες ξεκινούν από ένα παιδί και τους γονείς αυτού του παιδιού και προχωρούν μεταπλάθοντας αυτό το παιδί σε ήρωα, τους γονείς αυτού του παιδιού σε βασιλείς ή αυτοκράτορες, και τις συγκρούσεις ανάμεσα στους γονείς και στα παιδιά σε μύθους με ήρωες.²⁴

Για τον Jung, οι μυθοπλάστες ξεκινούν από τα αρχέτυπα, παραδείγματος χάρι, από το αρχέτυπο του ήρωα. Το αρχέτυπο δεν αποτελεί σύμβολο κάποιου άλλου πράγματος αλλά αυτό καθαυτό το συμβολιζόμενο. Οι μυθοπλάστες κάθε κοινωνίας επινοούν συγκεκριμένες ιστορίες που εκφράζουν αυτά τα αρχέτυπα, αλλά στην πραγματικότητα, επινοούν μόνο τους τρόπους μέσω των οποίων θα εκφραστεί ένα ήδη μυθικό υλικό.²⁵

²¹ Campbell, J. (1998) όπ.π. σ. 109.

²² Campbell, J. (1990) όπ.π. σ. 28.

²³ Σίγκαλ Ρ. Αλ, όπ.π. σ.29.

²⁴ Όπ.π. σ.31.

²⁵ Όπ.π. σσ. 32-34.

1.6. Η συσχέτιση του μυθικού στοιχείου με το πρωτόγονο και τα παιδιά

Ο Jung συσχετίζει το μυθικό στοιχείο με το παιδικό και το πρωτόγονο, ενώ ταυτόχρονα υποστηρίζει ότι οι πρώτες προσπάθειες μυθοπλασίας παρατηρούνται στα παιδιά, των οποίων τα παιχνίδια (τα οποία στηρίζονται στη φαντασία), εμπεριέχουν συχνά απόηχους από την ιστορία. Επιπρόσθετα, θέτει εκ νέου τον προβληματισμό αναφορικά με το φροϋδικό ισχυρισμό ότι οι μύθοι πηγάζουν από τη «νηπιακή» ψυχική ζωή της φυλής. Καθώς, οι μυθοπλάστες και οι ήρωες των μύθων συνιστούν μια ενήλικη πραγματικότητα και δεν είναι τετράχρονα παιδιά. Οι μύθοι σίγουρα αποτελούν μια από τις πιο σημαντικές προϋποθέσεις της πρωτόγονης ζωής.²⁶

1.7. Όροι προς διευκρίνηση

Ο Jung χρησιμοποιεί διάφορους όρους, οι οποίοι πρέπει να διευκρινιστούν, όπως είναι οι: ένστικτο, αρχέτυπο, εικόνα, σύμβολο, σημείο, αλληγορία, μυθολογικό μοτίβο, μυθολόγημα και μύθος.²⁷

Το *ένστικτο* και το *αρχέτυπο* είναι συγγενείς αλλά διαφορετικές έννοιες. Το ένστικτο είναι μια αντανάκλαστική πράξη. Το αρχέτυπο είναι η συναισθηματική και διανοητική σημασία αυτής της πράξης. Το ασυνείδητο φαίνεται να καθοδηγείται κυρίως από ενστικτώδεις τάσεις, οι οποίες εκφράζονται με αντίστοιχα νοητικά σχήματα, δηλαδή, με αρχέτυπα. Η κυριότερη ένδειξη της σύγχρονης απόσυρσης των προβολών από τον φυσικό κόσμο είναι η βίωση του κόσμου ως φυσικού και όχι ως θεϊκού.²⁸

Τα *σύμβολα* αποτελούν το μέσο με το οποίο τα αρχέτυπα, που αυτά καθεαυτά είναι ασυνείδητα, επικοινωνούν με τη συνείδηση. Κάθε αρχέτυπο απαιτεί έναν τεράστιο αριθμό συμβόλων, τόσα σύμβολα όσες προσμετρώνται και οι διαστάσεις του αρχετύπου. Τα αρχέτυπα μεταδίδονται με την κληρονομικότητα, τα σύμβολα με τον εκπολιτισμό. Τα αρχέτυπα παρουσιάζουν ομοιότητες παγκοσμίως, ενώ τα σύμβολα διαφέρουν από

²⁶ Όπ.π. σ.58.

²⁷ Όπ.π. σ.70.

²⁸ Όπ.π.σσ.71-72.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

πολιτισμό σε πολιτισμό. Οποιοδήποτε σύμβολο, όσο αποδοτικό κι αν είναι, μπορεί να εκφράσει μόνο έναν περιορισμένο αριθμό πλευρών του αρχέτυπου. Το ποιο σύμβολο χρησιμοποιεί το αρχέτυπο εξαρτάται από το ποιες πλευρές του αρχέτυπου χρειάζεται να αναπτύξει το υποκείμενο, είτε πρόκειται για άτομο είτε για ομάδα. Κατά τον Jung, το αρχέτυπο δεν είναι σύμβολο κάποιου πράγματος αλλά το ίδιο το συμβολιζόμενο. Ο αριθμός των αρχετύπων είναι απεριόριστος, υπάρχουν τόσα πολλά όσες είναι και οι χαρακτηριστικές περιπτώσεις στη ζωή.²⁹

Ένα σημείο ή μια αλληγορία έχουν ένα και μοναδικό νόημα, ενώ ένα σύμβολο έχει πολλαπλά νοήματα. Το νόημα ενός σημείου ή μιας αλληγορίας είναι δηλωτικό. Το νόημα ενός συμβόλου ή μιας αλληγορίας είναι συνειδητό. Το βαθύτερο νόημα ενός συμβόλου είναι ασυνείδητο. Το να γνωρίζουμε το νόημα ενός σημείου ή μιας αλληγορίας σημαίνει ότι γνωρίζουμε το πλήρες νόημα του σημαινόμενου ή αυτού που υπονοείται. Ένα σύμβολο εκφράζει ένα μέρος μόνο αυτού που συμβολίζει έτσι το να γνωρίζουμε το νόημα του συμβόλου σημαίνει ότι έχουμε δει μόνο φευγαλέα το σημαινόμενο. Ακόμη, η περιορισμένη φύση οποιουδήποτε συμβόλου, όσο αποδοτικό κι αν είναι, περιορίζει τον αριθμό των πλευρών του αρχέτυπου που μπορούν να εκφραστούν. Η αλληγορία είναι μια παράφραση ενός ασυνείδητου περιεχομένου, ενώ το σύμβολο είναι η καλύτερη δυνατή έκφραση ενός ασυνείδητου περιεχομένου, που τη φύση του μπορούμε μόνο να τη μαντεύσουμε καθώς εξακολουθεί να είναι άγνωστη.³⁰

Ο Jung επίσης ονομάζει αρχέτυπα, τα *μυθολογικά μοτίβα* και τα *μυθολογήματα*. Υποστηρίζει ότι τα μυθολογήματα είναι πολύ σπάνια μύθοι με συγκεκριμένη μορφή, αλλά, αντιθέτως είναι συστατικά στοιχεία των μύθων.

Οι *μύθοι* είναι κάτι παραπάνω από αρχέτυπα. Πρόκειται ιστορίες, που αν διαβαστούν συμβολικά, περιέχουν αρχέτυπα. Τα αρχέτυπα είναι συστατικά στοιχεία των μύθων. Δεν αποτελούν απλώς ένα μοτίβο μέσα σ' ένα μύθο, αλλά ένα μοτίβο μέσα σε πολλούς μύθους. Κάθε μύθος εμπεριέχει συνήθως πολλά αρχέτυπα, παρόλο που συχνά κυριαρχεί ένα. Η πλοκή ενός μύθου δεν αναφέρεται απλά στην έκφραση ενός ή περισσότερων αρχετύπων αλλά και στην ανάπτυξη και την αλληλεπίδρασή τους. Σε

²⁹ Όπ.π.σ.73.

³⁰ Όπ.π. σ.74-75.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

κυριολεκτικό επίπεδο, το θέμα ενός μύθου είναι συγκεκριμένο. Σε συμβολικό επίπεδο, το θέμα εκφράζει το αρχέτυπο που συμβολίζεται από το κυριολεκτικό θέμα.³¹

Οι μύθοι είναι ιστορίες. Τα αρχέτυπα ή τα μυθολογήματα είναι τα μοτίβα ή οι εικόνες αυτών των ιστοριών. Οι μύθοι δημιουργούνται συνειδητά ενώ τα αρχέτυπα αποτελούν το ασυνείδητο ακατέργαστο υλικό των μύθων. Οι μυθοπλάστες ιδιοποιούνται ασυνείδητα το αρχετυπικό υλικό, καθώς δημιουργούν συνειδητά τους μύθους.

Η πλέον διαδεδομένη έκφραση των αρχετύπων είναι οι μύθοι και τα παραμύθια. Αλλά κι εδώ επίσης αναφερόμαστε σε πρότυπα που έχουν χαρακτηριστεί με συγκεκριμένο τρόπο και έχουν διαδοθεί από τον ένα στον άλλο κατά τη διάρκεια μεγάλων χρονικών διαστημάτων. Ο όρος αρχέτυπο χρησιμοποιείται μόνο έμμεσα για τις συλλογικές απεικονίσεις, αφού χαρακτηρίζει τα ψυχικά περιεχόμενα που δεν έχουν ακόμη υποβληθεί σε συνειδητή επεξεργασία και αποτελούν, επομένως, άμεσο δεδομένο της ψυχικής εμπειρίας. Το αρχέτυπο είναι ουσιαστικά ένα ασυνείδητο περιεχόμενο, που τροποποιήθηκε, όταν έγινε αντιληπτό και συνειδητοποιήθηκε, και που παίρνει την απόχρωσή του από την ατομική συνείδηση στην οποία τυχαίνει να εμφανίζεται.³²

1.8. Παραμύθια και μύθοι

Όταν μιλάμε για παραμύθια δεν αναφερόμαστε σε μύθους, αλλά σε ιστορίες που αφηγούνται οι συνηθισμένοι άνθρωποι για να ψυχαγωγηθούν ή για να εκφράσουν κάποιο επίπεδο ύπαρξης. Το παραμύθι είναι για ψυχαγωγία, ο μύθος είναι για πνευματική καθοδήγηση. Σύμφωνα με τον Campbell, οι πολιτισμοί θεμελιώνονται στο μύθο.³³

Υπό την ακριβή έννοιά του το παραμύθι ορίζεται ως μια σύντομη λαϊκή ιστορία που ενσωματώνει το έθος, το οποίο μπορεί να εκφραστεί ρητά στο τέλος του ως αξιωματική αρχή. Το παραμύθι συγγενές του μύθου αλλά διαφοροποιημένο εννοιολογικά είναι εξ αρχής μια επινόηση, μια μυθιστοριογραφία, μια φανταστική αφήγηση που πραγματοποιεί μεταφορική χρήση κάποιου ζώου ως κεντρικό χαρακτήρα του ή εισάγει στερεότυπους χαρακτήρες, όπως ο κατεργάρης. Πολύ συχνά καταλήγει σε

³¹ Όπ.π. σ.76.

³² Σίγκαλ Ρ. Αλ. όπ. π. σσ.130-131.

³³ Campbell, J. όπ.π. σ. 116.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ανατρεπτική αλληγορία ενάντια στον φεουδαρχισμό ή την εκάστοτε άρχουσα τάξη, ή μια σύγκρουση του ανθρώπινου με το αόρατο βασίλειο. Προσωποποιεί και εξατομικεύει διαφορετικά στοιχεία πέρα από τη λογική του χώρου και του χρόνου και επεκτείνεται αδιάκριτα από τον οργανικό στον ανόργανο κόσμο από τον άνθρωπο και τα ζώα στα δέντρα, τα λουλούδια, τις πέτρες, τα ρεύματα και τους ανέμους.³⁴

Το παραμύθι είναι μία φανταστική προφορική διήγηση, που συνήθως αποτελείται από πολλά και διαδοχικά επεισόδια, τα λεγόμενα μοτίβα. Διαφέρει από το μύθο, καθώς αυτός είναι μια αλληγορική διήγηση, που έχει στόχο την ηθική διδασκαλία. Το παραμύθι συγκινεί και ψυχαγωγεί όλους τους λαούς της γης από τα πανάρχαια χρόνια. Η υπόθεσή του δε δεσμεύεται από τόπο και χρόνο και οι πρωταγωνιστές του αποτελούν απόρροια της φαντασίας. Στα παραμύθια εντοπίζεται πλήθος από απίθανα και απίστευτα γεγονότα, τα οποία ενώ πιθανότατα για το σημερινό άνθρωπο πιθανολογούνται φανταστικά, για τον πρωτόγονο αποτελούσαν τον αληθινό του κόσμο, σύμφωνα με την οπτική και τις προσωπικές του ερμηνείες. Όλος ο κόσμος του πρωτόγονου ανθρώπου, η θεωρία του για τη γέννηση του κόσμου, ο φόβος του για τα διάφορα φυσικά φαινόμενα, η πίστη του στη μαγεία, στη δεισιδαιμονία και στις υπερφυσικές ικανότητες των μάγων, η στενή του σχέση με τα ζώα, τα οποία θεωρούσε συντρόφους, τα όνειρα που τον μετέφεραν σε άγνωστους τόπους με τρόπο ανεξήγητο, πέρασε μέσα στα παραμύθια.³⁵

Στα υφολογικά-αισθητικά γνωρίσματα του παραμυθιού ανήκουν το περιεχόμενο, τα εκφραστικά μέσα και η λειτουργία του. Το περιεχόμενο των παραμυθιού είναι ενιαίο και μονοδιάστατο. Το φυσικό και το υπερφυσικό στοιχείο συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν. Τα στοιχεία της φύσης (ήλιος, φεγγάρι, αστέρια) παίρνουν ανθρώπινη μορφή και καθημερινά αντικείμενα (το βελόνι, το μήλο, τα παπούτσια) αποκτούν μαγικές ιδιότητες. Οι παραμυθιακοί ήρωες παρουσιάζονται ως αβαθείς μορφές (έλλειψη υποκειμενικού βάθους), χωρίς εσωτερικό κόσμο, πάντα νέοι, χωρίς παρελθόν και μέλλον. Ο συνδυασμός της έλλειψης υποκειμενικού βάθους και της μόνωσης των

³⁴ Δαμιανού, Δ, Παπαχριστοφόρου, Μ. (2002) «Λαϊκή Φιλολογία» στο *Δημόσιος και Ιδιωτικός βίος στην Ελλάδα II: Οι Νεότεροι Χρόνοι*, τ.Γ', ΕΑΠ: Πάτρα, σσ.35-36.

³⁵ Οπ.π.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

παραμυθιακών προσώπων έχει έμμεσο αφηγηματικό αποτέλεσμα στο αφηρημένο ύφος του παραμυθιού και τη συνολική απλότητα που το χαρακτηρίζει.³⁶

Εξαιτίας αυτής της απλότητας αμφισβητήθηκε η λογοτεχνική αξία του παραμυθιού και ο βαθμός της ωριμότητάς του ως πνευματική έκφραση. Από την αισθητική ανάλυση του παραμυθιού απουσιάζουν οι γλαφυρές περιγραφές και τα πολλά επίθετα. Το ύφος του παραμυθιού στηρίζεται στην υπερβολή και τα εκφραστικά του μέσα, που έχουν ως τελικό αποτέλεσμα τη σταθερότητα του ύφους και της δομής. Επιπλέον, το παραμύθι ωθεί το ακροατήριο στην ονειροπόληση εξιδανικεύοντας την πραγματικότητα. Η παραμυθιακή αφήγηση αντλεί τα θέματά της από το κοινωνικό περιβάλλον.

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά ισχύουν για το ευρωπαϊκό αλλά και για το ελληνικό παραμύθι, για το οποίο διακρίνονται επιπλέον χαρακτηριστικά που προσδίδονται από την εντοπιότητα, τη γλώσσα και τις γεωγραφικές ιδιαιτερότητες κάθε περιοχής. Έτσι, το πρώτο γνώρισμα της τοπικότητας, που χαρακτηρίζει το ελληνικό παραμύθι, είναι η γλώσσα, είτε πρόκειται για την κοινή ελληνική, είτε για τοπικά ιδιώματα και διαλέκτους. Το λεξιλόγιο διαφοροποιείται ανάλογα με την περιοχή, προδίδοντας ενίοτε τις επιδράσεις ξένων κατακτητών. Το δεύτερο γνώρισμα τοπικότητας του παραμυθιού είναι η ελληνική παράδοση, από την οποία αντλεί το ελληνικό παραμύθι τις αναπαραστάσεις του και τις αναφορές του στο φαντασιακό. Στην παράδοση αποτυπώνεται και η ιστορική πορεία του τόπου, τόσο με τη μεταβίβαση στοιχείων από γενιά σε γενιά επί αιώνες ολόκληρους, όσο και με την ανταλλαγή στοιχείων με τους λαούς που πέρασαν από το ελληνικό έδαφος. Επίσης, έχει καταδειχθεί από πολλούς λαογράφους η ομοιότητα μεταξύ ορισμένων αρχαίων ελληνικών και νεοελληνικών παραμυθιών. Το τρίτο γνώρισμα τοπικότητας είναι η προβολή του φυσικού περιβάλλοντος και του κλίματος στο παραμύθι, αλλά και του ίδιου του χαρακτήρα του ελληνικού λαού.³⁷

Το παραμύθι βασίζεται στην προφορική μεταβίβαση της παράδοσης από γενιά σε γενιά. Σημαντικός λοιπόν είναι ο ρόλος του αφηγητή, που ζωντανεύει τον κόσμο του

³⁶ Καπλάνογλου, Μ.(2002) *Παραμύθι και αφήγηση στην Ελλάδα: μια παλιά τέχνη σε μια νέα εποχή. Το παράδειγμα των αφηγητών από τα νησιά του Αιγαίου και από τις προσφυγικές κοινότητες των μικρασιατών Ελλήνων*, Πατάκης, σ.114-117.

³⁷ Δαμιανού, Δ, Παπαχριστοφόρου, Μ. Όπ.π. σ.66.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

παραμυθιού. Οι παραμυθάδες, στην πλειονότητά τους άνδρες, σύμφωνα με τις ανάγκες και το ταλέντο τους δίνουν μορφή σε ένα αφηγηματικό σχήμα. Έτσι αυτό που διαθέτουμε δεν είναι το αρχέτυπο ενός παραμυθιού αλλά πολυάριθμες εκδοχές του. Οι μετασχηματισμοί των παραμυθιών και η δημιουργία συγκεκριμένων αφηγηματικών τύπων οφείλονται στους αφηγητές. Το πολιτισμικό βάρος και η διάδοση ενός παραμυθιού εξαρτάται κάθε φορά από την αφηγηματική δύναμη ενός παραμυθά, αλλά και από τις προτιμήσεις και τους παιδαγωγικούς ή άλλους στόχους του ακροατηρίου του μέσα σε μια τοπική κοινωνία. Με αυτόν τον τρόπο η διαδικασία της αφήγησης και της διάδοσης ενός παραμυθιού υπόκειται στο συσχετισμό τριών παραγόντων: της προϋπάρχουσας παράδοσης, του εκάστοτε αφηγητή και της κοινότητας των ακροατών του.³⁸

Οι μύθοι των ζώων, τα μαγικά παραμύθια, οι ευτράπελες διηγήσεις και τα κλιμακωτά παραμύθια, αποτελούν τις μεγάλες κατηγορίες στις οποίες εντάσσεται το σύνολο των τύπων του παραμυθιού. Κρίνεται αναγκαία η διάκριση μεταξύ λαϊκού και λόγιου παραμυθιού, καθώς οι δύο όροι συγχέονται συστηματικά, εφόσον οι δύο μορφές συνυπήρξαν και αλληλεπέδρασαν στην Ευρώπη από τα μέσα του 14ου έως τις αρχές του 20ου αιώνα. Το γεγονός αυτό οφείλεται, κατά κύριο λόγο, στη σταδιακή διαφοροποίηση του κοινού που αποδέχεται το παραμύθι. Ενώ το παραμύθι αποτέλεσε αρχικά είδος προφορικής ψυχαγωγίας για τα λαϊκά στρώματα της κοινωνίας, πέρασε στη συνέχεια στους αστικούς κύκλους, όπου επίσημος αποδέκτης του κατέληξε να είναι το παιδικό κοινό. Οι διαφορές που παρατηρούνται ανάμεσα στο λαϊκό παραμύθι (προϊόν της προφορικής παράδοσης) και στο λόγιο (προϊόν της γραπτής λογοτεχνίας) αφορούν κυρίως την παραγωγή, τη μεταβίβαση και τη λειτουργία του παραμυθιακού λόγου. Η διαμόρφωση του έντεχνου παραμυθιού ως νέου λογοτεχνικού είδους από τους Von Arnim και Brentano, καθώς και η συλλογή των αδελφών Grimm, κλείνουν ουσιαστικά τη μετάβαση από το ένα είδος στο άλλο.³⁹ Έτσι, το παραμύθι πέρασε σιγά-σιγά από το συλλογικό στο ατομικό επίπεδο και από την αγροτική κοινότητα στην αστική κοινωνία, ενώ η παραγωγή και η διάδοσή του εξυπηρετούν πλέον και εμπορικούς στόχους.

³⁸ Όπ.π. σ.85.

³⁹ Όπ.π.σ.59.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Η ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ

Ο μύθος είναι ένα παγκόσμιο αρχετυπικό όνειρο και ασχολείται με τα ανθρώπινα προβλήματα. Ο άνθρωπος γνωρίζει τότε βρίσκεται στα πρόθυρα κάποιου από αυτά. Ο μύθος του υποδεικνύει πώς να ανταποκριθεί σε συγκεκριμένες κρίσεις απογοήτευσης ή χαράς, αποτυχίας ή επιτυχίας. Οι μύθοι βοηθούν τον άνθρωπο να αντιληφθεί τη συναισθηματική – ψυχολογική του θέση και τον μεταφέρουν σ' ένα επίπεδο συνείδησης πνευματικό.⁴⁰

Οι μύθοι είναι σαφώς ψυχολογικά προϊόντα. Αποτελούν συνεχείς εναποθέσεις των συνεχώς επαναλαμβανόμενων εμπειριών της ανθρωπότητας. Σύμφωνα με τον Jung, οι μύθοι σχετίζονται με τον ανθρώπινο νου, καθώς υποστηρίζει ότι όλα τα είδη των μύθων είναι προβολές και ότι ολόκληρη η μυθολογία μπορεί να θεωρηθεί ως ένα είδος προβολής του συλλογικού ασυνείδητου. Χρησιμοποιεί τους μύθους για να αποδείξει την ύπαρξη του συλλογικού ασυνείδητου. Προς αυτή την κατεύθυνση λειτουργούν αποδεικτικά, η οικουμενικότητα των μοτίβων και η κατάδειξή τους από τους ίδιους τους μύθους. Ο Jung αναφέρει ότι οποιουδήποτε τύπου κι αν είναι το υλικό που παρουσιάζεται, λαογραφικό, μυθολογικό ή ιστορικό, δείχνει την ομοιομορφία των ψυχικών γεγονότων στο χώρο και το χρόνο.⁴¹

Ο μύθος εκδηλώνεται ως η αρχέγονη γλώσσα που εκφράζει τις ψυχικές διεργασίες του ασυνείδητου και οι εικόνες που εμπεριέχει είναι ανώτερες σε πλούτο και εκφραστικότητα από οποιεσδήποτε διανοητικές διατυπώσεις αναφορικά με το εκάστοτε θέμα, που επεξεργάζονται. Οι μύθοι, επιπλέον, μεταδίδουν νοήματα σε όσους πιστεύουν στους μύθους. Το ασυνείδητο χρησιμοποιεί το μύθο για να αποκαλύψει τα περιεχόμενά του σε εκείνους που οι μύθοι τους αφορούν.⁴²

Η ερμηνεία που δίνεται στο μύθο είναι ανάλογη με αυτή που δίνει και η ψυχή μας, με αντίστοιχα αποτελέσματα στην ευημερία μας. Το αρχέτυπο είναι ένα όργανο που διαθέτουμε όλοι μας. Αν όμως δε μπορούμε να απαρνηθούμε τα αρχέτυπα ή να τα εξουδετερώσουμε, τότε σε κάθε νέο στάδιο διαφοροποίησης που κατακτά ο πολιτισμός,

⁴⁰ Campbell, J. (1990) Όπ.π. σσ. 47-48.

⁴¹ Σίγκαλ Ρ. Αλ. Όπ.π. σσ. 16-21.

⁴² Όπ.π. σσ. 25-26.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

καλούμαστε να βρίσκουμε μια νέα ερμηνεία κατάλληλη να συνδέει τη ζωή του παρελθόντος, η οποία υπάρχει μέσα μας, με τη ζωή του παρόντος. Επιπλέον, ένας μύθος δεν είναι απλώς και από μόνος του ένας μύθος. Είναι μύθος για κάποιον. Το νόημα ενός μύθου είναι κάτι περισσότερο από το γενικό νόημά του για ολόκληρη την ανθρωπότητα. Πρέπει να κατανοήσουμε το άτομο ή την κοινωνία για να κατανοήσουμε το μύθο. Το ίδιο ισχύει και για τις μεμονωμένες εικόνες ενός μύθου, χρειάζονται ένα πλαίσιο και το πλαίσιο δεν είναι μόνο ένας μύθος, αλλά και μια προσωπική ανάμνηση.⁴³

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ

Σύμφωνα με τον Jung, οι μύθοι έχουν πολλές λειτουργίες. Οι μύθοι, πρώτα από όλα αποκαλύπτουν στη συνείδηση το συλλογικό ασυνείδητο. Επειδή το συλλογικό ασυνείδητο είναι από τη φύση του ασυνείδητο, είναι σε θέση να επικοινωνήσει με τη συνείδηση μόνο έμμεσα, μέσω διαμεσολαβητών, όπως είναι οι μύθοι. Οι μύθοι δίνουν πραγματικά στους ανθρώπους τη δυνατότητα να βιώσουν το ασυνείδητό τους. Οι μύθοι δεν παρέχουν μόνο πληροφορίες για το ασυνείδητο αλλά και πρόσβαση σε αυτό. Το σύμβολο προκαλεί μια εκ νέου βίωση των νοητικών διεργασιών. Η διήγηση των μύθων ξαναζωντανεύει και μας ξαναθυμίζει αυτές τις διεργασίες, εδραιώνοντας έτσι εκ νέου τη σύνδεση ανάμεσα στο συνειδητό και το ασυνείδητο.⁴⁴

Οι σύγχρονοι μύθοι συνδέουν, ή καλύτερα, να επανασυνδέουν τους σύγχρονους ανθρώπους με τον εσωτερικό κόσμο και να προσδίδουν νόημα, το οποίο βρίσκεται εξ ολοκλήρου μέσα τους. Παράλληλα, προβάλλουν οι θεωρίες της συγχρονικότητας, οι οποίες αναφέρουν ότι η ύπαρξη νοήματος εντοπίζεται στη συμμετρία ανάμεσα στους ανθρώπους και τον κόσμο.⁴⁵ Η συγχρονικότητα είναι ένας μη αιτιολογικός σύνδεσμος ανάμεσα στον εσωτερικό κόσμο των ανθρώπων και τον εξωτερικό, φυσικό κόσμο. Οι μύθοι μας παρέχουν, κατά τον Jung, μια αίσθηση άνεσης μέσα στον κόσμο και η συγχρονικότητα ένα ανάλογο υπαρξιακό όφελος με αυτό που προσφέρουν οι μύθοι.⁴⁶ Μερικές φορές στους μύθους αποδίδεται μια κοινωνική λειτουργία: το ότι προσφέρουν

⁴³ Όπ.π. σσ.27-28.

⁴⁴ Όπ.π. σ.35.

⁴⁵ Όπ.π. σ.36.

⁴⁶ Όπ.π. σσ.36-37.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

έναν οδηγό συμπεριφοράς. Οι ζωές των χαρακτήρων των μύθων γίνονται μοντέλα προς μίμηση. Πολλοί θεωρητικοί των μύθων υποστηρίζουν ότι η πρωταρχική τους λειτουργία είναι η εγχάραξη στο νου της σωστής συμπεριφοράς. Ο ανθρωπολόγος Bronislaw Malinowski επισημαίνει ότι οι μύθοι εμφανίζονται όταν μια ιεροτελεστία, μια τελετή ή ένας κοινωνικός ή ηθικός κανόνας απαιτούν αιτιολόγηση και επιβεβαίωση της αρχαιότητας, της γνησιότητας και της ιερότητάς τους.⁴⁷

Σύμφωνα με τον θεολόγο Rudolf Bultmann και τον φιλόσοφο Hans Jonas, οι μύθοι δεν περιγράφουν τον εξωτερικό κόσμο αλλά πώς οι άνθρωποι βιώνουν αυτόν τον κόσμο. Ο Freud και ο Jung συμφωνούν στο ότι οι μύθοι μετατρέπουν τον εξωτερικό κόσμο σε μια προέκταση του εσωτερικού. Η μυθική σκέψη είναι αρχικά ένας τρόπος σκέψης για τον κόσμο και στη συνέχεια ένας τρόπος βίωσης του κόσμου. Περισσότερο από ιστορία ο μύθος γίνεται κοσμοθεωρία.⁴⁸

Όπως έχουμε αναφέρει ξανά, οι μύθοι συνιστούν ένα κατεξοχήν πρωτόγονο φαινόμενο. Και κατά τον Jung, η μυθολογική σκέψη των αρχαίων παραλληλίζεται με τον παρόμοιο τρόπο σκέψης των παιδιών, των πρωτόγονων και των ονείρων. Επιπλέον υποστηρίζει σθεναρά ότι οι σύγχρονοι όσο και οι πρωτόγονοι έχουν, και πρέπει να έχουν μύθους, αν και όχι στον ίδιο βαθμό.⁴⁹

Σύμφωνα με τον Joseph Campbell οι μύθοι δεν αποσκοπούν στην τέρψη. Η λειτουργία τους υπήρξε και παραμένει ζωτική. Πίσω από τα σύμβολα, ο μύθος απαντά στα ερωτήματα που ταλανίζουν τον άνθρωπο, καθώς οι βαθύτερες εσωτερικές του ανάγκες, παραμένουν αναλλοίωτες. Αυτές συμπυκνώνονται στην αναζήτηση της δικής του εσωτερικής ολοκλήρωσης, τη συμφιλίωσή του με ό,τι ονομάζεται ύπαρξη, την εναρμόνισή του με τον κόσμο και το σύμπαν.⁵⁰

Ο Campbell υποστηρίζει, ότι ο μύθος εξυπηρετεί κατά κύριο λόγο τέσσερις λειτουργίες. Η πρώτη είναι η μυστικιστική. Ο μύθος εισάγει τον κόσμο στη διάσταση του μυστηρίου, στη συνειδητοποίηση του μυστηρίου που υπολανθάνει σε όλες τις μορφές.

⁴⁷ Όπ. π. σσ. 37-41.

⁴⁸ Όπ. π. σσ. 45-49.

⁴⁹ Όπ.π.

⁵⁰ Όπ.π.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Σχετιζόμαστε διαρκώς με το υπερβατικό μυστήριο μέσω των καταστάσεων που ζούμε στην καθημερινή ζωή.⁵¹

Η δεύτερη λειτουργία είναι μια κοσμολογική διάσταση, η διάσταση με την οποία ασχολείται η επιστήμη, δείχνοντας το σχήμα του σύμπαντος αλλά με τέτοιο τρόπο που πάλι αναδεικνύεται το μυστήριο.

Η τρίτη είναι η κοινωνιολογική λειτουργία, όταν υποστηρίζει και ισχυροποιεί μια συγκεκριμένη κοινωνική τάξη. Έτσι εξηγείται το γεγονός ότι οι μύθοι διαφέρουν από τόπο σε τόπο. Ανάλογα με τα ήθη και τα έθιμα, τη λαϊκή παράδοση κάθε τόπου προκύπτει η δική του μυθολογία, η οποία έχει ομοιότητες με αυτές άλλων τόπων αλλά και διαφοροποιείται και έχει τη σπουδαιότητά της.

Η τέταρτη λειτουργία του μύθου, με την οποία πιστεύει ότι ο καθένας μας μπορεί να συσχετιστεί, είναι η παιδαγωγική λειτουργία. Η παιδαγωγική λειτουργία του μύθου βοηθά τον άνθρωπο να ζήσει μια ζωή κάτω από οποιεσδήποτε συνθήκες. Οι μύθοι, υποστηρίζει, μπορούν να του το διδάξουν.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Η ΑΝΑΓΚΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΜΥΘΟ

(για το μαγικό / φαντασιακό στοιχείο του μύθου)

Οι μύθοι και τα παραμύθια ταυτόχρονα απαντούν τα αιώνια ερωτήματα: Πώς είναι ο κόσμος; Ποια θα είναι η ζωή μου; Πώς θα είμαι ο εαυτός μου;

Οι απαντήσεις που δίνονται από τους μύθους είναι σαφείς και οριστικοί, ενώ από τα παραμύθια είναι υπαινισσόμενες. Τα μηνύματά του μπορεί να προτείνουν λύσεις αλλά δεν τις μαρτυρούν συγκεκριμένα. Τα παραμύθια αφήνουν στη φαντασία του παιδιού την ευχέρεια του εάν και πώς θα επιδράσουν στον εαυτό του, τα μηνύματα της ιστορίας που σχετίζονται με τη ζωή και την ανθρώπινη φύση.

Οι μύθοι και τα παραμύθια εκτυλίσσονται κατ' αντιστοιχία, με τον τρόπο με τον οποίο το παιδί σκέφτεται και επιχειρεί να γνωρίσει τον κόσμο. Για το λόγο αυτό είναι και πειστικά γι' αυτό. Μπορεί να πάρει πολύ μεγαλύτερη παρηγοριά από ένα παραμύθι ή ένα μύθο από μια προσπάθεια ενός ενήλικα να το προσεγγίσει, η οποία βασίζεται σε λογικά

⁵¹ Campbell, J. Όπ.π. σσ.74-75.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

παρόλα αυτά επιχειρήματα. Το παιδί εμπιστεύεται το μύθο, καθώς η οπτική και η κοσμοθεωρία του συνάδει με τη δική του. Ότι για τον ενήλικα είναι δύσκολο να ερμηνευθεί χωρίς να ενταχθεί σε πολύπλευρα πλαίσια αναφοράς, για το παιδί είναι μια εύκολη υπόθεση καθώς η σκέψη του, η οποία είναι ανιμιστική, το διευκολύνει να δώσει την ερμηνεία του.

Όπως αρκετοί άνθρωποι, εγγράμματοι ή μη, το παιδί υποθέτει ότι οι συνδέσεις του με τον άψυχο κόσμο είναι παρόμοιες κατά κάποιο τρόπο με τον έμψυχο κόσμο των ανθρώπων. Όπως ο Piaget έχει αποδείξει, η σκέψη του παιδιού παραμένει ανιμιστική μέχρι την εφηβεία. Οι γονείς και οι δάσκαλοί του τον διαβεβαιώνουν ότι τα πράγματα δεν μπορούν να αισθάνονται και να δρουν, αλλά όσο κι αν αυτό υποκρίνεται ότι πιστεύει κάτι τέτοιο, για να τους ευχαριστήσει ή από φόβο να μη γελοιοποιηθεί, κατά βάθος γνωρίζει καλύτερα. Εστιάζοντας στα λογικά διδάγματα των ενηλίκων, το παιδί κουβαλά στην ψυχή του την «πραγματική γνώση» και μένει ανέπαφο από τη λογική. Έτσι μπορεί να διαμορφωθεί και να ενημερωθεί απ' ό,τι οι μύθοι έχουν να πουν.

Για τα παιδιά δεν υπάρχουν ξεκάθαρες διαχωριστικές γραμμές των αντικειμένων από τα ζωντανά πράγματα κι οτιδήποτε είναι ζωντανό, έχει ζωή περίπου σαν τη δική μας. Εάν οι ενήλικες δεν καταλαβαίνουμε ότι έχουν να μας πουν οι βράχοι, τα δέντρα και τα ζώα, ο λόγος είναι επειδή δεν είμαστε επαρκώς εναρμονισμένοι με τη φύση. Για το παιδί, στην προσπάθειά του να κατανοήσει τον κόσμο, μοιάζει λογικό να περιμένει απαντήσεις από αυτά τα αντικείμενα, τα οποία εξάπτουν την περιέργειά του. Κι εφόσον το παιδί είναι εγωκεντρικό, αναμένει το ζώο να μιλήσει για ό,τι είναι σημαντικό γι' αυτό, όπως κάνουν τα ζώα στους μύθους, αλλά όπως κάνει και το ίδιο το παιδί στο αληθινό του ζώακι ή στο παιχνίδι του. Το παιδί είναι πεπεισμένο ό,τι το ζώο καταλαβαίνει και το συναισθάνεται, ακόμη κι αν δεν το δείχνει εμφανώς.

Από τη στιγμή που τα ζώα περιπλανιούνται ελεύθερα και διαδεδομένα στον κόσμο, είναι ό,τι πιο φυσικό στους μύθους, αυτά τα ζώα να είναι ικανά να καθοδηγήσουν τον ήρωα στην αναζήτησή του, η οποία μπορεί να τον οδηγήσει σε μακρινά άγνωστα μέρη. Η ανιμιστική σκέψη του παιδιού, έχει τη δύναμη να ζωντανέψει όλα τα στοιχεία της φύσης, από τον άνεμο και τις πέτρες έως τα δέντρα, τα λουλούδια και τα ζώα. Επομένως, είναι απόλυτα λογικό γι' αυτά, αντικείμενα που μέχρι πρότινος ήταν σιωπηλά

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

να αρχίζουν να μιλούν, να συμβουλεύουν και να συνοδεύουν τον ήρωα στις περιπλανήσεις του.

Όπως οι μεγάλοι φιλόσοφοι, έτσι και τα παιδιά αναζητούν απαντήσεις στα πρωταρχικά τους ερωτήματα: «Ποιος/α είμαι; Πώς θα αντιμετωπίσω αυτό το πρόβλημα; Τι θα γίνω; Τι θα μου συμβεί; Τι πρέπει να κάνω;...» βασιζόμενα στην λογική της ανιμιστικής τους σκέψης. Όμως, επειδή το παιδί είναι ιδιαίτερα αβέβαιο για τη φύση της ύπαρξής του, κι ότι αυτή συμπεριλαμβάνει, πρώτο και κύριο έρχεται το ερώτημά του για το ποιος είναι.

Από τη στιγμή που ένα παιδί ξεκινά να κινείται και να ανακαλύπτει τον κόσμο γύρω του, αρχίζει να εστιάζει στο ζήτημα της ταυτότητάς του. Παίζοντας μπροστά στον καθρέφτη, πειραματίζεται με αυτόν τον «άλλο» που αντικατοπτρίζεται. Αναρωτιέται και θέλει να εξακριβώσει εάν ο «άλλος» όσο κινείται κινείται κι αυτός ή εάν τον περιμένει εκεί στο αρχικό του σημείο. Από την ηλικία των τριών ετών, το παιδί είναι ήδη αντιμέτωπο με το δύσκολο πρόβλημα της προσωπικής του ταυτότητας.

Το παιδί προβληματίζεται τα ερωτήματα της ύπαρξής του, του ερχομού του στον κόσμο, της δημιουργίας του κόσμου, του νοήματος της ζωής και θέτει αυτά τα ζωτικής φύσεως ερωτήματα όχι αφηρημένα αλλά όπως ανακύπτουν στον εαυτό του. Κύρια ανησυχία του παιδιού είναι το εάν θα το μεταχειριστούν δίκαια. Ο μύθος και τα παραμύθια μπορούν να του παρέχουν απαντήσεις σε όλα τα ερωτήματα που του δημιουργούν αβεβαιότητα. Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι μόνο απαντήσεις οι οποίες είναι καταληπτές από τα παιδιά στα πλαίσια της ήδη υπάρχουσας γνώσης τους και των συναισθηματικών ανησυχιών τους, μπορούν να τα καθησυχάσουν.

Η πίστη στην αλήθεια του μύθου βοηθά τα παιδιά να αντιμετωπίσουν καταστάσεις οι οποίες αρχικά φαίνονταν δυσεπίλυτες. Ανακαλώντας τον επιτυχημένο τρόπο με τον οποίο λειτούργησε ο ήρωας του μύθου, το παιδί πιστεύει ότι ακολουθώντας τον μπορεί να επιλύσει και τη δική του δυσκολία.⁵²

Τέλος, είναι σημαντικό να σημειώσουμε τη σημασία στο να έχει «ζήσει» ένα παιδί το «μύθο» του στην παιδική ηλικία. Υπάρχουν πολλά παραδείγματα όπου, κυρίως προς το τέλος της εφηβικής ηλικίας, το άτομο καλείται να αντισταθμίσει το βίαια

⁵² Bettelheim, B. (2010) *The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales*. Vintage Books, New York.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

καταπιεσμένο να χαθεί «μαγικό στοιχείο» του εαυτού του, διαμέσου μιας πραγματικότητας παρεχόμενης από ενήλικους απόλυτα στηριγμένη στη λογική και το επιστημονικό στοιχείο.

Όποιος έχασε την ευκαιρία να γευτεί μια περίοδο μυθικής μαγείας, θα είναι πολύ δύσκολο να γνωρίσει τις πραγματικές συγκινήσεις της ενήλικης ζωής. Το παιδί που ενθαρρύνεται μέσω του μύθου να καλλιεργήσει τη φαντασία του, να ερμηνεύσει μια κατάσταση, να βρει έμμεσα λύση σε μια δυσκολία, να συναισθανθεί τον ήρωα, βοηθά τον εαυτό του να ωριμάσει ομαλά μέσα σ' ένα περιβάλλον που του παρέχει ψυχαγωγία και ασφάλεια. Κι έτσι, ολοκληρώνεται ένα κομμάτι γνώσης του εαυτού του και προχωράει σ' ένα άλλο. Έπειτα θα έρθει το κομμάτι της ωριμότητας, της λογικής και των συνειδητών αποφάσεων.

Το παιδί που δεν έχει καλλιεργήσει τις πιο πάνω δεξιότητες είναι πιθανό σαν ενήλικας να συναντήσει δυσκολίες στη διαχείριση καταστάσεων που ζητούν την εμπλοκή του. Όπως ακόμη είναι πιθανό να παλινδρομεί για να ζει σε φαντασιακές καταστάσεις, θέλοντας να ξεφύγει από την πραγματικότητα που δεν είναι προετοιμασμένος (εσωτερικά) να αντιμετωπίσει.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ ΖΩΩΝ

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι μύθοι ζώων, οι οποίοι θέτοντας τα ζώα σε καταστάσεις που αφορούν στις σχέσεις τους, με έμμεσες προβολές στις ανθρώπινες σχέσεις, προσπάθησαν να παρουσιάσουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά και να καταλήξουν σε ηθικά διδάγματα. Ο λαϊκός πολιτισμός παγκοσμίως, όχι μόνο ο ελληνικός, περιλαμβάνει πολλές ιστορίες, παραδόσεις και μύθους ζώων.

Οι μύθοι ζώων είναι εξάλλου ένα από τα παλαιότερα είδη ιστοριών. Γραπτές εκδοχές προφορικών μύθων με ζώα εμφανίζονται από την εποχή των Σουμέριων στη «λογοτεχνία της σοφίας» (3000 π.Χ) και τους παραδοσιακούς ινδικούς μύθους ζώων (βρίσκονται στην Παντσατάντρα σε σουμερικές σφηνοειδείς γραφές). Παρόμοιο υλικό

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

υπάρχει και στην κινεζική λαϊκή λογοτεχνία, πιθανά υιοθετημένο από Ινδούς Βουδιστές για θρησκευτικούς σκοπούς, και την ιαπωνική λογοτεχνία. Οι μύθοι αυτοί, αρκετά διαδεδομένοι σε όλη τη Μέση Ανατολή, την Ευρώπη και την Ινδία, αποδίδονται στον βραχμάνο φιλόσοφο Bidpai, τον μυθικό Ινδό ομólogo του Αισώπου, ο οποίος λέγεται ότι έζησε γύρω στα 500 π.Χ.



Ο βασιλιάς Dabshalim επισκέπτεται τον Bidpai (δεξιά). Πηγή: commons.wikimedia.org

Μύθους ζώων συναντάμε στον Ησίοδο, τον Αρχίλαο, τον Ηρόδοτο και πολλούς Έλληνες ποιητές και συγγραφείς.⁵³ Ο Αριστοτέλης θεωρούσε το μύθο ζώων σημαντικότερο για τις δημόσιες συζητήσεις από τα πραγματικά παραδείγματα του παρελθόντος, καθώς μπορούσε να προσαρμόζεται ή και να επινοείται ανάλογα με την κάθε περίπτωση.



Ο Αριστοτέλης.

Πηγή:
www.tovima.gr

Η πρώτη συλλογή αυτοτελών μύθων καταρτίστηκε, στη λατινική γλώσσα, από τον Δημήτριο τον Φαληρέα γύρω στα 300 π.Χ. Πρώτο μεγάλο σταθμό στην εξέλιξη του μύθου, περίπου στα χρόνια του Χριστού, αποτελεί η έκδοση από τον Θράκα απελεύθερο Φαίδρο, πέντε τόμων με αισώπειους μύθους, όπου για πρώτη φορά εμφανίζεται ο μύθος ζώων ως αυτόνομο λογοτεχνικό είδος. Η πρώτη ελληνική συλλογή αισώπειων μύθων σε ποιητική μορφή έγινε από τον ιταλικής καταγωγής Βάβριο, γύρω στον 2^ο μ.Χ. αιώνα.

Οι πρώτοι μύθοι ζώων ήταν απλές αφηγήσεις και παραδείγματα από τη μορφή των ζώων. Με την πάροδο του χρόνου, οι λόγιοι και οι συγγραφείς έκαναν πληρέστερες τις αφηγήσεις αυτές και τους πρόσθεσαν διδακτικό περιεχόμενο. Από ρητορικές ομιλίες και από σχολικούς παπύρους είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε ότι, από τον 1^ο έως και τον 5^ο μ.Χ. αιώνα, κυκλοφορούσαν σε μορφή βιβλίου μύθοι ζώων, οι οποίοι χρησιμοποιούνταν στην εκπαίδευση και σε σχολές ρητορικής τέχνης.

Οι μύθοι ζώων που έχουν έρθει στα χέρια μας είναι, ως είδος, ένα σύντομο, ξεχωριστό επεισόδιο, προφορικό ή γραπτό, το οποίο επειδή χρησιμοποιεί για χαρακτήρες

⁵³ Κατσαδώρας, Γ. (2007) «Η παιδαγωγική σημασία του μύθου ζώων», (μελέτη) στο συλλογικό τόμο Μαλαφάντης Κ. Δ, Κούτρας Σ. (επιμελητές έκδοσης), *Η παιδαγωγική και η διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού*, Γρηγόρης, Αθήνα. σσ. 143-154.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ζώα που μιλούν ή , σπανιότερα, φυτά και άψυχα αντικείμενα καθώς και ανθρώπους , παρουσιάζει με τρόπο μεταφορικό και σατιρίζει την ανθρώπινη συμπεριφορά.

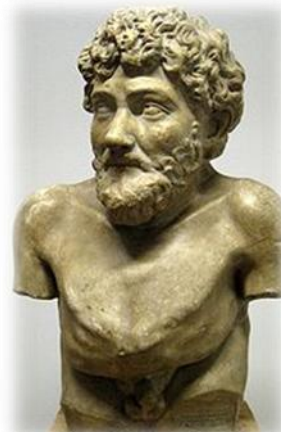
Ο Αίσωπος θεωρείται ο πατέρας των μύθων, που έζησε τον 6^ο π.Χ. αιώνα. Οι μύθοι του σκοπεύουν να προβάλουν τις αδυναμίες των ανθρώπων και όλοι σχεδόν έχουν ένα ηθικό δίδαγμα, το οποίο δηλώνεται με σαφήνεια πολλές φορές με μια πρόταση στο τέλος της αφήγησης. Το ίδιο μοτίβο κατάστασης-συμβάντος-αποτελέσματος επαναλαμβάνεται συχνά στους μύθους, που αναφέρθηκαν για πρώτη φορά από τον Ησίοδο



Ο Ησίοδος.

Πηγή: ellaspignosis.blogspot.gr

τον 8^ο αιώνα ως ιστορίες που δίδασκαν ένα μάθημα. Οι μύθοι του Αισώπου, με το σύντομο και



Ο Αίσωπος.

Πηγή: el.wikipedia.org

ηθικοπλαστικό τους περιεχόμενο, βοήθησαν να διαδοθούν ιστορίες που είχαν μεν ως κύριο θέμα ζώα, προέβαλαν όμως μια ηθική πολύ μεγαλύτερης σημασίας από εκείνη της μικρής αφήγησης που χρησιμοποιούσαν. Η έρευνα υποστηρίζει ότι οι αντίστοιχοι μύθοι αντικατοπτρίζουν την

προσπάθεια της ελληνικής σκέψης στη διερεύνηση του εγώ, θεωρώντας ότι το εγώ αποκαλύπτεται εμφανώς στη συμπεριφορά των ζώων. Στην παραπάνω άποψη συνηγορεί και το γεγονός ότι υπάρχουν «αισώπειοι μύθοι» και παλαιότεροι του Αισώπου.

Οι πολλαπλές παραλλαγές και ποικιλίες των αισώπειων μύθων σε διάφορα μέρη του κόσμου αλλά και η ομοιότητά τους με το λαϊκό παραμύθι συνηγορούν υπέρ της άποψης ότι αυτοί οι μύθοι έχουν τις ρίζες τους στην απανταχού λαϊκή λογοτεχνία. Ορισμένοι σχολιαστές μάλιστα αμφισβητούν και την ύπαρξη του ίδιου του Αισώπου, υποστηρίζοντας ότι το όνομα Αίσωπος αποτελεί έναν «θρύλο» που εφευρέθηκε για να διαδοθούν οι εν λόγω διδακτικές ιστορίες.

Το συμπερασματικό επιμύθιο, το οποίο πρόβαλλε το παιδαγωγικό μήνυμα της ιστορίας προστέθηκε στους μύθους τον 1^ο μ.Χ. αιώνα, ενώ αιώνες αργότερα, το 1740, ο

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Ελβετός θεωρητικός μελετητής των μύθων των ζώων Johan Jacob Breiting, εκτιμώντας την διδακτική τους πρόθεση, τους αποκάλεσε «παιδαγωγικά θαύματα».⁵⁴

Οι περισσότεροι μύθοι ζώων που έρχονται από την αρχαιότητα, αποδίδονται κι αυτοί στον Αίσωπο. Κατά τον Perry, για να θεωρηθεί ένας μύθος αισώπειος πρέπει να συνδυάζει τρία στοιχεία. Το πρώτο είναι να ανήκει στη σφαίρα της φαντασίας, το δεύτερο είναι να εκφέρεται όπως η παροιμία, σε αόριστο γνωμικό, παρουσιάζοντας ένα τελεσμένο γεγονός και το τρίτο στοιχείο είναι να διαθέτει ένα ηθικό σκοπό, συμβουλευτικό ή παιδαγωγικό.⁵⁵

Κατά τον Μ. Γ. Μερακλή, ο Αίσωπος όντας ένας κατεξοχήν λαϊκός ήρωας, σκλάβος ο ίδιος, εκλαμβάνεται ως ο εκφραστής μιας κοσμοθεωρίας ολοκληρωτικά αντιτιθέμενης στα πιστεύω των αριστοκρατικών τάξεων και ως η μετουσίωση μιας πρακτικής αντίληψης για τη ζωή. Ο μύθος με την ακρίβεια, την απλότητα και τη συντομία του αποδείχθηκε ότι είναι το ανάγνωσμα που ταίριαζε σε πλατύτατα λαϊκά στρώματα.⁵⁶

Αρκετούς μύθους ζώων συμπεριέλαβε και ο Πλάτωνας στην Πολιτεία του, με διδακτικό κυρίως στόχο. Οι αισώπειοι μύθοι στις σχολές ρητορικής, χρησιμοποιούνταν όχι μόνο σε δικανικούς λόγους αλλά και ως ασκήσεις (προγυμνάσματα)⁵⁷ που θα βοηθούσαν τα παιδιά να γνωρίσουν καλύτερα τον κόσμο των ενηλίκων.

Σε αυτή τη λογική, άλλαξε σταδιακά ο σκοπός και το περιεχόμενό τους. Ο Γεώργιος Μέγας, υποστήριξε ότι οι μύθοι ζώων οφείλουν την επιβίωση της αρχικής τους μορφής περισσότερο στην προφορική παράδοση παρά στη γραπτή λογοτεχνική παράδοση.⁵⁸

⁵⁴Κατσαδώρος Γ, όπ.π. σσ.145-147.

⁵⁵ Perry B, E. (1952) *Aesopica*, vol. I, University of Illinois Press, U.S.A. σ. ix.

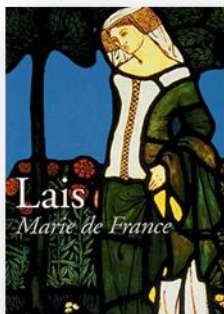
⁵⁶ Μερακλής Μ.Γ, «Το Αισώπειο ζήτημα», περιοδικό *Διαβάζω - Αίσωπος*, αρ. 167, Μάιος 1987, σ.25.

⁵⁷ Κατσαδώρος Γ, όπ.π. σ.149.

⁵⁸ Όπ.π. σ.150.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Marie de France.

Πηγή: livre.fnac.com

Οι μύθοι ζώων ανθούν σε διάφορες λογοτεχνικές μορφές, παραλλαγές και γλώσσες, βρήκαν και βρίσκουν μέχρι σήμερα ιδιαίτερη απήχηση και τροποποιήθηκαν διανύοντας διάφορες εποχές. Με τον καιρό, προσέλαβαν σατιρικά και υβριστικά στοιχεία. Διάφορες εκδοχές τους σε στίχους αντικατέστησαν τις πεζές ελληνικές εκδοχές και με την πάροδο των ετών υπήρξαν πάρα πολλές αναδιαμορφώσεις τους από προσωπικότητες όπως η Γαλλίδα ποιήτρια του δωδέκατου αιώνα Marie de France, ο Σκώτος

ποιητής του δέκατου πέμπτου αιώνα Robert Henryson, ο Γάλλος ποιητής του δέκατου έβδομου αιώνα Jean de La Fontaine, ο οποίος χρησιμοποίησε το υλικό αυτό και για να σατιρίσει την αυλή της Γαλλίας και την αστική τάξη, και ο «Αίσωπος της Ρωσίας», όπως τον αποκαλούσαν, Ivan Krylov.



Jean de La Fontaine.

Πηγή: www.lafontaine.net

Βασικό χαρακτηριστικών των μύθων αυτού του είδους είναι η αλληγορία, η οποία πραγματοποιείται μέσω των ζώων. Τα ζώα ήδη στους μύθους του Αισώπου μιλούν, σκέπτονται, και γενικώς συμπεριφέρονται όπως οι άνθρωποι, προσφέροντας τη δυνατότητα εφαρμογής τους για παιδαγωγικούς σκοπούς. Το αφηγηματικό υλικό των μύθων έχει χρησιμοποιηθεί σε αρκετές χρονικές περιόδους για να ξεχωρίσει και να οδηγήσει τους ανθρώπους να εστιάσουν και να επεξεργαστούν τις ανθρώπινες αδυναμίες.



Ivan Krylov

Πηγή: www.tovima.gr

Διαδεδομένοι σε διάφορους λαούς, καταδεικνύουν την πανάρχαιη σύνδεση του ανθρώπου με τη φύση και τα ζώα. Στους μύθους του Αισώπου, τα ζώα έχουν κυρίαρχο ρόλο όμως σε σημαντική θέση βρίσκονται και τα υπόλοιπα στοιχεία της φύσης: τα φυτά, τα ποτάμια, ο άνεμος κ.α. Πιθανότατα στους αισώπειους μύθους υπάρχουν και ίχνη από

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

τα κατάλοιπα της λατρείας, της θρησκευτικής σχέσης του ανθρώπου με τη φύση, τα ζώα και τα αντικείμενα.⁵⁹

Οι μύθοι του Αισώπου, αλλά και οι ανάλογοι του ανά τον κόσμο, διαβάζονται σήμερα για ψυχαγωγικούς λόγους, όμως ταυτόχρονα κουβαλούν και την παιδαγωγική τους διάσταση. Τα διδάγματά τους είναι παγκόσμιας εμβέλειας και ισχύουν για κάθε λαό, πολιτισμό και εποχή καθώς προέρχονται από την ίδια τη ζωή και την εμπειρική γνώση, από την ανθρώπινη ανάγκη για επιβίωση. Μέσα από τη εξέλιξή τους κατά την πορεία τους στο χρόνο οι μύθοι ζώων, ως ξεχωριστό είδος, κινήθηκαν προς δύο κατευθύνσεις. Η μία είχε καθαρά παιδαγωγικούς-ηθικοδιδασκτικούς στόχους, εντός και εκτός σχολικής τάξης, και η άλλη εξυπηρετούσε καθαρά ψυχαγωγικούς σκοπούς. Πολλές φορές παρατηρήθηκε κάποια αντιπαλότητα ανάμεσα στις δύο αυτές κατευθύνσεις, καθώς οι μυθογράφοι διασκεύαζαν τους μύθους σύμφωνα με τις δικές τους ηθικές αρχές.

Ο Adler είχε υποστηρίξει ότι οι μύθοι ζώων είναι κατάλληλοι για τα παιδιά καθώς οι παραμυθικές ιστορίες τα βοηθούν να έρθουν σε επαφή με τα ηθικά διδάγματα και τις αξίες που αυτές εξάγουν και αναλόγως να οδηγηθούν στα δικά τους συμπεράσματα, σκεπτόμενα ελεύθερα και αξιοποιώντας την κριτική τους ικανότητα, στο βαθμό που είναι ανεπτυγμένη ανάλογα με την ηλικία τους.⁶⁰ Στην Ελλάδα, οι μύθοι ζώων γνώρισαν μεγάλη άνθηση κατά τον 19^ο αιώνα, καθώς θεωρήθηκαν ως ιδιαίτερα σημαντικό παιδαγωγικό εργαλείο. Υπήρξαν αρκετές διασκευές των παλαιότερων μύθων ζώων από σύγχρονους λογοτέχνες, ανάμεσα στους οποίους και ο Αδαμάντιος Κοραΐς, ο οποίος διασκεύασε κυρίως μύθους του La Fontaine.



Αδαμάντιος Κοραΐς

Πηγή: gf1957.wordpress.com

Οι μύθοι ζώων και τα παραμύθια θεωρούνται ότι είναι δύο είδη που παρουσιάζουν αρκετές ομοιότητες ως προς τη λειτουργία και το μηχανισμό τους, αλλά και ως προς τη μορφή και τα μοτίβα τους. Βασικός σκοπός των μύθων ζώων είναι να διδάσκουν μέσα από επεισόδια της ζωής των ζώων και να παρέχουν στους ανθρώπους λίγη σοφία, ώστε μέσω της αλληγορίας να βρουν λύσεις σε καταστάσεις που τους

⁵⁹ Κατσαδώρας Γ, όπ.π. σ.151.

⁶⁰ Yiannikopoulou A. *Fables and children – Form & Function* Manutius Press, Liverpool 1993, σ.131.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

δυσκολεύουν και να τις διαχειριστούν στηριζόμενοι στις ηθικές αξίες που έχουν ταυτόχρονα καλλιεργήσει. Οι πρωταγωνιστές των μύθων ζώων είναι πλάσματα κοινά, καθημερινά ώστε να επιτευχθεί πιο άμεσα η διαδικασία ταύτισης του ανθρώπου με αυτούς, μέσω των κοινών πιθανότατα χαρακτηριστικών τους. Οι μύθοι ζώων διδάσκουν μέσα από την ίδια τη ζωή, μέσα από έναν κόσμο που εξισώνεται με τον πραγματικό, πολλές φορές επικρατεί ο νόμος του ισχυρότερου, οι υψηλές αρετές εμφανίζονται χωρίς τάση εξωραϊσμού και εξιδανίκευσης ώστε να διδάσκουν το κοινό να προσέχει την απειλή των ισχυρών. Οι μύθοι αυτοί, βοηθούν στην εσωτερίκευση σοφίας, η οποία πηγάζει από τη νοητική επεξεργασία και κατανόηση του κοινωνικού γίνεσθαι. Οι αρετές που εξυμνούνται είναι η φιλία, η αυτογνωσία, η μετριοφροσύνη, ο σεβασμός για τη ζωή, η ευγνωμοσύνη, ενώ καταδικάζονται ελαττώματα όπως η ματαιοδοξία, ο κομπασμός, η αγνωμοσύνη και η απληστία.

Είναι γεγονός ότι πολλές φορές ένας μύθος ζώων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μια διδασκαλία της τυπικής ηθικής, μέσα σε ένα παγιωμένο κόσμο που δεν τίθεται σε αμφισβήτηση. Οι στόχοι μεταβάλλονται, καθώς προσαρμόζονται στα δεδομένα της μιας ή της άλλης εποχής, ανάλογα με το εάν έπαιρνε προτεραιότητα ο διδακτικός στόχος ή ο ψυχαγωγικός. Έτσι, ο μύθος μπόρεσε να αποκτήσει πολλαπλά χαρακτηριστικά, τα οποία αντίστοιχα του πρόσδιδαν χαρακτήρα, παιδαγωγικό, ψυχαγωγικό, φιλοσοφικό, ρητορικό ή πολιτικό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. ΜΥΘΟΣ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΣΜΟΣ

Ο μύθος συχνά περιέχεται στα σχολικά και εξωσχολικά τους βιβλία που διαβάζουν ως ενήλικοι συναναγνώστες και οι γονείς ή οι εκπαιδευτικοί. Έτσι λοιπόν σήμερα ως επαρκείς αποδέκτες όλοι μας μπορούμε εύκολα να αποκωδικοποιήσουμε τις σχετικές παραστάσεις, είτε αυτές είναι πίνακες ζωγραφικής του κλασικισμού, είτε σύγχρονες γελοιογραφίες που παρουσιάζουν το μύθο σε παρωδιακές εκδοχές. Έτσι αισθανόμαστε πως υπάρχουν κοινά σημεία ανάμεσα μας, γιατί η γνώση των ίδιων πραγμάτων λειτουργεί συνεκτικά,

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

τοποθετεί τους ανθρώπους σε (χαλαρές κι όχι ερμητικά περιχαρακωμένες) ομάδες και τους μεταφέρει από το «εγώ» στο «εμείς», όπως θα έλεγε κι ο Μακρυγιάννης.

Ο μύθος έτσι ενδυναμώνεται και ανασηματοδοτείται, ενώ ανακατασκευάζεται από την καθημερινότητα. Μπορεί να προτρέπει προς κάποια ενέργεια ή να καθησυχάζει. Πάντως σε κάθε περίπτωση απευθύνεται σε όλους και γίνεται κατανοητός από όλους, όσοι αισθάνονται μέλη μιας κοινότητας.⁶¹

Ο διδακτισμός του μύθου στην αρχαιότητα ταυτιζόταν με την ιδιότητά του να μπορεί να εξηγεί απλουστευτικά τα μυστήρια του σύμπαντος, όπως παραδείγματος χάρη τη δημιουργία του κόσμου. Μπορούσε επίσης να εκπέμπει μια συγκεκριμένη ηθική δείχνοντας στους ανθρώπους ότι η ύβρις φέρνει το φθόνο των θεών και η αλαζονεία πληρώνεται. Αν δεχτούμε ότι ο μύθος είναι κατά κάποιον τρόπο μια συνολική ανάγνωση του κόσμου που απευθύνεται σε όλους και αν τον θεωρήσουμε ως ό,τι ωραιότερο έδωσε η «παιδική ηλικία της ανθρωπότητας», θα πρέπει ταυτόχρονα να θυμηθούμε πως και η πρώτη επαφή με τη μυθική ιστορία παραμένει μια σημαντική εμπειρία πολιτισμού για τον κάθε άνθρωπο ξεχωριστά, η οποία θα μπορούσε να οδηγήσει σ' ένα παιχνίδι αμοιβαιότητας ανάμεσα στο αρχαίο και το μεταγενέστερο, το ατομικό και το συλλογικό, την αθωότητα και την ενηλικίωση.

⁶¹ Ζερβού Α. «Ελληνική αρχαιότητα, μύθος και κλασσικό παιδικό βιβλίο», αναγνώσιμο στην ηλεκτρονική διαδρομή: <http://keimena.ece.uth.gr>, τεύχος 4, Ιούλιος 2006, σσ. 6-11.

Β' ΜΕΡΟΣ: ΜΥΘΟΙ ΤΩΝ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1.

Ο ΟΠΤΙΚΟΣ ΜΑΓΟΣ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ ROBERT WILSON

Εισαγωγή

Το συγκεκριμένο κεφάλαιο πραγματεύεται τη ρηξικέλευθη οπτική του παγκοσμίου φήμης, σύγχρονου Αμερικανού θεατρικού σκηνοθέτη και εικαστικού καλλιτέχνη Robert Wilson.⁶² Η αναφορά στον κορυφαίο δημιουργό ξεκινά με την παράθεση ορισμένων βιογραφικών στοιχείων ώστε να σχηματιστεί μια σφαιρική εικόνα της επαγγελματικής - καλλιτεχνικής του πορείας, συνεχίζεται με την ανάλυση των βασικών χαρακτηριστικών της μεθοδολογίας του με στόχο τη γνωριμία με το καλλιτεχνικό του ύφος και ολοκληρώνεται με λεπτομερή παρουσίαση της παράστασής του *Fables de La Fontaine*⁶³, σε μια απόπειρα να «φωτιστούν» οι πολλαπλές λειτουργίες⁶⁴ των κλασικών μύθων με πρωταγωνιστές ζώα, στο ενήλικο κοινό του δημιουργού.

1.1.Βιογραφικά στοιχεία

Οι *Times* της Νέας Υόρκης έχουν χαρακτηρίσει τον Robert Wilson «κολοσσιαία μορφή στο χώρο του πειραματικού θεάτρου».⁶⁵ Γεννήθηκε το 1941 στο Ουάκο του Τέξας. Ο Wilson φοίτησε στο Πανεπιστήμιο του Τέξας και το 1963 βρέθηκε στη Νέα Υόρκη για να παρακολουθήσει μαθήματα στο Brooklyn's Pratt Institute. Έκτοτε, συνεργάστηκε με τη Byrd Hoffman School και μαζί με τους συνεργάτες του δημιούργησαν τα πρώτα τους έργα, συγκεκριμένα το *King of Spain* (1969), το *Deafman*

⁶² Robert Wilson. Όλα τα βιογραφικά στοιχεία για τον καλλιτέχνη προέρχονται από την επίσημη ιστοσελίδα του, στη διεύθυνση: <http://www.robertwilson.com/about/biography> [πρόσβαση 20/6/2013]

⁶³ Η οποία πραγματοποιήθηκε αρχικά στη Γαλλία με τη συνεργασία της Comédie Française το 2004 και μετέπειτα στο Lincoln Center Festival το 2007 στη Νέα Υόρκη.

⁶⁴ Παιδαγωγικές, συναισθηματικές, ηθικοπλαστικές, καλλιτεχνικές ή άλλες.

⁶⁵ Όπως αναφέρεται στην ιστοσελίδα <http://www.robertwilson.com>.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Glance (1970), *The Life and Times of Joseph Stalin* (1973), και το *A Letter for Queen Victoria* (1974).

Ο Robert Wilson θεωρείται ηγέτης της τότε ραγδαία αναπτυσσόμενης καλλιτεχνικής σκηνής στο κέντρο του Μανχάταν. Στις θεατρικές του δημιουργίες ενσωματώνει με ρηξικέλευθο τρόπο ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνικών μέσων έκφρασης, όπως ο χορός, η κίνηση, ο φωτισμός, η γλυπτική, η μουσική και η συγγραφή. Οι εικόνες που δημιουργεί είναι αισθητικά εντυπωσιακές και συναισθηματικά φορτισμένες, ενώ οι παραστάσεις του έχουν κερδίσει την αναγνώριση κοινού και κριτικών παγκοσμίως.

Από τα πρώτα χρόνια της καλλιτεχνικής του σταδιοδρομίας, στρέφει το ενδιαφέρον του στη δημιουργία έργων όπερας μεγάλης κλίμακας. Χαρακτηριστικό τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η συνεργασία του με τον κορυφαίο συνθέτη Phillip Glass⁶⁶ στην μνημειώδη όπερα *Einstein on the beach* (1976), η οποία έτυχε παγκόσμιας αναγνώρισης και κατάφερε να υπερβεί τις συμβατικές παραστασιακές φόρμες που επικρατούσαν εκείνη την εποχή.

Μετά τον *Einstein*, ο Wilson συνεργάστηκε με μεγάλες ευρωπαϊκές θεατρικές σκηνές και όπερες. Σε συνεργασία με διεθνώς αναγνωρισμένους συγγραφείς και καλλιτέχνες, δημιούργησε πρωτότυπα έργα ορόσημο, τα οποία παρουσιάστηκαν στο *Festival d'Automne* στο Παρίσι, στο *Berliner Ensemble*, στη *Schaubühne* στο Βερολίνο, στο *Thalia Theater* στο Αμβούργο, στο *Salzburg Festival*, και στην *Brooklyn Academy*, στα πλαίσια του *Music's Next Wave Festival*. Κατά τη συνεργασία του με τη *Schaubühne*, δημιούργησε τα έργα *Death, Destruction & Detroit* (1979) και *Death, Destruction & Detroit II* (1987). Αντίστοιχα, στο θέατρο *Thalia* παρουσίασε τα επαναστατικά μουσικά έργα *The Black Rider* (1991) και *Alice* (1992).



Σκηνή από την παράσταση Einstein on the beach στο Μονπελιέ της Γαλλίας.
Πηγή: www.nytimes.com

⁶⁶ Ο Phillip Glass (γεννηθείς το 1937) είναι Αμερικανός μουσικός και συνθέτης. Θεωρείται ένας από τους μεγαλύτερους και γνωστότερους συνθέτες του εικοστού αιώνα καθώς επίσης και ως ο ιδρυτής του κινήματος του *μινιμαλισμού στη μουσική*, με μεγάλη επίδραση στο χώρο του. Ο ίδιος θεωρεί τον εαυτό του κλασικιστή, γεγονός που αποδίδει στις κλασικές σπουδές του στη μουσική.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Ο σπουδαίος δημιουργός έχει επίσης εισαγάγει τη δική του εντυπωσιακή επίσημη γλώσσα στο οπερατικό ρεπερτόριο, συμπεριλαμβανομένων των έργων *Parsifal* (1991: στο Αμβούργο, 1992: στο Χιούστον, 2005: στο Λος Άντζελες), *Μαγικός Αυλός* (1991), *Madame Butterfly* (1993) και *Lohengrin* στη *Metropolitan Opera* της Νέας Υόρκης (1998 & 2006). Το 2005, παρουσίασε στο Φεστιβάλ του Lincoln Center αλλά και σε εκτενή περιοδεία, το έργο του με τίτλο *I La Galigo*, το οποίο βασιζόταν σε ένα επικό ποίημα από την Ινδονησία.



*Θεατρικός μυστικισμός στην παράσταση
I La Galigo.*

Πηγή: www.nytimes.com

Τα επόμενα χρόνια ο Wilson πραγματοποιεί επανεκτελέσεις ορισμένων από τις πιο γνωστές παραγωγές του, όπως το *The Black Rider* (σε Λονδίνο, Σαν Φρανσίσκο, Σίδνεϋ και Λος Άντζελες), το *The Temptation of St. Anthony* (σε Νέα Υόρκη και Βαρκελώνη), το *Erwartung* (στο Βερολίνο), τη *Madama Butterfly* (στην όπερα των Bolshoi στη Μόσχα) και το *Δαχτυλίδι του Νιμπελούγκεν* του Βάγκνερ (στο Παρίσι).

Η μέθοδος και οι τεχνικές του Wilson είναι βαθιά ριζωμένες στις καλές τέχνες. Τα σχέδιά του, τα σχέδια επίπλων, καθώς και εικαστικές εγκαταστάσεις (installations) που έχει δημιουργήσει, έχουν εκτεθεί σε μουσεία και αίθουσες τέχνης σε διεθνές επίπεδο. Επιπρόσθετα, εκτεταμένες αναδρομικές του εκθέσεις έχουν παρουσιαστεί στο Centre Georges Pompidou στο Παρίσι και στο Boston Museum of Fine Arts. Επίσης, έχουν τοποθετηθεί εγκαταστάσεις του καλλιτέχνη στο Stedelijk Museum στο Άμστερνταμ, στο Clink στο Λονδίνο και στα μουσεία Guggenheim στη Νέα Υόρκη και το Μπιλμπάο. Ο Ουίλσον έχει δημιουργήσει ένα εξαιρετικό αφιέρωμα στον Isamu Noguchi, το οποίο έχει εκτεθεί στο Seattle Art Museum, αλλά και εγκαταστάσεις (installations) για τον Giorgio Armani (στο μουσείο Guggenheim), οι οποίες έχουν ταξιδέψει στο Λονδίνο, τη Ρώμη και το Τόκιο.

Κάθε καλοκαίρι ο Robert Wilson δραστηριοποιείται στο καλλιτεχνικό κέντρο Watermill Center, το οποίο είναι ένα ίδρυμα για τις τέχνες και τις ανθρωπιστικές

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

επιστήμες στο ανατολικό Λονγκ Άιλαντ.⁶⁷ Το Watermill Center ιδρύθηκε από τον Robert Wilson με σκοπό να αποτελέσει έναν μοναδικό χώρο έκφρασης και αναζήτησης για νέους καλλιτέχνες από όλο τον κόσμο. Το Watermill συνδιαλέγεται καλλιτεχνικά με κάθε πολιτισμό, κάθε είδους τέχνη και επιστήμη. Οι καλλιτέχνες συμβιώνουν και συνεργάζονται, οικοδομώντας μια παγκόσμια καλλιτεχνική κοινότητα, στην καρδιά της οποίας βρίσκεται η ίδια η εμπειρία της δημιουργίας. Το Watermill επιδιώκει να αποτελέσει σημείο αναφοράς της νέας γενιάς καλλιτεχνών, προωθώντας και στηρίζοντας τη δουλειά τους μέσα από ένα διεθνές δίκτυο ιδρυμάτων, τα οποία υιοθετούν νέες διεπιστημονικές μεθόδους.

Ο Wilson έχει λάβει πολυάριθμα βραβεία και τιμητικές διακρίσεις. Μεταξύ αυτών, συγκαταλέγονται το βραβείο σκηνοθεσίας Obie Award, δύο βραβεία Guggenheim Fellowship (1970 και 1980), μια υποψηφιότητα για το βραβείο θεάτρου Pulitzer (1986), ο Χρυσός Λέων για τη γλυπτική του στη Μπιενάλε της Βενετίας (1993), το 3^ο βραβείο Dorothy and Lilian Gish για την καλλιτεχνική προσφορά του (1996), το Premio Europa από το Taormina Arte (1997), και το εθνικό βραβείο σχεδιασμού Lifetime Achievement. Επίσης, έχει εκλεγεί στην Αμερικανική Ακαδημία Τεχνών και Γραμμάτων και έχει λάβει τον τίτλο του Ιππότη των Τεχνών από το Γαλλικό Υπουργείο Πολιτισμού.

Συνεργάτες του Wilson έχουν υπάρξει, μεταξύ άλλων, οι: Susan Sontag, Lou Reed, Heiner Muller, Jessye Norman, David Byrne, Tom Waits, Rufus Wainwright, Marina Abramovic, Albert Maysles, Gerard Mortier, John Rockwell, Jonathan Safran Foer, Richard Sennett και Nike Wagner.

Ενδεικτικά, όσον αφορά στην καλλιτεχνική σταδιοδρομία του Wilson, έχουν επισημάνει, η Susan Sontag⁶⁸:

⁶⁷ Όλα τα στοιχεία για το Watermill Center προέρχονται την επίσημη ιστοσελίδα του Robert Wilson, συγκεκριμένα στην ηλεκτρονική διαδρομή: <http://www.robertwilson.com/about/bhwhf> [πρόσβαση 20/6/2013]

⁶⁸ Η Susan Sontag (1933-2004) ήταν Αμερικανίδα συγγραφέας και θεωρείται ως μία από τις πλέον σημαίνουσες φιλελεύθερες στοχάστριες του εικοστού αιώνα. Έγραψε βιβλία δημιουργικής λογοτεχνίας, τα οποία μεταφράστηκαν σε περισσότερες από 30 γλώσσες και επιστημονικές μελέτες για δημοφιλείς μορφές τέχνης, ωστόσο έγινε διάσημη για τα κριτικά δοκίμιά της αναφορικά με διάφορα είδη κοινωνικών και καλλιτεχνικών θεαμάτων. Περισσότερα στοιχεία για τη ζωή και το έργο της υπάρχουν στην ιστοσελίδα The Susan Sontag Foundation, με ηλεκτρονική διαδρομή: <http://www.susansontag.com/SusanSontag/> [πρόσβαση 27/7/2013].

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Έχει την υπογραφή μιας σημαντικής καλλιτεχνικής δημιουργίας. Δεν μπορώ να σκεφτώ κανένα άλλο συνολικό δείγμα εργασίας τόσο σπουδαίο ή με τόσο μεγάλη επιρροή, ο Heiner Muller⁶⁹:

Το θέατρό του είναι από μόνο του ένας νέος κόσμος,
η Christine Fersen⁷⁰:

Πρόκειται για τον πιο ευγενή, υπέροχο, γοητευτικό και ζωντανό σκηνοθέτη που έχω συνεργαστεί. Ο Ουίλσον στοχεύει σε ένα έργο άυλο, το οποίο αναδύεται από αμνημονεύτων χρόνων, και αναπαριστά μια κατάσταση παιδικής ηλικίας. Το πετυχαίνει, και τότε το μόνο που μπορείς να πεις είναι: «Δεν θα μπορούσε να είναι οτιδήποτε *παρά* αυτό.»

1.2.Σχετικά με το καλλιτεχνικό ύφος του δημιουργού

1.2.1. Αρχιτεκτονική, χώρος, χρόνος

«Δεν έχω κάποιο μήνυμα. Αυτό που κάνω είναι μια αρχιτεκτονική τοποθέτηση.»

Ήταν η δήλωση που έκανε ο Ουίλσον στον συνεντευκτή του μετά το τέλος της πρεμιέρας της παράστασης *Einstein on the Beach*, συμπληρώνοντας ότι *η οπτική του για το θέατρο* ήταν *«αρχιτεκτονική τοποθέτηση στο χώρο και το χρόνο»*.⁷¹ Η δήλωση του σκηνοθέτη και οι παρεκκλίσεις της με την πάροδο του χρόνου, εστιάζουν το ενδιαφέρον στον τρόπο κατά τον οποίο η «αρχιτεκτονική», η «κατασκευή», η «δομή», η «σύνθεση» και η «φόρμα» είναι έννοιες οπτικά συνώνυμες για αυτόν. Η κοινή τοποθέτηση των όρων από τον καλλιτέχνη εξηγεί την προφανή ιδιαίτερη δική του χρήση του όρου «αρχιτεκτονική», αναφερόμενος όχι σε κάποιο κτίριο ή σχέδιο, αλλά σε ποικίλα

⁶⁹Ο Heiner Muller (1929-1995) ήταν Γερμανός δραματουργός, ποιητής, συγγραφέας, δοκιμογράφος και θεατρικός σκηνοθέτης. Περιγράφεται ως «ο μεγαλύτερος ποιητής της ζωής του θεάτρου» από τον Σάμιουελ Μπέκετ (Samuel Beckett). Κριτικοί του θεάτρου, τον έχουν χαρακτηρίσει ως τον πιο σημαντικό Γερμανό δραματουργό μετά τον Μπρεχτ. Το έργο του αποτελεί μια σημαντική συμβολή στη μεταμοντέρνα δραματουργία και στο *μετα-δραματικό* (postdramatic) θέατρο. Η συγκεκριμένη δήλωση εντοπίζεται στην εισαγωγή του βιβλίου του Stefan Brecht, *The theatre of visions: Robert Wilson*, Methuen Drama, 1994, p.12.

⁷⁰Η Christine Fersen (1944-2008) ήταν Γαλλίδα ηθοποιός και μόνιμη συνεργάτης της Comédie-Française από το 1976. Η συγκεκριμένη δήλωση βρίσκεται στο βιβλίο του Edwart Baron Turk, *French Theater Today: the view from New York, Paris and Avignon*, University of Iowa Press, 2011, p.111.

⁷¹ Shevtsova, M. (2007) *Robert Wilson*, Routledge, p.52.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

φαινόμενα όπως είναι η αντίστιξη στη μουσική, οι αχτίδες φωτός, οι γραμμές που διαγράφονται στο χώρο από σώματα σε κίνηση ή από στην τοποθέτηση υποστηριγμάτων, όλα ως *φόρμες*, κατά μία έννοια, του λόγου. Ορισμένες φορές το λεξιλόγιό του είναι σχεδόν αινιγματικό. Όταν, για παράδειγμα, ζητά από τους ηθοποιούς να είναι «τυπικοί» (formal), εννοεί ότι θα πρέπει να μορφοποιήσουν τη φωνή, τη σωματική έκφραση και τις κινήσεις τους. Όταν ισχυρίζεται ότι οι παραστάσεις του είναι «τυπικές», εννοεί ότι η μεγαλύτερη επιδίωξή του είναι το ύφος τους: οι παραγωγές του *είναι και δεν είναι «σχετικές με» οτιδήποτε*.⁷² Ο ίδιος ο δημιουργός είναι ξεκάθαρος όταν αναφέρεται στον Cézanne⁷³, του οποίου η σύνθεση μέσω των οριζόντιων, κάθετων και διαγώνιων γραμμών προοπτικής, συνάδει με το δικό του:

Ο Cézanne είναι ο αγαπημένος μου ζωγράφος. Η δουλειά μου είναι πλησιέστερη στη δική του παρά οποιουδήποτε άλλου καλλιτέχνη. Η παραγωγή μου *Hamletmachine* μοιάζει με πίνακα του Cézanne στη σύνθεσή του. Ο Cézanne απλοποίησε για να αποκαλύψει εκ νέου την κλασική δομή και τη σύνθεση. Ο Cézanne μου δίδαξε τα πάντα, τη χρήση του



Σκηνή από την παράσταση Hamletmachine (1986)

Πηγή: inc.ongruo.us

χρώματος, του φωτός, των διαγώνιων γραμμών και του χώρου, τον τρόπο που χρησιμοποιώ το κέντρο και τις γωνίες. Οι εικόνες του δεν περιορίζονται από φραγμούς.⁷⁴

⁷² Shevtsova, M. Όπ.π. p.53.

⁷³ Ο Paul Cézanne (1839-1906) ήταν Γάλλος καλλιτέχνης και μετα-ιμπρεσιονιστής ζωγράφος. Το έργο του έθεσε τα θεμέλια της μετάβασης από την αντίληψη της καλλιτεχνικής δημιουργίας του 19^{ου} αιώνα σε ένα νέο και ριζικά διαφορετικό κόσμο της τέχνης στον 20^ο αιώνα. Θα μπορούσε να ειπωθεί, ότι αποτελεί τη γέφυρα μεταξύ του *Ιμπρεσιονισμού* (τέλος του 19^{ου} αιώνα) και της νέας γραμμής καλλιτεχνικής έρευνας, του *Κυβισμού* (αρχές του 20^{ου} αιώνα). Τόσο ο Ματίς όσο και ο Πικάσο, φαίνεται να είχαν παρατηρήσει ότι ο Cézanne «ήταν ο πατέρας όλων». Το έργο του Cézanne καταδεικνύει μια βαθιά γνώση του σχεδίου, του χρώματος και της σύνθεσης. Οι συχνά επαναλαμβανόμενες πινελιές του είναι ιδιαίτερα χαρακτηριστικές και σαφώς αναγνωρίσιμες. Δημιουργούσε, με διαφορετικά επίπεδα χρωμάτων και μικρές πινελιές που συσσωρεύονταν για να σχηματίσουν σύνθετα πεδία. Οι πίνακες του καλλιτέχνη, μεταφέρουν την επίμονη μελέτη των θεμάτων του, μέσα από την αναζήτηση του βλέμματος και την επίμονη έρευνα ενασχόλησης με την πολυπλοκότητα της ανθρώπινης οπτικής αντίληψης.

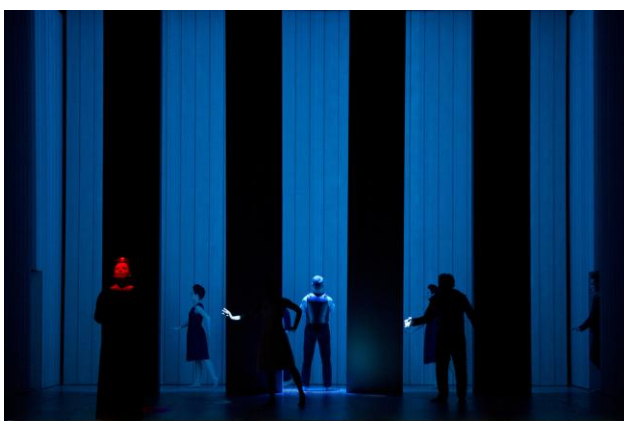
Οι πληροφορίες έχουν αντληθεί από την ιστοσελίδα *Paul Cézanne, the complete works* με ηλεκτρονική διαδρομή <http://www.paul-cezanne.org/> [πρόσβαση 9/8/2013]

⁷⁴ Holmberg, A. (1996) *The theatre of Robert Wilson*, Cambridge University Press, p.79.

«Είμαι οπτικός καλλιτέχνης», «σκέφτομαι χωρικά» αναφέρει ο Ουίλσον.⁷⁵ Παρόλα αυτά, η σκηνή του παρέχει μια προσωρινή διάσταση, μολονότι η παράσταση έχει συνέχεια (διάρκεια), και κατά αυτόν τον τρόπο ορίζεται ο «χρόνος» σε σχέση με το «χώρο» της «αρχιτεκτονικής τοποθέτησής» του.

1.2.2. Η αξία του προσκηνίου

Αναλογιζόμενοι την προεργασία του στην οπτική σύνθεση, είναι αναμενόμενη η προτίμηση του Wilson στην αξία του προσκηνίου, περισσότερο από τους υπόλοιπους σκηνικούς χώρους. Το προσκήνιο, αντισταθμίζει τις σκηνικές δομές του και τους εξασφαλίζει ένα πλαίσιο χωρίς να εγκλωβίζει. Σύμφωνα με τον Wilson, το προσκήνιο φέρει το πλεονέκτημα ότι επιτρέπει στους ηθοποιούς να ακούγονται καλύτερα. Δεν αποτελεί παράδοξο η συγκεκριμένη τακτική, καθώς για το δημιουργό, όπως αποδεικνύεται, η οπτική όπως και η ακουστική του θεάματος, αν και ξεχωριστές δραστηριότητες, ενισχύουν η μία την άλλη. Μάλιστα η υψηλή ανάλυση των δύο (με την εικόνα στο προσκήνιο), επαυξάνει αμφίπλευρα την ποιότητα. Η ισχυρή πεποίθηση του καλλιτέχνη ότι το προσκήνιο έχει τη δύναμη να ευαισθητοποιήσει, υποδεικνύει το λόγο που απορρίπτει καθιερωμένους χώρους και επιλέγει σύγχρονα πρωτοποριακούς για τις παραγωγές του.



Παράδειγμα χωρικών διαβαθμίσεων. Σκηνή από την παράσταση «Οδύσσεια» στην Αθήνα (2012). Πηγή: www.robertwilson.com

Ο Cézanne επίσης κατέδειξε στον Wilson τον τρόπο κατά τον οποίο μπορεί να δημιουργηθεί η εντύπωση της «μνημειακότητας» διαμέσου της εργασίας με τις μορφές, τα σχέδια και τις γραμμές. Ο Wilson, επιδιώκει να δώσει στις μορφές στο χώρο, πρόσθετες διαστάσεις και το πετυχαίνει με την κίνηση και το φωτισμό. Προσδίδοντας κίνηση στους

⁷⁵ Shevtsova, M. Όπ.π.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

τεράστιους «πυλώνες» και «τοίχους» των σκηνικών του, αποδίδει στο χώρο κινητικότητα και δυναμική. Στις περισσότερες παραγωγές του από το 1980 και μετά, είναι εμφανής η τάση του Wilson για σκηνογραφική ανακάλυψη των τριών διαστάσεων της αρχιτεκτονικής οργάνωσης του χώρου, αλλά και το ιδιαίτερο ενδιαφέρον του στη δημιουργία έντασης μεταξύ του τρισδιάστατου χώρου και του δυσδιάστατου χώρου των εικόνων και των σκηνικών, ανάμεσα στο βάθος και την επιφάνεια.

1.2.3. Η «πλήρωση» του χώρου από τον ηθοποιό

Ο χώρος, επιμένει ο Wilson, δεν είναι αυτονόητα «εκεί», δεν θα έπρεπε να θεωρείται ως δεδομένος. Πρέπει να «κατοικηθεί» (να βιωθεί) από τους ηθοποιούς, και να προσδιοριστεί στο παρόν, σε προτεραιότητα από οτιδήποτε άλλο.⁷⁶ Αναφέρει επίσης,

Οι οδηγίες που δίνω είναι αντιπροσωπευτικές. Ποτέ στα τριάντα και πλέον χρόνια δουλειάς στο θέατρο δεν κατεύθυνα τους ηθοποιούς στον τρόπο σκέψης. Δεν είπα ποτέ τι συναισθήματα να εκφράσουν. Δόθηκαν σε όλους πολύ ακριβείς κινήσεις και κατευθύνσεις. Μέσα στο ίδιο πλαίσιο, υπήρχε η ελευθερία στους ηθοποιούς να συμπληρώσουν τη φόρμα. Η φόρμα δεν έχει σημασία. Η κίνηση δεν έχει σημασία. Η δομή που τους παρέχω δεν έχει σημασία. Σημασία έχει ο τρόπος με τον οποίο συμπληρώνει ο ηθοποιός τη φόρμα. Αυτό είναι το πιο σημαντικό. Πολλοί κάνουν τα ίδια βήματα, σημασία έχει όμως πώς ο καθένας συμπληρώνει τη φόρμα.⁷⁷

Η δημιουργικότητα στη δουλειά του ηθοποιού έγκειται στη ενσωμάτωση του προσωπικού του ύφους στη συμπλήρωση της φόρμας, με την «βεβαιότητα» ότι εμφυσεί την προσωπική του «πνοή ζωής» σε αυτό.

Η Isabelle Huppert⁷⁸, η οποία έχει συνεργαστεί με τον Ουίλσον, αναφέρει ότι κατά τη συνεργασία της με το σκηνοθέτη το 1988 στην παράσταση *Quartett*, δεν

⁷⁶ Όπ.π. π. 54.

⁷⁷ Όπ.π. π. 59.

⁷⁸ Η Isabelle Huppert είναι σπουδαία Γαλλίδα ηθοποιός (γεννημένη το 1953), η οποία έχει εμφανιστεί σε περισσότερες από 90 ταινίες και τηλεοπτικές παραγωγές από το 1971. Έχει εμφανιστεί σε 14 ταινίες που συμμετείχαν στο διαγωνιστικό μέρος του Φεστιβάλ των Καννών, κερδίζοντας δύο φορές το βραβείο καλύτερης ηθοποιού (1978, 2001). Επίσης έχει στην κατοχή της πλήθος βραβείων άλλων φεστιβάλ, όπως, μεταξύ άλλων, τα ακόλουθα: βραβείο César (μετρώντας 14 υποψηφιότητες), καλύτερης ηθοποιού στο

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

εγκλωβίστηκε μεταξύ του «κειμένου», του «χαρακτήρα» και της μεγαλειώδους σκηνοθεσίας (γεγονός σύνηθες για πολλούς ηθοποιούς), αντίθετα ένιωσε την ελευθερία να εισάγει στο χαρακτήρα επί σκηνής ολοκληρωτικά προσωπικά της στοιχεία.⁷⁹ Η συνολική παραγωγή, κατευθυνόμενη από το σκηνοθέτη, οδήγησε την ηθοποιό να οικειοποιηθεί το έργο σύμφωνα με τις επιθυμίες της.

Παρόλα αυτά, ο ηθοποιός θα πρέπει να διατηρεί μια συγκεκριμένη απόσταση, η οποία διατηρεί ανοιχτό το χώρο γύρω από αυτόν και ανάμεσα σε αυτόν και το κοινό. Ο αδιατάρακτος ηθοποιός καθίσταται αποστασιοποιημένος από το φως, το χρώμα, το ένδυμα του ρόλου και το μακιγιάζ. Απελευθερωμένος από τη συναισθηματική αναπαράσταση, ο ηθοποιός ερμηνεύει απλές ή δύσκολες πτυχές του έργου μέχρι να γίνει η αντανάκλαση των βαθύτερων νοημάτων του έργου.



Η Isabelle Huppert στην παράσταση Quartett (1998) Πηγή: www.thirteen.org

Ο Wilson παρατηρεί, ότι στην εποχή της έξαρσης της τεχνολογίας ο μόνος τρόπος να αντικρούσουμε τη μηχανή είναι να γίνουμε «μηχανικοί», με την έννοια της «αυτοματοποίησης».⁸⁰ Για το λόγο αυτό, στο θέατρό του δεν πραγματοποιούνται πολλές πρόβες ώστε να επιτυγχάνεται η επιθυμητή ετοιμότητα (μηχανικότητα/αυτοματοποίηση) η οποία θα λειτουργήσει μετέπειτα

απελευθερωτικά. Όμως, ελλοχεύει ο κίνδυνος της «αυτοματοποίησης» του ανθρώπου, ακόμη κι αν η εξάσκηση τελειοποιεί, ο άνθρωπος μπορεί να καταστεί «μηχανικός» με την αρνητική έννοια, γεγονός το οποίο σημαίνει, ο ηθοποιός να εκτελεί θεατρικά χωρίς ανθρώπινη πνοή και χωρίς κρυφό νόημα να γαλουχήσει, την ελευθερία που βιώνει παίζοντας το θεατρικό έργο.

φεστιβάλ Βενετίας (2 φορές: 1988, 1995), την Αργυρή Άρκτο στο φεστιβάλ του Βερολίνου (2002), στα Ευρωπαϊκά βραβεία Κινηματογράφου (2 φορές: 2001, 2002), στο φεστιβάλ του Μόντρεαλ World Film (2002), στο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Μόσχας (1991). Επιπλέον, έχει τιμηθεί με το βραβείο Stanislavski για τις εξαιρετικές επιδόσεις της, στην υποκριτική της μεθόδου Stanislavski. Έχει λάβει τον τίτλο του Ιππότη του Εθνικού Τάγματος Αξίας (Chevalier de Ordre National du Merite) της Γαλλίας και του Ιππότη της Λεγεώνας της Τιμής (Chevalier de Légion d'Honneur).

⁷⁹ Όπ.π.

⁸⁰ Όπ.π. p. 59-60.

1.2.4. Το κείμενο

Ο Bertold Brecht⁸¹ επικροτούσε την ιδέα της χρησιμοποίησης κλασικού κειμένου ως υλικό, αλλά γνώριζε ότι αυτό δεν ήταν ιδιαίτερος εφικτό, καθώς η έννοια της πνευματικής ιδιοκτησίας διατηρούνταν ισχυρή:

Η εμμονή στην ιδιοκτησία μας εμποδίζει στην ανακάλυψη της αξίας της πρώτης ύλης (του έργου) των κλασικών, οι οποίοι θα μπορούσαν να μας έχουν επιτρέψει να τους καταστήσουμε χρησιμοποιήσιμους ξανά. Ο φόβος της πιθανής καταστροφής τους δε μειώθηκε, παρά κάθε δυνατή προσπάθεια προς αυτή την κατεύθυνση.⁸²

Αυτός ο φόβος, κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί εκ των υστέρων, δεν ήταν αβάσιμος: αυτό ακριβώς συνέβη μεταξύ των δεκαετιών 1960 και 1970 όταν σκηνοθέτες όπως ο Robert Wilson χρησιμοποίησαν κείμενα, τόσο κλασικά όσο και σύγχρονα, ως λιτά «λεκτικά τοπία», εστιάζοντας στην προσοχή στην παραγωγή εικόνων. Το αποτέλεσμα ασφαλώς δικαιώνει τη θυσία του κειμένου, καθώς οι ιδιαίτερες οπτικοποιημένες παραγωγές του σκηνοθέτη ήταν εξαιρετικά ομορφότερες από οτιδήποτε θα ήταν ικανός να προσδοκά ο θεατής στη σκηνή. Μολαταύτα, η συγκεκριμένη προσέγγιση δεν θα μπορούσε να ιδωθεί, ως εκ νέου ανάγνωση των κλασικών. Η εγκατάληψη της αντίληψης πως το κείμενο αποτελεί ανακτημένο υλικό, η οποία τοποθετείται στις αρχές του 1980 και η ηθικολογική συζήτηση περί πολιτικής ορθότητας, δεν οδηγεί στην εξασθένιση του *θεάτρου των εικόνων*, μάλλον ευνοεί το αντίθετο.⁸³

⁸¹ Ο Bertold Brecht (1898-1956) ήταν Γερμανός δραματουργός, σκηνοθέτης και ποιητής του 20^{ου} αιώνα. Θεωρείται ο πατέρας του «επικού θεάτρου» (Episches Theater) στη Γερμανία. Τα έργα του χαρακτηρίζονταν αρχικά από πνεύμα καταδίκης του πολέμου και του μιλιταρισμού, ενώ στη συνέχεια παρατηρείται μια αποφασιστική στροφή στη σκέψη και τη ζωή του, που εμπνέεται από τη μαρξιστική φιλοσοφία. Η παγκοσμιότητα του έργου του αναγνωρίστηκε ευρέως μετά το Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο. Τα έργα του κλείνουν μέσα τους μια διάρκεια, καθώς αναδεικνύουν την ανθρώπινη υπόσταση. Έτσι, όχι μόνο δεν καταλύθηκαν από το χρόνο, αλλά τώρα προβάλλονται και τιμώνται περισσότερο παρά ποτέ. Ορισμένα από τα έργα του είναι: *Βάαλ*, *Ταμπούργλα μες τη νύχτα*, *Ο κύκλος με την κλωλιά*, *Η ιδιωτική ζωή της κυρίαρχης φυλής*, *Η όπερα της πεντάρας*, *Η αγία Ιωάννα των σφαγείων*, *Τρόμος και αθλιότητα του Γ'Ράιχ*, *Η ζωή του Γαλιλαίου* και *Η Μάνα Κουράγιο και τα παιδιά της*.

⁸² Όπ.π.

⁸³ Pavis, P. (2013) *Contemporary mise en scene: staging theatre today*, Trans. by Anderson Joel, Routledge, p.209.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

1.2.5. Το ύφος της μεταμφίεσης

Όλα τα είδη μάσκας και μεταμφίεσης εμφανίζονται στις παραστάσεις του Ουίλσον. Υπάρχουν μάσκες ζώων σε στυλ γκροτέσκο, χτενίσματα σε ύφος γελωτοποιού, τα οποία λειτουργούν κι αυτά ως μεταμφίεση, όπως επίσης και μάσκες (ή ακριβέστερα υποκατάστατα μάσκας) λευκού μακιγιάζ, το οποίο καλύπτει το πρόσωπο και το σώμα του ηθοποιού, σε συνδυασμό με έντονο μακιγιάζ στο πρόσωπο και το σώμα του ηθοποιού. Τέτοιου τύπου μακιγιάζ, χρησιμοποιείται στα έργα του σκηνοθέτη από τη δεκαετία του 1980 και ύστερα, επιτείνεται όταν οι καταστάσεις ή οι «χαρακτήρες» είναι κωμικοί, σκοτεινοί ή απειλητικοί. Η αίσθηση ηρεμίας και απόστασης που πηγάζει από τους ηθοποιούς, επίσης λειτουργεί ως ένα είδους μάσκα.

Τα συναισθήματα είναι, επίσης, καλυμμένα, αποδίδονται όμως με έμμεσο τρόπο μέσα από το φωτισμό, το χρώμα, το ένδυμα του ρόλου και άλλα μέσα τα οποία διατηρούν την υποκριτική ικανότητα του ηθοποιού σε απόσταση.



Το λευκό χρώμα ως στοιχείο μεταμφίεσης-μεταμόρφωσης. Στιγμιότυπα από την παράσταση Shakespeare's Sonnets στο Βερολίνο(2011).

Πηγές: www.youtube.com και www.flickr.com (αντίστοιχα)

Η τεχνική του σκηνοθέτη να μετατοπίζει τα συναισθήματα του ηθοποιού μακριά από τον εαυτό του, μεταφέροντάς τα στα σκηνικά στοιχεία, πάντα με ένα νόημα, αποδεικνύουν για μια ακόμη φορά το ύψος της καλλιτεχνικής μαεστρίας του Ουίλσον. Η εξαιρετική γνώση της αξιοποίησης του χώρου και του φωτισμού, η διαδοχή των εικόνων,

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

όπως και το γεγονός ότι ο χώρος δεν είναι σε καμία περίπτωση μιμητικός, έχει δημιουργηθεί σε συνδυασμό με ποικιλία φωτισμού και ηχητικές ενδείξεις από τη μουσική της παράστασης, επικυρώνουν τον υφολογικό χαρακτήρα του έργου του.⁸⁴



Shakespeare's Sonnets (2011).
Πηγή: www.robertwilson.com

1.2.6. Η κίνηση

Η κίνηση είναι ένα ακόμη βασικό στοιχείο στο έργο του Wilson. Ως χορευτής, αναγνωρίζει τη σημασία του τρόπου κίνησης του ηθοποιού στη σκηνή και τη γνώση του βάρους της κυκλοφορίας που φέρει. Ο Wilson χαρακτηρίζει την κίνηση ως «παιχνίδι χωρίς λόγια» και περισσότερο συγκεκριμένα επισημαίνει:

Επιμελούμαι την κίνηση πριν δουλέψουμε με το κείμενο. Αργότερα, συνθέτουμε το κείμενο και την κίνηση μαζί. Ξεκινώ με την κίνηση πρώτα, μέχρι να βεβαιωθώ ότι είναι αρκετά ισχυρή για να στηριχθεί στα δικά της πόδια, χωρίς λόγια. Η κίνηση πρέπει να έχει ένα ρυθμό και τη δική της δομή. Δεν πρέπει να ακολουθήσει το κείμενο. Μπορεί να ενισχύσει ένα κείμενο, χωρίς να το απεικονίζει. Ό,τι ο θεατής ακούει και βλέπει είναι δύο διαφορετικά επίπεδα. Όταν αυτά συνδυαστούν, τότε δημιουργείται μια άλλη πλοκή.⁸⁵

Ο Wilson, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην κίνηση, οργανώνει τις ακροάσεις του γύρω από την αναγκαιότητα της. Στην πρόβα, ο σκηνοθέτης «παρουσιάζει συχνά μια περίτεχνη αλληλουχία κινήσεων» και «ζητά από τον ηθοποιό να τις επαναλάβει».⁸⁶ Ο Thomas Derrah⁸⁷ αναφερόμενος στην διαδικασία ακρόασης δήλωσε:

Όταν πήγα στον Wilson, μου ζήτησε να περπατήσω σε όλη την αίθουσα μετρώντας 31 βήματα (χρονισμός δευτερολέπτου), να καθίσω σε μια απόσταση μετρώντας 7

⁸⁴ Pavis, P. Όπ.π. σ.120.

⁸⁵ Holmberg, A. Όπ.π.ρ.136.

⁸⁶ Όπ.π.

⁸⁷ Thomas Derrah, ηθοποιός στην παράσταση CIVIL warS, του Ουίλσον.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

(αντίστοιχα), και να ακουμπήσω το χέρι στο μέτωπό μου μετρώντας 59 (όπως προηγουμένως). Ήμουν σε αμηχανία καθόλη τη διάρκεια της διαδικασίας.⁸⁸

Ενισχύοντας τη σημασία της κίνησης στα έργα του Wilson, ο Seth Goldstein⁸⁹ δήλωσε ότι:

Κάθε κίνηση από τη στιγμή που μπήκα στην πλατφόρμα μέχρι που έφυγα ήταν χορογραφημένη στο δευτερόλεπτο. Κατά τη σκηνή στο τραπέζι, όλες μου οι κινήσεις ήταν μετρημένες. Τότε αντιλήφθηκα ότι για τον Wilson «όλα είναι χρόνος».⁹⁰

Όταν έρχεται η ώρα για να ενωθεί το κείμενο με την κίνηση, απαιτείται μια ειδική διαχείριση. Ο Wilson, δίνει ιδιαίτερη προσοχή στο κείμενο και διασφαλίζει την ύπαρξη αρκετού «χώρου γύρω από το κείμενο»⁹¹, προκειμένου το κοινό να το απολαύσει. Οι ηθοποιοί, σε κάθε περίπτωση, γνωρίζουν τις κινήσεις τους και το χρόνο στον οποίο έχουν εκτελεστεί, επιτρέποντας στον Wilson να αναστρέψει τις δράσεις σε συγκεκριμένα τμήματα του κειμένου. Γενικός στόχος του είναι, ο ρυθμός του κειμένου να διαφέρει από αυτόν της κίνησης, ώστε το κοινό του να τους εκλάβει ως δύο εντελώς διαφορετικά κομμάτια, βλέποντας τον καθένα ως αυτό που είναι. Όταν στο στάδιο της ιδιαίτερης σύνδεσης των δύο (κειμένου – κίνησης) ο σκηνοθέτης διακόπτει συχνά την πρόβα, επισημαίνοντας ότι κάτι δεν εξελίσσεται σωστά και συμβουλεύει τους ηθοποιούς να ελέγξουν τους χρονισμούς τους,⁹² ουσιαστικά εξηγεί τη σημασία αυτής της ενέργειας:

Ξέρω ότι είναι κόλαση να διαχωριστεί το κείμενο από την κίνηση και να διατηρήσουν δύο διαφορετικούς ρυθμούς. Χρειάζεται χρόνος για να εκπαιδεύσετε τον εαυτό σας να διατηρήσει τη γλώσσα και το σώμα, να εργάζονται ο ένα εναντίον του άλλου. Αλλά ό,τι συμβαίνει με το σώμα, δεν έχει καμία σχέση με ό,τι λέμε. Είναι πιο ενδιαφέρον αν το μυαλό και το σώμα είναι σε δύο διαφορετικές θέσεις, καταλαμβάνοντας διαφορετικές ζώνες της πραγματικότητας⁹³.

⁸⁸ Όπ.π.ρ.137.

⁸⁹ Seth Goldstein, ένας ακόμη ηθοποιός στην παράσταση CIVIL warS.

⁹⁰ Όπ.π.

⁹¹ Όπ.π.ρ.139.

⁹² Όπ.π.

⁹³ Όπ.π.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Οι ρυθμοί διατηρούν το μυαλό σε εγρήγορση, συνειδητά και υποσυνείδητα λαμβάνοντας τα νοήματα πίσω από την κίνηση και το πώς ταιριάζουν με τη γλώσσα. Παρόμοια με τη διαχείριση της έλλειψης του λόγου στα έργα του, ο Wilson παρατηρεί τα ελλείμματα που δύναται να δημιουργήσει η έλλειψη κίνησης. Στην παραγωγή του Wilson *Μήδεια*, υπήρχε μια σκηνή στην οποία η κεντρική ερμηνεύτρια έπρεπε να παραμείνει ακίνητη καθόλη τη διάρκεια του τραγουδιού της, ενώ άλλοι ηθοποιοί μετακινούνταν γύρω της. Ο Wilson ανατρέχοντας στο γεγονός, αναφέρει:

Παραπονέθηκε ότι αν δεν της δώσω τις κινήσεις, κανείς δεν θα την προσέξει. Της είπα ότι αν ήξερε πώς να σταθεί, ο καθένας θα την παρακολουθούσε. Της πρότεινα να αισθανθεί σαν ένα μαρμάρينو άγαλμα της θεάς που στέκεται στο ίδιο σημείο για χίλια χρόνια⁹⁴.

Κατευθύνοντας έναν ηθοποιό να έχει τέτοια σκηνική παρουσία, η οποία να αποπνέει τέτοια δυναμική ώστε να μη χρειάζεται να προφέρει ούτε μια λέξη, αποτελεί μια καλλιτεχνική πρόκληση, η οποία αντικατοπτρίζει ακριβώς αυτό που ο Wilson επιδιώκει να επιτευχθεί με οποιαδήποτε αίσθηση της κίνησης ενεργοποιεί στη σκηνή.

1.2.7. Το φως

Ο Wilson είναι ένας σπουδαίος καλλιτέχνης, ένας πρωτομάστορας της τεχνικής, καθώς με τον τρόπο δουλειάς του έχει τελειοποιήσει τις δυνατότητες του φωτισμού, της γλυπτικής και της κίνησης. Όσον αφορά στη δημιουργία σκηνικών εικόνων, για τον Wilson, το σπουδαιότερο στοιχείο στην προσέλευση της προσοχής του ματιού είναι το φως. Ο ίδιος αγαπά το φως κι επιμένει ότι αυτό αποτελεί το πιο ενδιαφέρον μέρος στο θέατρο, καθώς έχει τη δυνατότητα να συνενώσει τα επιμέρους στοιχεία, να διαφοροποιήσει τις γραμμές και τις φόρμες των σκηνικών αντικειμένων και των σωμάτων των ηθοποιών, μπορεί να δώσει νέες διαστάσεις στο χώρο, ο οποίος δύναται να διαφοροποιείται με κάθε αλλαγή του. Το φως για το δημιουργό, είναι ένα μαγικό ραβδί.

⁹⁴ Όπ.π.ρ.147.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική

Το φως προσδίδει στις θεατρικές εικόνες του Wilson, τον ιδιαίτερο χαρακτήρα τους. Το θέατρό του είναι θέατρο φωτός και οι σκηνοθετικές του παρεμβάσεις ερμηνεύουν τον τρόπο κατά τον οποίο το χρησιμοποιεί.⁹⁵ Οι πίνακες που δημιουργεί αξιοποιούν το φως ως ένα μέσο οργάνωσης των σκηνικών εικόνων και ως βασική πηγή της σύνθεσης αυτών. Ο σκηνοθέτης δημιουργεί μια ιεραρχική οπτική δομή. Αξιοποιώντας την ικανότητα του ματιού να εστιάζει άμεσα σε ένα φωτεινό σημείο, κυρίως όταν έρχεται σε αντίθεση με μια σκοτεινή περιοχή να το περιβάλλει, δίνει στις σκηνικές του εικόνες μια δυναμική εστίαση, κατευθύνοντας την οπτική του θεατή και τοποθετώντας το μέσα στη σύνθεσή του. Ο Wilson αποφεύγει την οπτική σύγχυση, παρέχοντας στο θεατή επαρκές χρονικό διάστημα να ανακαλύψει τις εικόνες του.

Μέσω του φωτός ο δημιουργός υποβοηθά οπτικά το θεατή, να αντιληφθεί τα βασικά στοιχεία της σύνθεσης ως ένα αρμονικό σύνολο. Η διάρθρωση και ο ορισμός του σκηνικού χώρου πραγματοποιείται, ακολουθώντας την οπτική του καλλιτέχνη, καθώς οι ρυθμίσεις του φωτός χαράσσουν τα πλαίσια

και υποδεικνύουν τον τρόπο που λειτουργεί η φαντασία του. Ο ίδιος χώρος στην ίδια σκηνή με το ίδιο σκηνικό ακολουθεί μια διαδικασία προσδιορισμού και επαναπροσδιορισμού του, καθώς το φως τροποποιείται. Το φως δύναται να δομήσει την προσωπική αίσθηση του χώρου του θεατή. Ακολουθώντας συγκεκριμένες τεχνικές



*Το φως ως δομικό στοιχείο
στην παράσταση Black Rider
(1990) Πηγή:
www.robertwilson.com*



*Φως και διαβαθμίσεις τοπίου. Σκηνή από την
παράσταση Threepenny Opera στο Βερολίνο(2007).
Πηγή: www.robertwilson.com*

⁹⁵ Holmberg, A. (1996) *The theatre of Robert Wilson*, Cambridge University Press, p.121.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

φωτισμού, είναι σε θέση να δημιουργήσει χώρους περιορισμένους ή ανοιχτούς, επιφανειακούς ή με διάφορες διαβαθμίσεις.⁹⁶



Φως και αλλαγές στην αίσθηση του χώρου στην παράσταση Pelleas and Melisande (2012)

Πηγή: www.voltarivoltar.com

Ο σκηνοθέτης εργάζεται με το χώρο, κι όπως παρατηρεί, το φως επιτρέπει να αποκαλυφθεί η αρχιτεκτονική του χώρου. Υπάρχει, επίσης, η δυνατότητα το φως να δημιουργήσει νέους χώρους, για αυτό το λόγο ξεκινά πάντα με το φως. «Χωρίς φως δεν υπάρχει χώρος. Με το φως μπορείς να δημιουργήσεις πολλές νέες μορφές χώρου. Κι ένας διαφορετικός χώρος είναι μια διαφορετική πραγματικότητα.»⁹⁷

1.2.8. Η φόρμα

Ο Wilson έχει δηλώσει πως θεωρεί βαρετό τον υπέρτατο φορμαλισμό της φόρμας. «Το σημαντικό είναι η φόρμα να σε οδηγεί κάπου, να βρίσκεις τον τρόπο να συμπληρώνεις τη φόρμα. Σε τελική ανάλυση, ο φορμαλισμός και ο ρεαλισμός είναι παραπλήσιες έννοιες. Υπερβαίνοντας τις υφολογικές διαφορές, και οι δύο καταπιάνονται με τις ίδιες εσωτερικές συγκρούσεις και τις ίδιες εσωτερικές αλήθειες.»⁹⁸

Η σύνθεση εισηγείται το ρυθμικό χαρακτήρα στο φωτισμό του Wilson. Οι φωτισμοί του σκηνοθέτη θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν «ρευστοί», καθώς τείνουν να μεταβάλλουν διαρκώς την οπτική μας αντίληψη, κατ' επέκταση με ανάλογο τρόπο και τη διανοητική. Η μεγαλοφυΐα στον φωτισμό του Wilson, ο οποίος θεωρείται κορυφαίος στους φωτισμούς της σύγχρονης θεατρικής σκηνής, έγκειται στο γεγονός ότι, πραγματοποιεί πολλές ανεπαίσθητες αλλαγές φωτός, σε αντίθεση με άλλους σκηνοθέτες οι οποίοι κινούνται σε πιο συμβατικά μονοπάτια (φως στην έναρξη και τη λήξη της παράστασης, στις εναλλαγές των σκηνών και σε ορισμένα εμφατικά σημεία αυτών). Παραδείγματος χάρη, στην παράσταση Quartett, η οποία είχε διάρκεια 90 λεπτά,

⁹⁶ Όπ.π. p.122.

⁹⁷ Όπ.π.

⁹⁸ Όπ.π.

ΜΥΘΟΙ Ζ Σύγχρονα εγχειρή

πραγματοποίησε 400 «νύξεις» (εναλλαγές) φωτός. Ο σκηνοθέτης έχει την ικανότητα να «μελοποιεί», συνθέτοντας μια σύνθετη δομή φωτισμού. Πιστός στην τεχνική του, δημιουργεί μια ζωντανή «χορογραφία» φωτός, η οποία επηρεάζει και καθοδηγεί, απόλυτα συν-ταιριασμένη με την πλοκή, την κίνηση των ηθοποιών και τη μουσική, την σκηνική δράση.



Παιχνίδια φωτός στην παράσταση Quartett.

Πηγή: www.nytimes.com

1.2.9. Σκηνικές εικόνες



Όταν εικόνα μιλά...Lulu στο Festival D'Automne (2011) Πηγή: www.theredlist.fr

Οι εικόνες του Wilson «μιλούν όταν η γλώσσα αποτυγχάνει και οδηγούν το θεατή σε μέρη όπου τα λόγια δεν καταφέρνουν».⁹⁹ Οι εικόνες του σκηνοθέτη, αυτόνομες και υποβλητικές, όμορφες και διαταρακτικές, αναπαριστούν τον τρόπο, την ταχύτητα και τη ζωντάνια κατά την οποία η όραση αντιλαμβάνεται. Οι εικόνες δεν

πραγματοποιούν προτάσεις, αλλά γενικεύουν ταυτόχρονα πολλαπλά μηνύματα. Η θεατρική αναπαράσταση αντιστέκεται στην υπεροχή της λεκτικής απόδοσης του έργου και λειτουργεί υπέρ της δύναμης της εικόνας. Οι σιωπηρές εικόνες του σκηνοθέτη μιλούν αλλά δεν τις ακούν όλοι.

⁹⁹ Όπ.π. p.52

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Η δύναμη της εικόνας. Από την παράσταση Old Lady στην Αθήνα (2013). Πηγή: www.mif.co.uk



*Η επιβλητικότητα της σκηνικής εικόνας στο Peer Gynt στο Όσλο (2005).
Πηγή: www.robertwilson.com*

1.2.10. Η αναπαράσταση του νοήματος

Ο Wilson επιλέγει να αναπαραστήσει το νόημα ενός έργου. Η σύλληψη του βαθύτερου νοήματος του έργου είναι μια διαδικασία, η οποία απορρέει από την ουσιαστική (συνειδητή) κατανόηση του κειμένου. Το έργο του δραματοποιεί τον τρόπο κατά τον οποίο η συνείδηση λειτουργεί, ταλαντευόμενη ανάμεσα στο παρελθόν και στο παρόν μεταξύ διαφορετικών επιπέδων της πραγματικότητας. Στην παράσταση *Quartett*, παραδείγματος χάρι, στην πρώτη πράξη του έργου, ο Wilson, ο οποίος σκηνοθέτησε τον εαυτό του, παρουσιάζει έναν διακεκομμένο, έντονα συνειδησιακό μονόλογο. Στη δεύτερη πράξη, προς εντύπωση του κοινού, η Lucinda Childs¹⁰⁰, σκηνοθετώντας τον εαυτό της, παρουσίασε τον ίδιο μονόλογο. Το νόημα του κειμένου και τα απορρέοντα από αυτό συναισθήματα, με τον τρόπο που εκφράστηκαν από τον κάθε καλλιτέχνη, έρχονταν σε έντονη αντίθεση. Το κοινό βρέθηκε έκπληκτο μπροστά στο γεγονός ότι άκουσε τον ίδιο μονόλογο δύο φορές. Ο μονόλογος του Wilson είχε ύφος αποστασιοποιημένο, ψυχρό και ακριβές. Από την άλλη μεριά, ο μονόλογος της Τσάιλντς κινήθηκε μεταξύ Katharine Hepburn και Lucille Ball, επαναφέροντας στο προσκήνιο ένα

¹⁰⁰ Η Lucinda Childs (γεννήθηκε το 1940) είναι Αμερικανίδα μεταμοντέρνα χορεύτρια και χορογράφος. Οι συνθέσεις της είναι γνωστές για τις μινιμαλιστικές τους κινήσεις αλλά ταυτόχρονα για τις πολύπλοκες μεταβάσεις τους. Η Childs είναι διάσημη για την ικανότητά της να μετατρέψει την παραμικρή κίνηση σε ένα πολυσύνθετο χορογραφικό αριστούργημα. Η χρήση των μοτίβων, η επανάληψη και η διάλεκτος που επιλέγει οδήγησαν στη δημιουργία ενός μοναδικού χορογραφικού ύφους, συχνά απαράμιλλο στον πειραματισμό.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

είδος «εκκεντρικής» κωμωδίας, δίνοντας στο λόγο, με παιγνιώδες ύφος, ζεστασιά και χρώμα. Ο καθένας από τους δύο έδωσε έμφαση σε διαφορετικά σημεία. Με τη σωματική έκφραση, τις κινήσεις, τον τόνο της φωνής, τη μουσική, το φωτισμό, το ένδυμα του ρόλου, οι δύο καλλιτέχνες, μετατόπισαν τη σημασιολογική ερμηνεία και αποσταθεροποίησαν το νόημα του κειμένου. Όπως υποστηρίζει ο Wilson, τα νοήματα ενός έργου δεν είναι συνδεδεμένα με έναν και μόνο τρόπο με το κείμενο:

Δεν θα πρέπει να υποδεικνύουμε στο θεατή το νόημα ενός έργου. Το θέατρο, το οποίο υπαγορεύει μία ερμηνεία είναι αισθητικός φασισμός. Με την αφαίρεση (αποδέσμευση) ενός (και μοναδικού) νοήματος από μια πρόταση, το κείμενο αποκτά πλήθος νοημάτων.[...] Στο δικό μου θέατρο, κάθε άτομο από το κοινό συνθέτει όλα τα στοιχεία που λαμβάνει με τρόπο διαφορετικό. Και με αυτό τον τρόπο αποκαλύπτονται πολλαπλές ερμηνείες του έργου. Το κοινό, επομένως, φτιάχνει την ερμηνεία.¹⁰¹

Το θέατρο του Wilson, επιδιώκει το διάλογο με το κοινό στην πλήρωση του νοήματος. Το κοινό καλείται, με την ενίσχυση του σκηνοθέτη, να επεκτείνει την έννοια και την αξία της τέχνης. Οι θεατρικές αναπαραστάσεις στη σκηνή του Wilson «εκπαιδεύουν», κατά μία έννοια, το θεατή να αλλάξει ριζοσπαστικά τις ιδέες του για το θέατρο και τις ερμηνείες που προσδοκά από αυτό. Ο σκηνοθέτης επιθυμεί η σχέση μεταξύ θεατή και έργου να αλλάξει. Κι αυτό συμβαίνει καθώς το κοινό δεν αντιμετωπίζεται πια ως παθητικός δέκτης ενός προκατασκευασμένου νοήματος, τουναντίον αναλαμβάνει έναν κεντρικό ενεργητικό ρόλο δυναμικής «ανταλλαγής».¹⁰²

1.2.11. Η αποσταθεροποίηση του εαυτού

Ο Wilson αποσταθεροποιώντας το κείμενο και θέτοντας σε κίνηση το παιχνίδι του νοήματος, αποσταθεροποιεί την αντίληψη του εαυτού, η οποία είναι στενά

¹⁰¹ Όπ.π. σ.61.

¹⁰² Όπ.π. σ.63.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

συνδεδεμένη με τη γλώσσα. Θέτοντας την προβληματική της γλώσσας, τίθεται και η προβληματική του εαυτού. Ο άνθρωπος επιχειρεί να ερμηνεύσει τον εαυτό του, κι αυτό συνήθως συμβαίνει με τη διαμεσολάβηση της γλώσσας και των ερμηνειών που δίνει ο ίδιος στην πραγματικότητα. Ο Jerome Bruner¹⁰³, βεβαιώνει ότι «Μια ζωή βιωμένη είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με μια ζωή ειπωμένη. Παρατηρούμε τις ζωές σαν ιστορίες, κι οι ιστορίες δεν συμβαίνουν απλά, χωρίς λόγο. Κάποιοι τις αφηγούνται. Ο εαυτός που θυμάμαι είναι απλά μια αφήγηση.»¹⁰⁴ Ο άνθρωπος δημιουργεί μια ιστορική αφήγηση της ζωής και το μέσο αυτής της αφήγησης είναι η γλώσσα. Προσδιορίζει την ταυτότητά του με αυτόν τον προκατασκευασμένο τρόπο ομιλίας, κι αποδέχεται την αφήγηση ως πραγματικότητα. Συνεπώς, η αίσθηση του ατόμου για τον εαυτό του, συνδέεται με τη γλώσσα που χρησιμοποιεί για να αναφερθεί στον δικό του εαυτό. Ο Wilson υπονομεύει τις βάσεις ενός σταθερού και συνεκτικού εαυτού. Με τον ίδιο τρόπο που η γλώσσα του Wilson αποσταθεροποιεί την επιστημολογία, αντίστοιχα αποσταθεροποιεί την ανθρώπινη οντολογία.

1.2.12. Η γλώσσα ως πηγαίος ήχος

Ο Wilson, στο πλαίσιο του πειραματισμού του με τη γλώσσα, εξερευνά τους ποικίλους ήχους των λέξεων. Εμφανίζει μια ιδιαίτερη ευαισθησία σε σχέση με τον ήχο και συχνά επιλέγει ένα αντι-ρεαλιστικό ηχόχρωμα. Αγαπά τη μουσικότητα των λέξεων, επιδιώκει ο λόγος των ηθοποιών να διατηρεί το χρώμα, τη διάρκεια, την τονικότητα, και την προφορά που φέρουν οι λέξεις. Ο Wilson συνθέτει το φωνητικό αποτέλεσμα των παραστάσεών του με έναν τρόπο που συνάδει με αυτόν του Μότσαρτ στις κλασικές του συνθέσεις.¹⁰⁵ Όπως, παραδείγματος χάρη, συνέβη στην παράσταση *Hamletmachine* με τη φράση «κρεούργησε έναν χωρικό», η οποία επαναλήφθηκε πέντε φορές. Κάθε φορά η επανάληψη των λέξεων προφερόταν με τρόπο που βαθμιαία εκτεινόταν σε μελωδικό στιχάκι, το οποίο έτρεπε τα λόγια σε μελωδία. Ο σκηνοθέτης δημιουργεί παίζοντας με τις

¹⁰³ Ο Jerome Bruner (γεννημένος το 1915) είναι Αμερικανός ψυχολόγος, με σημαντική συνεισφορά στην γνωστική ψυχολογία, στην ιστορία και τη γενική φιλοσοφία της εκπαίδευσης. Έχει εισηγηθεί τη γνωστική θεωρία μάθησης στην εκπαιδευτική ψυχολογία. Ο Bruner είναι σήμερα ανώτερος ερευνητής στη Νομική σχολή του Πανεπιστημίου της Νέας Υόρκης. Είναι πτυχιούχος των Πανεπιστημίων Duke και Harvard.

¹⁰⁴ Όπ.π.

¹⁰⁵ Όπ.π. σ.72.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

λέξεις με σκοπό να εμφυσήσει νόημα στον ήχο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της τακτικής εντοπίζουμε στην παράσταση *Quartett*, όπου ο δημιουργός έδωσε τη σκηνοθετική οδηγία στην Childs να προφέρει τραυλίζοντας επανειλημμένα τον πρώτο φθόγγο (αι) στη λέξη *αίμα*, μέχρι ο ήχος να μετατραπεί σε ένα κελάρυσμα, το οποίο θα αναπαριστά αναβλύσεις αίματος. Αντίστοιχα, στο *Letter for Queen Victoria*, το πρωταρχικό του ενδιαφέρον ήταν να θέσει τη φωνή του ενός ηθοποιού έναντι του άλλου, με σκοπό να δημιουργήσει νέα ηχητικά μοτίβα.

Ο πειραματισμός του Wilson με τον ήχο αποδεικνύει ότι η γλώσσα αποπνέει πολλά περισσότερα από αφηρημένα σημασιολογικά μηνύματα¹⁰⁶ Τα παιδιά, σε ανάλογη λογική, ανταποκρίνονται στην ομιλία πολύ πριν καταλάβουν τη γλώσσα καθώς ο τρόπος που εκφέρεται ο λόγος εκφράζει πολύ περισσότερα από ό,τι το περιεχόμενό του. Η απόλαυση της γλώσσας προϋποθέτει τον πειραματισμό με τους ήχους της μέσω των αισθήσεων. Πολλά από αυτά που η φωνή επικοινωνεί δεν είναι λεκτικά, κι ο τόνος αυτής συχνά έρχεται σε αντίθεση με τις λέξεις. Ο Wilson διερευνά όλα αυτά τα πεδία.

1.2.13. Η μαγεία της γλώσσας

Το θέατρο του Wilson αποδίδει στη γλώσσα την αρχέγονη δύναμή να τρέψει σε θεατό το αθέατο στοιχείο, να υπερβεί τα όρια της καθημερινής εμπειρίας και να οδηγηθεί σε εξαιρετικές σφαίρες συνειδητότητας όπου η πνευματικότητα ταυτίζεται με μια υπερβατική εμπειρία. Μεγάλο μέρος από την ενέργεια αυτής της τελετουργίας πηγάζει από τη μαγεία της γλώσσας. Όντας κυρίαρχη από συγκεκριμένο φωνολογικό τύπο, μελωδικό ρυθμό, επανάληψη, μεταφορές, παραλληλισμούς και λέξεις με χαμένα μηνύματα στην πάροδο του χρόνου, η *τελετουργική γλώσσα*¹⁰⁷ ηχεί με ιδιαίτερο τρόπο στην καθημερινή πρακτική. Η τελετουργική γλώσσα, μορφοποιημένη με συνέπεια, εξωθεί τις εκφραστικές δυνατότητες της γλώσσας στα όρια και προοριζόμενη να οδηγήσει το άτομο στην υπέρβαση, γίνεται εκστατική.¹⁰⁸ Επιπλέον, δίνει έμφαση στους

¹⁰⁶ Όπ.π. σ.73.

¹⁰⁷ Η τελετουργική γλώσσα, συχνά ακατάληπτη, συνδέεται με ιερά, θεολογικά ή λαογραφικά κείμενα (Εβραϊκά, Λατινικά, Αραβικά, Σανσκριτικά ή άλλα). Δεν προορίζονται όλες οι τελετουργικές γλώσσες να είναι κατανοητές από τους συμμετέχοντες. Ο στόχος τους δεν είναι η επίτευξη της επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων αλλά η δημιουργία επαφής με το αθέατο.

¹⁰⁸ Όπ.π.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ήχους των λέξεων και αναβαθμίζει τη γλώσσα σε υπέρτατη εμπειρία των αισθήσεων και των συναισθημάτων. Η τελετουργική γλώσσα εκτελεί μια δράση λόγου, τροποποιεί τη φυσική κατάσταση του ατόμου. Η ανθρωπολόγος Annette Weiner αναφέρει ότι,

αρκετές από τις ανθρώπινες εντάσεις μπορούν να επιλυθούν μόνο με τη δύναμη της τελετουργίας. Η τελετουργία δύναται να επουλώσει τις πληγές της ψυχής, μέσω της μαγείας των λέξεων. Το σημασιολογικό νόημα των λέξεων σε μια τελετουργία έχει ελάχιστη αξία, περισσότερο σημαντική είναι η μαγική τους δύναμη.¹⁰⁹

Ο Wilson, στον επίλογο της τέταρτης πράξης της παράστασης *The CIVILwarS* μετατρέπει τη γλώσσα σε τελετουργική. Το κείμενο αποτελείται από αποσπάσματα από διάσημα κείμενα της Βίβλου, του Ουίλιαμ Σαίξπηρ και των αδελφών Γκριμ. Προερχόμενα από διαφορετικούς τόπους και εποχές, αρκετά παλαιές και μακρινές, αυτά τα κείμενα δημιουργούν πολλαπλά πλαίσια αναφοράς προσέγγισης του ίδιου θέματος: *τη σφαγή των αθώων*. Ο επίλογος ξεκινά με ένα μυστηριώδες ημίφως. Σταδιακά



Σκηνή από τη 12ωρη παράσταση *CIVIL warS* (2005).

Πηγή: www.nytimes.com

κι ενώ η σκηνή φωτίζεται αποκαλύπτονται τελετουργικά οι σκηνικές πράξεις, οι αφηγήσεις των ιστοριών και η πλοκή. Όταν η *κουκουβάγια του χιονιού* ψέλνει την προσευχή “yaw itam quw yaykyalaqu yaw” για τον ερχομό της ειρήνης, ακούγεται στο κοινό σαν μία παράξενη ακατανόητη δέηση. Αναλόγως ακολουθούν κι άλλα παρόμοια στιγμιότυπα, τα οποία αν και με ακατάληπτο λόγο, προκαλούν έντονα συναισθήματα στο κοινό και με τη μαγική δύναμη των χαρακτηριστικών τους παρασύρουν συναισθηματικά το κοινό, προσφέροντάς του έντονη συγκινησιακή φόρτιση και η διαδρομή μέσα από τις

¹⁰⁹ Όπ.π.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

κλιμακούμενες πράξεις του έργου επιλύει τις συγκρούσεις που έχουν προηγηθεί με εξαιρετική αρμονία.

1.3 Οι μύθοι του Jean de la Fontaine

1.3.1 Οι κλασικοί μύθοι ζώων μέσα από το πρωτοποριακό πρίσμα του Robert Wilson

Οι *Μύθοι του La Fontaine*¹¹⁰, παρουσιάστηκαν με τεράστια επιτυχία στην *Comédie Française* το 2004 και στο Lincoln Center Festival στη Νέα Υόρκη τον Ιούλιο



Στιγμιότυπο της παράστασης Fables de La Fontaine (2004&2007). Πηγή:www.nytimes

του 2007. Η παράσταση του Robert Wilson παρουσίαζε 19 από τους 245 μύθους του ποιητή. Για κάθε ένα, ο σκηνοθέτης επινοεί έναν εξάισιο εικαστικά πίνακα επί σκηνής. Η παράσταση αρχίζει με ένα βωβό πρόλογο, σαν μπαρόκ κακέκτυπο του Michael Galasso¹¹¹, ο οποίος παρουσιάζει όλο το θίασο των δεκαπέντε ερμηνευτών, συμπεριλαμβανομένου ενός βατράχου

που χοροπηδά, κι ενός αρσενικού ελαφιού που στέκεται στις μύτες των ποδιών του, όλοι χορογραφημένοι από την Beatrice Massin.¹¹²

Ορισμένοι ηθοποιοί φορούν σμόκιν με περίτεχνες μάσκες ζώων, ορισμένοι σε απόλυτη



¹¹⁰ *Les Fables de La Fontaine*.

¹¹¹ Ο Michael Galasso (1949-2009) ήταν Αμερικανός συνθέτης, μουσικού διευθυντή. Συνέθεσε μουσική για το θέατρο και τον κινηματογράφο. Βραβείο César καλύτερης μουσικής για την ταινία *Sérachine*. Πληροφορίες προέρχονται από την ιστοσελίδα www.michaelgalasso.com.

¹¹² Η Beatrice Massin είναι μία από τις μεγαλύτερες ειδικούς στον μπαρόκ χορό. Οι χορογραφίες της ενσωματώνουν μπαρόκ στοιχεία στο σύγχρονο χορό.

Η Κριστίν Φερσέν ως Jean de La Fontaine.

Πηγή:www.agatfilms.com

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ζωώδη ιεραρχία αφήνοντας όμως τα πρόσωπά τους ορατά. Η ηθοποιός Christine Fersen,¹¹³ σύντομα γίνεται η επικεφαλής του θιάσου, καθώς εμφανίζεται φορώντας μαύρο γιλέκο, στολισμένο με φραμπαλάδες από λευκό λινό ύφασμα και πληθωρική περούκα: απεικονίζοντας τον La Fontaine,¹¹⁴ ο οποίος, με ένα σκήπτρο (ραβδί) στο χέρι, αφηγείται τον εναρκτήριο μύθο της παράστασης «Το ερωτευμένο λιοντάρι».

Όπως συμβαίνει και με τα πρωτότυπα ποιήματα (μύθους), αρκετά από τα οποία είναι εμπνευσμένα από τους μύθους του Αισώπου, ο Wilson έχει τοποθετήσει τα δικά του ζώα (πρωταγωνιστές) να μιλούν τη δική τους γλώσσα, να κάνουν το δικό τους διάλογο, ενώ διανέμει αφηγηματικά κομμάτια ποικιλοτρόπως στον La Fontaine, με ζώα



Ο La Fontaine εν χορώ με τους ήρωές του. Πηγή: www.evene.fr

που βρίσκονται μέσα σε μύθους ή ακόμη και με ζώα από άλλους μύθους. Σε αρκετά στιγμιότυπα ο Wilson τοποθετείται με έναν ιδιαίτερο, ελεύθερο, τρόπο που, ως φαίνεται, είναι υπολογισμένος να αφυπνίσει τους απανταχού λάτρεις της λογοτεχνίας.

Η εικόνα με ήχο αντικαθιστά τη δραματουργία της λέξης. Το κείμενο είναι αυτούσια ακουστικό, με σωστή προφορά από τους ηθοποιούς, και η εικόνα με την απaráμιλλη ομορφιά της, όχι μόνο εκφράζει το περιεχόμενο των *Μύθων* αλλά

ταυτόχρονα αποτυπώνει το νόημά τους.¹¹⁵ Οι εικόνες συμβάλλουν με κάθε έννοια στην εκ νέου ανάγνωση των *Μύθων*, εγκαταλείποντας την κυριαρχία της λογοτεχνίας, καθοδηγώντας προς την κυριαρχία των οπτικών τεχνών. Η Γερμανίδα δραματουργός Hellen Hammer επισημαίνει:

Η κατευθυντήρια γραμμή και τα επιλεγμένα θέματα είναι απόρροια μιας δημιουργικής ομάδας, η οποία εργάζεται αξιοποιώντας αντιθετικά δίπολα, όπως: βαρύτητα-ελαφρότητα, γελοιοποίηση-σοβαρότητα, κωμωδία-τραγωδία, αισιοδοξία-απαισιοδοξία,

¹¹³ Η Christine Fersen, όπως αναφέρθηκε παραπάνω.

¹¹⁴ Ο Jean de La Fontaine (1621-1695) ήταν ο πιο διάσημος Γάλλος μυθοποιός κι ένας από τους πιο διαδεδομένους Γάλλους ποιητές του 17^{ου} αιώνα. Είναι γνωστός κυρίως για τους *Μύθους* του (Fables), οι οποίοι αποτέλεσαν πρότυπο για τους μετέπειτα μυθοποιούς στην Ευρώπη. Οι *Μύθοι* του κινήθηκαν στο ύφος των μύθων του Αισώπου και άλλων μύθων με πρωταγωνιστές ζώα από αρχέγονους πολιτισμούς.

¹¹⁵ Pavis, Ρ.Ο.π.209

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

διάρκεια-συντομία, ανοησία-σύνεση, παίζοντας με τις αντιθέσεις των μεγεθών (λιοντάρι/έντομο), ή με την πληθικότητα (ένα, δύο, τρία ή ολόκληρη ομάδα ζώων).¹¹⁶

Ο La Fontaine δεν λειτουργεί σαν ανεξάρτητη αυθεντία. Ο Wilson διαχειρίζεται τον κόσμο του ώστε να γίνει δικός μας. Κι ενώ οι σκηνές, που διαδέχονται η μία την άλλη φέρουν το αλάνθαστο οπτικό αποτύπωμα του σκηνοθέτη. Οι απειλητικές γεωμετρικά σκιές, οι αυτο-αποδομητικές κινήσεις των ηθοποιών και τα εκκεντρικά στοιχεία των διαφορετικών τύπων των ηρώων του έργου, επικυρώνουν το ύφος του Αμερικανού δημιουργού, με εξαιρετική αμεσότητα.

Στις αρκετά γνωστές ιστορίες: «Το κοράκι και η αλεπού», «Το λιοντάρι και το κουνούπι», «Η βελανιδιά και το καλάμι», ο Wilson δεν επιχειρεί προφανή σάτιρα. Αντί αυτού, ο ίδιος επικεντρώνει στην αρπακτικότητα, το φόβο, την πείνα και τη θλίψη που εμποτίζει κάθε παραμύθι της εξουσίας, την υποκρισία και την επιβίωση.¹¹⁷ Το καλλιτεχνικό αποτέλεσμα καταφέρνει να εξισορροπεί, φαινομενικά μαγικά, τη μπαρόκ κομπόζη με την αρχέγονη αγριότητα, και αναμφισβήτητα η συγκεκριμένη τάση εμποτίζει κάθε επίπεδο.



Η δηκτικότητα των ηρώων, όπως αποκαλύπτεται σε στιγμιότυπο της παράστασης. Πηγή: www.theatermania.com

1.3.2. Μαγευτική οπτική

¹¹⁶ Όπ.π.

¹¹⁷ Brandley, B. (2007) *On the surface, the Moral. Beneath That, the Blood*, άρθρο δημοσιευμένο στους New York Times, διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διαδρομή: http://theater.nytimes.com/2007/07/12/theater/reviews/12fabl.html?pagewanted=all&_r=0 [πρόσβαση 12/8/2013]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Ο Wilson έχει συχνά επιμένει στην πρωτοκαθεδρία της εικόνας και του ήχου πάνω από τη λέξη. Στο συγκεκριμένο έργο, με μεγάλη επιτυχία, αφήνει τις λέξεις να δείξουν το δρόμο αλλά και να μετασχηματιστούν από τις εικόνες και τους ήχους γύρω τους. Με αυτό τον τρόπο, αποδεικνύει ότι υπάρχει πλούτος, ρευστότητα και ευελιξία σε ένα παλαιό κείμενο, το οποίο μπορεί να καταστεί και πάλι σύγχρονο.

Η οπτική του σκηνοθέτη, βασισμένη στη φιλοσοφία της αφαίρεσης, κάνει αυτή την 110 λεπτών παράσταση να γίνει αξιομνημόνευτη. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά της συμπεριλαμβάνουν κινητούς πίνακες αναπροσαρμοσμένους για κάθε μύθο, φωτισμούς σε ζωντανά βασικά χρώματα ή σε παστέλ αποχρώσεις ανάλογα με την επιθυμητή διάθεση αλλά και το συχνό παιχνίδι ανάμεσα σε φωτεινά σώματα και ολοκληρωμένες σωματικές μορφές (σιλουέτες). Παράθυρα και καταπακτές ανοίγονται, προκειμένου να ειπωθούν οι ιστορίες, κυριολεκτικά από απροσδόκητες οπτικές γωνίες. Επίσης, πραγματοποιείται πληθωρική χρήση αντικειμένων σε γεωμετρικά σχήματα, όπως για παράδειγμα, τα τρία μακριά ραβδιά, τα οποία βαθμιαία τείνουν να υποδηλώσουν τον επικείμενο θάνατο του αποδυναμωμένου *ερωτευμένου λιονταριού* το οποίο απερίσκεπτα ερωτεύθηκε μια βοσκοπούλα.

Επιπλέον, ο σκηνοθέτης παρουσιάζει σε επίπεδο εξαιρετικής ζωγραφικής φινέτσας τη σκηνή του μύθου «*Η βελανιδιά και το καλάμι*». Στο πρώτο μισό της σκηνής, όσο η βελανιδιά (σε φωνή) αλαζονικά εκθειάζει τη δύναμή της, η σκηνή είναι σε απόλυτο σκοτάδι. Όταν τα φώτα σταδιακά επανέρχονται και το ταπεινό καλάμι (επίσης ηχητικά) εξηγεί πως έχει το πλεονέκτημα να κάμπτεται με τον άνεμο, η οπτική εικόνα θυμίζει πίνακα του Mondrian¹¹⁸ εμπνευσμένη από τη δυναμική μιας ευφυούς animation. Καθώς η σκηνική εικόνα προβάλλει ένα σταθερό μπλε φόντο και γκρι επιμήκη πάνελ (πλαίσια) από το πάτωμα ως το ταβάνι, μία πλατιά μαύρη γραμμή κόβει διαγώνια και με ανοδική πορεία τη σκηνή. Κι ενώ εκτυλίσσεται σκηνικά η αναμενόμενη θύελλα, αυτή η λωρίδα (συμβολίζοντας το ξεριζωμένο δέντρο) στρέφεται αργά οριζοντίως. Χαμηλά στη σκηνή, ένα λεπτό μαύρο καμπυλόγραμμο σχήμα (ο εύπλαστος μίσχος από το γρασίδι)

¹¹⁸ Ο Piet Mondrian (1872-1944) ήταν Ολλανδός ζωγράφος, ένας από τους σημαντικότερους εκπροσώπους της μοντέρνας τέχνης και συνιδρυτής του κινήματος του νεοπλαστικισμού μαζί με τον Theo van Doesburg. Το ύφος του νεοπλαστικισμού αποδίδεται στα έργα του καλλιτέχνη (από το 1919 μέχρι το 1944). Τα έργα του αποτελούν αφηρημένες γεωμετρικές συνθέσεις, όπου κυριαρχούν λεπτές, μαύρες, οριζόντιες ή κάθετες γραμμές σχηματίζοντας ένα είδος πλέγματος που διακόπτεται από την παρουσία έγχρωμων γεωμετρικών όγκων, συνήθως παραλληλόγραμμες ή τετραγωνικές επιφάνειες. Ένα σημαντικό στοιχείο της ιδιαίτερης τεχνοτροπίας του Mondrian είναι ο μινιμαλισμός και η απλότητα των συνθέσεών του.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

διατηρεί τη δική του μορφή. Η συγκεκριμένη απεικόνιση αποτελεί ένα θαυμάσιο οπτικό συμπλήρωμα στο μινιμαλιστικό λεκτικό ύφος και τη μορφή των ποιημάτων του La Fontaine. Ο Wilson πράγματι παρακινεί το κοινό σε αυτό το σημείο να εισαχθεί σε μια κατάσταση μετα-ανθρωποκεντρισμού, με την έννοια της αποδέσμευσης από ορισμένα εγκλωβιστικά χαρακτηριστικά της ανθρώπινης φύσης του.

1.3.3. Το ένδυμα του ρόλου

Τα κοστούμια, είναι ένα θαύμα κομψότητας και ευφυΐας. Ορισμένοι από τους ερμηνευτές φορούν μάσκες ζώων ιδιαίτερα περίτεχνες, οι οποίες σε



Σκυλάκι και γάιδαρος (επάνω), λιοντάρι και κοπέλα (κάτω)



συνδυασμό με κομψά κοστούμια αποδίδουν τα ζωώδη ένστικτα των ηρώων

σε συμφωνία με το μινιμαλιστικό ύφος του σκηνοθέτη. Πιθανότατα αυτός ο συνδυασμός ανθρωποζωικής μορφής (όπου το πρόσωπο απεικονίζει το ζώο και το σώμα έχει ανθρώπινη αμφίεση) αποκαλύπτει την

αλληλένδετη σχέση ζώου – ανθρώπου (στα χαρακτηριστικά και τις συμπεριφορές), η οποία προβάλλεται αλληγορικά στο κείμενο των μύθων του La Fontaine, αλλά και άλλων μύθων ζώων. Άλλοι πάλι ερμηνευτές, είναι



*Το δέντρο, η αλεπού και ο κόκορας.
Πηγή: www.nytimes.com*



*Λύκος και πρόβατο.
Πηγή: www.nytimes.com*

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ενδεδυμένοι με ειδικά κοστούμια, τα οποία αντικατοπτρίζουν τις ιδιότητες του χαρακτήρα που υποδύονται. Σε αντίστοιχο ύψος είναι προσαρμοσμένες και οι περούκες ή άλλα συνοδευτικά στοιχεία του θεατρικού ενδύματος.

Η διάθεση για διττές νύξεις είναι εμφανείς τόσο στα κοστούμια όσο και στις κινήσεις των ερμηνευτών, καθώς η φυσική τους παρουσία συνδυάζεται με ιδιαίτερο τρόπο με τους φυσικούς ήχους που εκφέρουν. Παραδείγματος χάρη, ο αξιομνημόνευτος λυγμός του lionταριού, το οποίο θα κατασπαρασσόταν από μια αγέλη σκυλιών, το φοβισμένο βέλασμα του προβάτου σε συνομιλία με το λύκο, όπως και η «ξεφουσκωμένη» έπαρση στο λόγο κατά τη διάρκεια του λόξιγκα του βατράχου.



Η «ξεφουσκωμένη» έπαρση στο λόγο του βατράχου.

Πηγή: www.nytimes.com

1.3.4. Τα ζώα και ο άνθρωπος στους μύθους του Wilson

Τα ομιλώντα ζώα του κόσμου του Wilson δεν αποτελούν χαρακτήρες που εμφυσούν φροντίδα. Έχουν αυτοκρατορικά χαρακτηριστικά, είναι κόλακες και προδότες σε ένα κόσμο τρομακτικό για κάθε τετράποδο εαυτό.¹¹⁹

Υπάρχει μια συγκεκριμένη τακτική επί σκηνής: η αλεπού που εθελοτυφλεί, το εργατικό μυρμήγκι, το αλαζονικό ελάφι, ο διογκωμένος βάτραχος, όλα τόσο εξαγοραζόμενα και ανούσια, όσο και οι ανθρώπινες προβολές τους. Όμως υπάρχει και μια αντίστοιχη αίσθηση στο κοινό, καθώς οι μύθοι του *La Fontaine* καθιστούν σαφή την

¹¹⁹ Όπ.π.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ιδέα ότι οι άνθρωποι των μύθων του φέρουν κτηνώδη ένστικτα, κι αντίστοιχα εκφράζουν ζωώδη συμπεριφορά.¹²⁰ Η παρουσίαση του Wilson προβάλλει αυτές τις ταυτίσεις.

Το ματαιόδοξο κοράκι αφού ξεγελάστηκε από την αλεπού να αφήσει το μεγάλο κομμάτι τυριού, φωνάζει τις λέξεις «ποτέ πια...ποτέ πια...», ένα νεύμα του Wilson στο αναχρονιστικό «δυσοίωνα κοράκι» (ominous raven) του Edgar Allan Poe.¹²¹ Ο καταδικασμένος βάτραχος του Wilson, ο ζηλόφθων που επιθυμεί να γίνει τόσο βαρύς όσο ένα βόδι και καταλήγει να αυτό-πυροδοτείται, ξεκινώντας να σιγοτραγουδά, στην αγγλική γλώσσα, τους πρώτους στίχους από το “Singing in the rain” του Frank Sinatra. Ο σκηνοθέτης, με τη συγκεκριμένη τεχνική αντί να θέσει το κοινό στον (καθιερωμένο και συχνό) ρόλο του παρατηρητή στοχεύει στην αποδόμηση της σοβαροφάνειας της τέχνης. Από αυτή την άποψη, ο Wilson συνδέεται με το νεοκλασικό ιδανικό, που πρεσβεύει ο La Fontaine, του ανθρωπισμού στη φύση.¹²²

Μια βαθύτερη σύνδεση, μεταξύ του Γάλλου μυθογράφου και του Αμερικανού σκηνοθέτη, καθίσταται εφικτή μέσα από τα έργα τους. Η φαντασία του Wilson, όπως και του La Fontaine, πάντα έτεινε προς μια προ-ορθολογική φιλοσοφία ενός μυθικού κόσμου όπου τα ζώα και τα φυτά μπορούν να διαδραματίσουν γεγονότα εξίσου με τους ανθρώπους. Για αυτό το λόγο, ορισμένοι μελετητές συνδέουν τον Wilson με την έννοια της «μετά-ανθρωποκεντρικής σκηνης». Κι αυτό πιθανότατα εξηγεί το λόγο που ο σκηνοθέτης ολοκληρώνει τους *Μύθους* με τη διφορούμενη σκηνή «Οι σύντροφοι του Οδυσσέα», στην οποία οι περιπλανώμενοι σύντροφοι του Οδυσσέα επιλέγουν να παραμείνουν υπό το ξόρκι της Κίρκης, κι ευτυχισμένοι καλοδέχονται τις μεταμορφώσεις τους σε άγριους λύκους, λιοντάρια και αρκούδες.¹²³

Αποδεικνύεται ότι αυτό το είδος (του ζώου) τους αρέσει, και προτιμούν να παραμείνουν θηρία για να ενταχθούν και πάλι μαζί με τον Οδυσσέα στον παραγμένο κόσμο των ανθρώπων. Ο La Fontaine ηθικολογώντας, υποδηλώνει ότι είχαν γίνει

¹²⁰ Σε αντιδιαστολή με τα ζώα στους μύθους του Αισώπου, τα οποία παρουσιάζονται σχεδόν ανθρώπινα.

¹²¹ Ο Edgar Allan Poe (1809-1849) ήταν Αμερικανός ποιητής και πεζογράφος. Υπήρξε ένας από τους κύριους εκπροσώπους του αμερικανικού ρομαντισμού. Το λογοτεχνικό του έργο είχε σημαντική επίδραση στην παγκόσμια λογοτεχνία, αποτελώντας θεμέλιο λίθο για την εξέλιξη σύγχρονων λογοτεχνικών ειδών, όπως η αστυνομική λογοτεχνία ή οι ιστορίες τρόμου και φαντασίας.

¹²² Turk, E. B. (2011) *French Theater Today: the view from New York, Paris and Avignon*, University of Iowa Press, p.108.

¹²³ Όπ.π. p.109.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

«σκλάβοι του εαυτού τους, κατά λάθος πιστεύοντας ότι επιδιδόμενοι στα πάθη τους, θα αισθανθούν ελεύθεροι». ¹²⁴

Αντίστοιχα σε έναν άλλο μύθο, στην παράσταση του Wilson, ένας άνδρας προσπαθεί να αποφασίσει αν θα σκοτώσει ένα ακίνδυνο φίδι. Ο ποιητής αναφερόμενος σε έναν από τους δύο τον χαρακτηρίζει ως «διεστραμμένο τέρας» κι ο σκηνοθέτης, δικαιολογημένα, αισθάνεται ότι απαιτείται να διευκρινίσει ποιον εννοεί, το φίδι ή τον άνθρωπο. Είναι άξιο ισχυρισμού το γεγονός ότι, οι μύθοι καθιστούν ασαφή τα όρια μεταξύ ζώων και ανθρώπων. Η κατάσταση ξεκαθαρίζει όταν το ζώο θεωρείται ως ένα πλάσμα αντίστοιχο του ανθρώπου, απαλλαγμένο όμως από την περιπλοκότητά του.

Τα ζώα αντιμετωπίζονται ως αφηρημένες έννοιες, ενθαρρύνουν τη φαντασία και χρησιμοποιούμενα σε μύθους, μορφοποιούν τα συναισθήματα της παιδικής ηλικίας. ¹²⁵

Παιδικά βιβλία
λογοτεχνίας, ταινίες,
αλλά και παιχνίδια είναι
εμπνευσμένα από
μύθους ζώων. Για τους
ενήλικες, οι μύθοι με
πρωταγωνιστές ζώα,
φέρνουν τα ζώα ακόμη
πιο κοντά στον



Η εξελικτική ομοιότητα ανθρώπινων και ζωικών χαρακτηριστικών.

Πηγή: www.nytimes.com

άνθρωπο, και το αντίστροφο. Το ζώο και ο άνθρωπος δεν είναι σύντροφοι μόνο μέσα σε μια αλληγορία. Ο Δαρβίνος απέδειξε τη συγγενική τους σχέση.

Ο Leonardo Da Vinci, ¹²⁶ ο οποίος δημιούργησε σχέδια με ζωικά και ανθρώπινα πρόσωπα (μερικές φορές μοιάζουν πολύ μεταξύ τους), συνηγορούσε υπέρ της συγγενικής

¹²⁴ Όπως αναφέρεται στο άρθρο των New York Times, με τίτλο *In a world where humans can be beastly, beasts can show humanity*. Από τον αρθρογράφο Edward Rothstein. Δημοσιεύτηκε στις 16 Ιουλίου 2007 και είναι διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διαδρομή: <http://www.nytimes.com/2007/07/16/arts/16conn.html?adxnnl=1&pagewanted=all&adxnnlx=1378461932-N6fWoXqo4coTg9cN9qFeiQ> [πρόσβαση 14/8/2007]

¹²⁵ Όπ.π.

¹²⁶ Ο Leonardo Da Vinci (1452-1519) ήταν Ιταλός αρχιτέκτονας, ζωγράφος, γλύπτης, μουσικός, εφευρέτης, μηχανικός, ανατόμος, γεωμέτρης και επιστήμονας που έζησε την περίοδο της Αναγέννησης. Θεωρείται αρχετυπική μορφή του Αναγεννησιακού Ουμανιστή, του Αναγεννησιακού καλλιτέχνη, *Homo Universalis* και μια ιδιοφυής προσωπικότητα. Μεταξύ των πιο διάσημων έργων του βρίσκονται η *Μόνα Λίζα* και ο *Μυστικός Δείπνος*.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

σχέσης ανθρώπων και ζώων. Στις φυσικές γραμμές του προσώπου είδε τα ανεξίτηλα σημάδια του χαρακτήρα, εντόπισε τα στοιχεία των ζώων στην ανθρώπινη μορφή. «Εκείνοι που εμφανίζουν μέρη στο πρόσωπό τους με έντονες γραμμές και κοιλότητες είναι συνήθως κτηνώδεις και οργισμένοι. Και εκείνοι που έχουν έντονες, γραμμές ανάμεσα στα φρύδια τους είναι οξύθυμοι.».¹²⁷ Το ζώο γίνεται έτσι μια αποκάλυψη του ανθρώπου, αλλά πιο συχνά εμφανίζεται ως μια αντίθεση - μια συγκλονιστική αποκάλυψη – μια ανακουφιστική αντανάκλασή του. Ο καλλιτέχνης Charles Le Brun,¹²⁸ ένας από τους συγχρόνους του La Fontaine, μελέτησε τα πρόσωπα και τα μάτια των ανθρώπων, και καταγράφοντας με σχολαστικότητα την ποικιλία στα χαρακτηριστικά τους, φάνηκε να απέδωσε στο ζωικό βασίλειο τις εκφράσεις τους.

Συμπεράσματα

Συμπερασματικά, οι συνεκτικοί δεσμοί που συνδέουν τη φύση του ανθρώπου και του ζώου, από αρχέγονες κιόλας εποχές, ερμηνεύουν και τις συναισθηματικές τους ταυτίσεις αλλά και τις απορρέουσες συμπεριφορές τους. Κατά περίπτωση, ο άνθρωπος τείνει να υιοθετεί ζωώδη (βασισμένα στο φυσικό ένστικτο) χαρακτηριστικά στην εκδήλωση της συμπεριφοράς του και τα ζώα εμφανίζουν ανθρώπινες ιδιότητες (στις αλληλεπιδράσεις τους), εάν παρατηρηθούν σε ένα πλαίσιο κοινωνικοπολιτισμικό. Όλες οι συνδέσεις – ταυτίσεις ανθρώπου – ζώου, οι οποίες προκύπτουν βιολογικά, ενυπάρχουν στη σκέψη του ανθρώπου και συνειδητά.

Για το λόγο αυτό, η επαφή του με μύθους ζώων από την παιδική κιόλας ηλικία, επιτυγχάνει να επηρεάσει το συναίσθημά του, πάντα θετικά (με την έννοια της δημιουργικής του παιδείας), ώστε να γνωρίσει καλύτερα τον εαυτό του μέσα από τον προγονικό του κόσμο, των ζώων, να καλλιεργήσει την ευαισθησία αλλά και να διευρύνει την κατανόηση του φυσικού και του ζωικού κόσμου. Σε αυτές τις πολύπλοκες αλλά και εποικοδομητικές διεργασίες ο άνθρωπος έχει σύμμαχό του την τέχνη, με την έκφρασή

¹²⁷ Όπ.π.

¹²⁸ Ο Charles Le Brun (1619-1690) ήταν Γάλλος ζωγράφος και θεωρητικός της τέχνης. Ήταν κυρίαρχη προσωπικότητα της γαλλικής τέχνης του 17^{ου} αιώνα και χαρακτηρίστηκε από το Λουδοβίκο XIV ως «ο μεγαλύτερος Γάλλος καλλιτέχνης όλων των εποχών».

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

της διαμέσου οποιασδήποτε μορφής της (της λογοτεχνίας, των παραστατικών τεχνών, των εικαστικών, της μουσικής ή άλλων).

Κι η παράσταση του Wilson, *Οι μύθοι του La Fontaine*, επιφύλασε με σιγουριά πολλές ευκαιρίες μάθησης και εναλλακτικής θέασης, για το (ενήλικο αποκλειστικά) κοινό της. Όμως, η επικείμενη εσωτερική αλλαγή που δύναται να επιτευχθεί δεν είναι μια διαδικασία που ολοκληρώνεται σε αυτό το σημείο. Αντίθετα είναι μια διαδικασία με συνέχεια στο χώρο¹²⁹ και το χρόνο. Καθώς, πολλοί από όσους έχουν παρακολουθήσει κάποιο από τα θεάματα του Robert Wilson, έχουν τη διάθεση να επικοινωνήσουν τη δύναμη της εμπειρίας τους (συμπεριλαμβανομένων όλων των μηνυμάτων που δέχθηκαν) και με άλλους ανθρώπους, ενήλικες και παιδιά.¹³⁰ Με τον τρόπο αυτό, η συγκεκριμένη παράσταση, όπως και άλλες πιθανότατα, θέτει τις επιδράσεις - λειτουργίες της (παιδαγωγικές, δημιουργικές, κοινωνικοπολιτισμικές, ηθικοπλαστικές) σε ορίζοντα αέναα ανοιχτό.

¹²⁹ Αναφέρομαι στον πνευματικό χώρο.

¹³⁰ Με τη μορφή της άμεσης επικοινωνίας με τους ενήλικες (μέσω της συζήτησης) και της έμμεσης επικοινωνίας με τα παιδιά (μέσω της συνειδητής ή ασυνειδητής μεταφοράς των μηνυμάτων της παράστασης).

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



*Les Fables de La Fontaine.
(2004 & 2007)
Πηγή: www.nytimes.com*

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2.

Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΘΙΑΣΟΥ SOCIETAS RAFFAELLO SANZIO

Εισαγωγή

Το συγκεκριμένο κεφάλαιο, πραγματεύεται την ιστορία δημιουργίας αλλά και την καλλιτεχνική δραστηριότητα του θεατρικού οργανισμού Societas Raffaello Sanzio. Πρόκειται για μια πρωτοποριακή θεατρική ομάδα, η οποία από τις αρχές της δεκαετίας του 1980 δραστηριοποιείται καλλιτεχνικά, αξιοποιώντας ποικίλες τεχνικές σύγχρονης οπτικής αναπαράστασης, και καταφέρνει να κεντρίζει το ενδιαφέρον του θεατρόφιλου κοινού παγκοσμίως.

Η δομή του κεφαλαίου αναλύεται σε τρία μέρη. Στο πρώτο μέρος, πραγματοποιείται αναφορά στη δημιουργία του θιάσου της Societas Raffaello Sanzio και δίνεται ένα στίγμα της χρονολογικής εξέλιξης της δουλειάς του. Επίσης αναφέρεται η σχέση που αναπτύσσει η ομάδα με το κείμενο, λειτουργώντας το τελευταίο ως έναυσμα για την εκάστοτε παράσταση.

Στη συνέχεια, σε ένα δεύτερο μέρος ανάλυσης, παρουσιάζεται και επεξηγείται με λεπτομέρεια, ο τρόπος λειτουργίας του «σχολείου πειραματικού θεάτρου για παιδιά», το οποίο λειτουργεί στο πλαίσιο της διεύρυνσης της καλλιτεχνικής διερεύνησης του θιάσου, ο οποίος επιχειρεί «άνοιγμα» του δικού του θεάτρου στην παιδική ηλικία. Στο συγκεκριμένο μέρος, αιτιολογείται πώς συγκεκριμένες θεατρικές τεχνικές αξιοποιημένες μέσα στο κατάλληλο παιδαγωγικό πλαίσιο καταφέρνουν, στην πράξη, να τρέψουν το θέατρο (από ενήλικες) για παιδιά σε θέατρο των παιδιών.

Τέλος, στο τρίτο μέρος του κεφαλαίου, περιγράφεται η παράσταση για παιδιά *Μύθοι του Αισώπου* που παρουσίασε η ομάδα το 1992 κι ήταν βασισμένη σε κάποιους από τους ομώνυμους μύθους. Η συγκεκριμένη παράσταση αξιοποιεί το μύθο στο θέατρο με τρόπο ξεχωριστό. Είναι αντιπροσωπευτική της φιλοσοφίας της σχολής της Societas Raffaello Sanzio, συνακόλουθη του καλλιτεχνικού της ύφους και παρουσιάζει εξαιρετικό καλλιτεχνικό αλλά και παιδαγωγικό ενδιαφέρον.

2.1. Ο ΘΙΑΣΟΣ

2.1.1. Η δημιουργία της Societas Raffaello Sanzio

Η ιστορία της Societas Raffaello Sanzio ξεκινά το 1981, όταν ο Romeo Castellucci,¹³¹ η Claudia Castellucci και η Chiara Guidi¹³² συνιδρύουν ένα θεατρικό σχήμα στη μικρή πόλη της Ιταλίας, Τσεζένα. Το όνομα του θιάσου αντικατοπτρίζει την καλλιτεχνική εκπαίδευση των τριών ιδρυτικών μελών της εταιρίας.¹³³

Το πρώτο μέρος του ονόματος (Societas) προέρχεται από τη λατινική λέξη “società”, δηλαδή συντεχνία, ενώ το δεύτερο μέρος (Raffaello) προέρχεται από τον Αναγεννησιακό ζωγράφο Ραφαήλ. Για αυτούς τους καλλιτέχνες, το έργο του Ραφαήλ συνδυάζει την τελειότητα της μορφής (του σχήματος) με την ιδιότητα ενός κόσμου που χάνει με ταχύτατο ρυθμό τα σημεία αναφοράς του, κι έτσι γίνεται μάρτυρας ενός ιστορικού δραματικού γεγονότος.¹³⁴ Η συνεργατική φύση των τριών αυτών καλλιτεχνών (οι οποίοι έχουν επίσης και συγγενικούς δεσμούς) υπερβαίνει τους επαγγελματικούς προσδιορισμούς και τις ειδικές κατευθύνσεις των σπουδών τους, λειτουργώντας περισσότερο ως συνεργάτες χωρίς ιεραρχία. Επιχειρώντας μια απόπειρα περιγραφής του ρόλου τους μέσα στον θίασο, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι, ο Romeo Castellucci λειτουργεί ως σκηνοθέτης και σκηνογράφος έχοντας την επιμέλεια της αισθητικής σύλληψης και της σύνθεσης των παραστάσεων, η Chiara Guidi επιμελείται τα φωνητικά και τη σωματική κίνηση στην παράσταση, και η Claudia Castellucci επιτελεί ανάλογο έργο κι επιπλέον παρέχει το κείμενο και θεμελιώνει τη φιλοσοφική του βάση.

¹³¹ Ο Romeo Castellucci (1960-) είναι Ιταλός θεατρικός σκηνοθέτης και θεατρικός συγγραφέας, καλλιτέχνης και σχεδιαστής. Από τη δεκαετία του 1980 λειτουργήσε ως εκπρόσωπος της Ευρωπαϊκής avant-garde θεατρικής σκηνής. Ο θιάσός του (οι Societas Raffaello Sanzio) θεωρείται ως μία από τις πιο ριζοσπαστικές ομάδες σύγχρονου θεάτρου στην Ιταλία και την Ευρώπη. Οι παραστάσεις του θιάσου είναι στο ύψος του «Θεάτρου των εικόνων».

¹³² Η Chiara Guidi είναι Ιταλίδα ηθοποιός, τραγουδίστρια και θεατρική σκηνοθέτης. Η καλλιτεχνική της πορεία της έχει αποφέρει πολλά βραβεία Ubu. Το 2009 ήταν καλλιτεχνική διευθύντρια του Θεάτρου Santarcangelo και του Διεθνούς Φεστιβάλ Θεάτρου Δρόμου. Τα τελευταία χρόνια έχει συνεργαστεί με μουσικούς όπως ο Scott Gibbons, Blixa Bargeld, Alexander Balanescu και Teho Teardo.

¹³³ Ο Romeo Castellucci σπούδασε Ζωγραφική και Σκηνογραφία, η Claudia Castellucci έχει σπουδές στη Ζωγραφική και η Chiara Guidi στην Ιστορία της Τέχνης.

¹³⁴ Lyandvert, M. (2006) *Origins and Destinations: Representation in the theatre of Romeo Castellucci*. University of South Wales. p.7

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

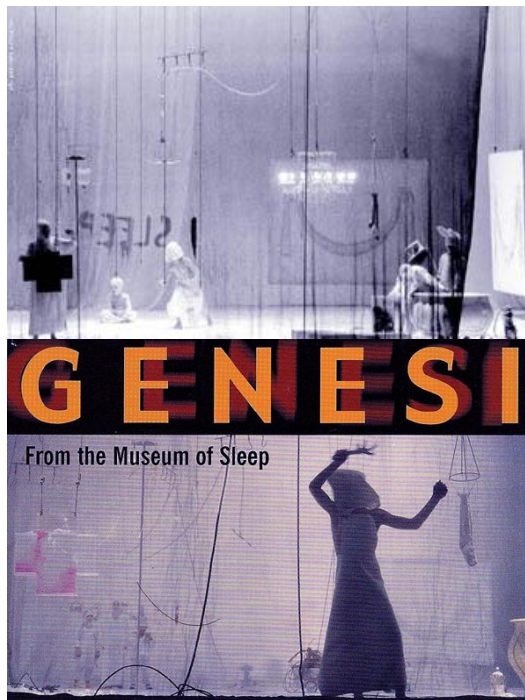
Από τα πρώτα χρόνια λειτουργίας τους, τόπος δράσης τους έγινε το θέατρο Comandini, ένα παλιό μηχανουργείο, το οποίο στέγασε τις θεατρικές τους δημιουργίες.

Ο θίασος για την επίτευξη των καλλιτεχνικών του σκοπών αξιοποιεί κάθε είδους ανθρώπινη γνώση, επιστήμη ή τέχνη: μουσική, ζωγραφική, ιστορία, νέες τεχνολογίες, ιατρική, φιλοσοφία.¹³⁵

Το ρεπερτόριό του, επικεντρώνει το ενδιαφέρον του σε μεγάλες μυθολογικές μορφές από μη δυτικές κουλτούρες [όπως για παράδειγμα τα έργα *Η κάθοδος του Ινάννα* (1989), *Γκιλγκαμές* (1990), *Ίσις και Όσιρις* (1990), *Ωρομάσδης* (1991)], εγείρει ερωτήματα σχετικά με το μύθο του ηθοποιού [*Άμλετ, η πεισματική φαινομενικότητα του θανάτου ενός μαλακίου* (1992)], πραγματεύεται τις σχέσεις κειμένου, σώματος, γλώσσας και παράδοσης [*Ορέστεια* (1995)], διευρύνει τις αναζητήσεις του μέσω της δημιουργικότητας, προσεγγίζει τη γένεση και την καταστροφή του κόσμου θέτοντας νέες ισορροπίες μεταξύ των θεολογικών αναφορών και των σύγχρονων ιστορικών γεγονότων [*Γένεση: Από το μουσείο του ύπνου* (1999)].

Ο θίασος πειραματίζεται με τον ήχο, παρουσιάζοντας έργα όπου η γλώσσα αποδομείται μέσα από ηχητικά και ρυθμικά στοιχεία, θορύβους και φωνητικά ευρήματα [όπως το κονσέρτο *Ταξίδι στην άκρη της νύχτας* (1999)] και εξετάζει τις πηγές προέλευσης της δυτικής όπερας [*Η μάχη* (2000)].

Επίσης, αφιερώνεται σε μια μεγάλης κλίμακας σκηνική δημιουργία [*Ενδογονιδιακή Τραγωδία* (2002-2004)], αποτελούμενη από έντεκα επεισόδια εκτυλισσόμενα κάθε φορά σε διαφορετικό τόπο, διαπερνώντας το ερώτημα πώς μια τραγωδία μπορεί να αναγεννηθεί και να αναπαρασταθεί, απευθυνόμενη στη



Η σκοτεινή εκδοχή της πράξης της δημιουργίας και οι συνέπειές της. Από την παράσταση Γένεση (1999). Πηγή: www.realtimearts.net

¹³⁵ Παπαλεξίου, Ε. (2009) *Όταν ο λόγος μετατρέπεται σε ύλη*, Πλέθρον, σ.11.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

σύγχρονη κοινότητα.¹³⁶ Φυσικά, παρουσιάζει αλληγορικά θεάματα πάντα με τη δική του



Στην παράσταση Hey Girl! η ηρωίδα εμφανίζεται περισσότερο ως συμβολική φιγούρα παρά ως χαρακτήρας. Πηγή: www.theater.nytimes.com

πολύ ενδιαφέρουσα οπτική, όπως για παράδειγμα την παράσταση *Hey Girl!* (2006) με αντικείμενο τη γυναικεία εικόνα, και τη μεταμόρφωσή της στη σύγχρονη κοινωνία της ανωνυμίας, της ρουτίνας και της κοινοτυπίας.

Τέλος, αξιοποιώντας την κλασσική ευρωπαϊκή λογοτεχνία, το 2008, δημιουργεί με αριστουργηματικό τρόπο τη δική του εκδοχή της τριλογίας της Θείας

Κωμωδίας του Δάντη (*Κόλαση, Καθαρτήριο, Παράδεισος*), ένα πολύ ενδιαφέρον παραστασιακό ταξίδι, σε πολλαπλά καλλιτεχνικά επίπεδα: εικαστικό, μουσικό, δραματουργικό.



Η καταδικασμένη περιπλάνηση του ανθρώπου στην καθημερινή πραγματικότητα μέσα από αφαιρετικά και υπερρεαλιστικά σχήματα. Στιγμιότυπα από την Κόλαση, το Καθαρτήριο και τον Παράδεισο του Castellucci. (2008)

Πηγές:
www.tokyoartbeat.com &
contemporaryperformance.com

¹³⁶ Όπ.π. σ.13.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Η ομάδα Societas Raffaello Sanzio επιλέγει να υποστηρίξει μια αντισυμβατική αισθητική πρόταση στις παραστασιακές της δημιουργίες. Το θέατρό της έχει ως σημείο αφετηρίας τις ιδέες του Antonin Artaud.¹³⁷ Το αποτέλεσμα της εργασίας του θιάσου δεν εκφράζει μια παραδοσιακή εκδοχή του θεάτρου στηριγμένη σε ένα λογοτεχνικό πρότυπο. Μολονότι ο Castellucci δεν εφαρμόζει συγκεκριμένες σύγχρονες θεωρίες άμεσα, το θέατρο του μοιράζεται κοινές αρχές με αυτές αρκετών άλλων δημιουργών, οι οποίοι ακολουθούν μια σύγχρονη τάση στο θέατρο, που ονομάστηκε Postdramatic Theatre,¹³⁸ κι η οποία αξιοποιεί αρκετές από τις ιδέες του Artaud και έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Ο Castellucci στα πλαίσια του οράματός του για την ενορχήστρωση ενός θεάτρου που υπερβαίνει τα παραδοσιακού τύπου θεατρικά μοτίβα, καταπιάνεται με έννοιες (ιδανικά, ήθη, ανθρώπινες αντιλήψεις και συμπεριφορές) που έχουν αποκτήσει διαρκή αξία και τις επανατοποθετεί στην θεατρική πράξη του παρόντος, εντάσσοντας αυτές με εναλλακτική αλλά κι απόλυτα αληθινή «ματιά» στην εποχή που βιώνουμε. Καθίσταται επομένως ρηξικέλευθος ως δημιουργός, με σύγχρονη καλλιτεχνική οπτική. Η παράσταση, που τελικά παρουσιάζεται από το θίασο, απαλλαγμένη από πιθανά στερεοτυπικά χαρακτηριστικά (προερχόμενα από ύφος του κειμένου ή τις κοινωνικές αντιλήψεις της εποχής συγγραφής) του έργου, αποκτά πάντα ένα χαρακτήρα και συνοψίζεται σε μια διαδικασία ανακάλυψης για τους θεατές, και ενίοτε συμμετέχοντες. Η αλήθεια δεν είναι ποτέ μονοσήμαντη, έτσι ο θίασος παρέχει τη δυνατότητα στο θεατή να ανακαλύψει τη δική του αλήθεια μέσα από την παράσταση.

Το ύφος του Castellucci μπορεί ταυτόχρονα να σοκάρει και να γοητεύει, με την υπερβολή και την τόλμη ενός οραματιστή. Είναι γνωστός σε όλο τον κόσμο ως «συγγραφέας του θεάτρου» με βάση το σύνολο των τεχνών, με στόχο τη δημιουργία μιας

¹³⁷ Ο Antonin Artaud (1896-1948) ήταν Γάλλος ηθοποιός, σκηνοθέτης, ποιητής και θεωρητικός του θεάτρου. Υπήρξε ένα από τα πρώτα μέλη του κινήματος του υπερρεαλισμού και τακτικός συνεργάτης του περιοδικού *La Revolution Surrealiste* (Η Σουρρεαλιστική επανάσταση). Ο Artaud συνέγραψε πλήθος δοκιμίων και μελετών για το θέατρο και τη δραματολογία. Ο ίδιος επινόησε και δημιούργησε το Θέατρο της Σκληρότητας (*Théâtre de la cruauté*).

¹³⁸ Στο οποίο αναφέρεται ο Hans Thies Lehmann, στο βιβλίο του *Postdramatisches Theater* (Frankfurt am Main, 1999). Ο Lehmann ορίζει και κατηγοριοποιεί ένα ήδη υπάρχον κίνημα, διαδεδομένο από καλλιτέχνες όπως οι Heiner Muller, Pina Bausch, Heiner Goebbels, Robert Wilson, Jan Fabre μεταξύ άλλων, που στηρίζεται στις ίδιες θεμελιώδεις αρχές που κινείται και το θέατρο του Castellucci.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ολιστικής αντίληψης. Η σκηνοθεσία του χαρακτηρίζεται από δραματικές σειρές που δεν υπόκεινται στην υπεροχή της λογοτεχνίας, αλλά μάλλον το θέατρό του είναι μια πλαστική, σύνθετη τέχνη, με πλούσια οράματα. Έχει αναπτύξει μια κατανοητή παραστατική γλώσσα, όπως μπορεί να είναι η μουσική, η γλυπτική, η ζωγραφική και η αρχιτεκτονική. Επιλέγει να απεικονίσει καταστροφές, ιστορικά δράματα και ανθρώπινες εξάρσεις. Οι εικόνες του αγγίζουν σωματικά το θεατή, αισθάνεται κροτάλισμα στο τύμπανο και τον αμφιβληστροειδή, αλλά επιδρά σε αυτόν και συναισθηματικά, στο βαθύτερο επίπεδο του

ασυνείδητου. Το
θέατρο του
Castellucci, θα
μπορούσε να
ερμηνευτεί ως βαθιά
ανθρωπιστικό,
καταφέρνοντας, μέσα
από βροντερά
soundtracks και
δυναμικές εικόνες, να
δημιουργήσει
κόσμους που η
πραγματικότητα φέρει
μέσα από τις πολλαπλές διαθλάσεις της.



Η ανθρώπινη αναγέννηση μέσα από την ίδια τη σάρκα. Εικόνα που προκαλεί δέος και ταυτόχρονα συνιστά εικαστικό αριστούργημα. Από την παράσταση Hey Girl! Πηγή: www.festival-avignon.com

Η τάση αυτή διαπερνά όλα τα πεδία στα οποία δραστηριοποιείται, από το θέατρο που απευθύνεται σε ενήλικες έως το θέατρο για παιδιά (ή καλύτερα με τα παιδιά). Για την ομάδα, έχει σημασία το έμπυχο υλικό της παράστασης και η σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στα οργανικά στοιχεία και τις ανάγκες της σκηνής. Το μανιφέστο του θεάτρου των παιδιών αναφέρεται στην ίδια την προέλευση της έννοιας της λέξης *infans*,¹³⁹ προτείνοντας το χώρο όπου η αισθητική και η σχεσιακή εμπειρία εξακολουθεί να απευθύνεται σε όλες τις αισθήσεις ισότιμα και δεν διαμεσολαβείται από τα λόγια.

¹³⁹ Που σημαίνει «δεν μιλάει».

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Από τις αρχές της δεκαετίας του 1990, η Società Raffaello Sanzio διερευνά «πειραματιζόμενη» το θέατρο για παιδιά.¹⁴⁰ Η ομάδα ανεβάζει σημαντικές παραστάσεις, όπως είναι οι *Μύθοι του Αισώπου* (Le favole di Esopo - 1992)¹⁴¹, το *Χάνσελ και Γκρέτελ* (Hänsel e Gretel - 1993)¹⁴², οι *Άθλοι του Ηρακλή* (Le Fatiche di Ercole - 1994)¹⁴³, ο *Κοντορεβυθούλης* (Buchettino - 1995)¹⁴⁴, το *Δέρμα του γαιδάρου* (Pelle d' asino - 1996)¹⁴⁵, η *Δοκιμή ενός άλλου κόσμου* (La prova d' un altro mondo - 1998)¹⁴⁶ και το *Θηρίο* (Bestione - 2010)¹⁴⁷.

¹⁴⁰ Το 1988 η Società Raffaello Sanzio δημιούργησε δύο πειραματικά σχολεία: το ένα για παιδιά, υπό την καλλιτεχνική διεύθυνση της Chiara Guidi, και το άλλο για νέους, υπό την καλλιτεχνική διεύθυνση της Claudia Castellucci. Και τα δύο συμπτύχθηκαν το 1999.

¹⁴¹ Η παράσταση θα περιγραφεί αναλυτικά στο επόμενο μέρος του κεφαλαίου.

¹⁴² Η παράσταση *Χάνσελ και Γκρέτελ*, βασισμένη στο παραμύθι των αδελφών Γκριμ, αντικατοπτρίζει την επιλογή των δημιουργών να οδηγηθούν σε θεατρικές παραστάσεις, πέρα από τα όρια του συνηθισμένου, με κατασκευές μνημειακού μεγέθους που επιτρέπουν την πλήρη εμβάπτιση των παιδιών στο παραμύθι. Οι υπαρξιακές περιπλανήσεις του Χάνσελ και της Γκρέτελ, τοποθετούνται και αποκαλύπτονται μέσα από μια τοπογραφική ανακατασκευή του σκηνικού χώρου, ο οποίος παρουσιάζεται ως ένας λαβύρινθος στο σχήμα του στομάχου, όπου τα παιδιά – θεατές, κινούνται μέσα σε αυτό. Σήραγγες, σιδηροδρομικές, γέφυρες, υπόγειες διαβάσεις αποτελούν τρόπους για να βρουν τα δύο αδέρφια, καθώς αυξάνονταν τα αρώματα των βοτάνων στο δάσος και της ψημένης καραμέλας στο μικρό σπίτι φτιαγμένο από πάντα αμυγδαλού.

¹⁴³ Στην παράσταση *Οι άθλοι του Ηρακλή*, τα παιδιά παρακολουθούν το μύθο, μέσα από τις περιπέτειες και τα ταξίδια του ήρωα. Στις σκηνικές της ρυθμίσεις περιλαμβάνονται από ένα κλασικό θέατρο της Ιταλικής Αναγέννησης, μέχρι το βασίλειο του Κάτω Κόσμου, που αποτελείται από πολλούς τρούλους διαφόρων μεγεθών. Επίσης, σε αυτό το δραματοποιημένο μύθο, υπάρχουν πολλές μορφές ζώων: ορισμένα πραγματικά ζώα, κι άλλα, κατασκευές μηχανημάτων και κινητήρων που κινούνται από μόνες τους, όπως το φοβερό λιοντάρι της Νεμέας.

¹⁴⁴ Στην παράσταση *Κοντορεβυθούλης*, ο δραματοποιημένος μύθος προέρχεται από τον Perrault. Σε μια τεράστια κρεβατοκάμαρα, όπου τα πάντα είναι κατασκευασμένα από ξύλο, τοποθετούνται πενήντα κλίνες, κάτω από τα σκεπάσματα των οποίων, τα παιδιά βρίσκονται ξαπλωμένα για να ακούσουν την ιστορία ενός αφηγητή. Ολόκληρο το δωμάτιο μετατρέπεται σε ένα άκουσμα όλων των εκδηλώσεων της αφήγησης. Πέρα από την εξέλιξη της αφήγησης, υπάρχουν ηχητικά ερεθίσματα που γίνονται δυναμικά αισθητά και μουσική.

¹⁴⁵ Η ιδέα της παράστασης το *Δέρμα του γαιδάρου* ήταν να προβληθεί το «υπόγειο περιβάλλον» της καθημερινής ζωής στην πόλη. Ως εκ τούτου, το δάπεδο του θεάτρου ξηλώθηκε εξολοκλήρου και ανασκάφθηκε. Η προοπτική ήταν να επιτευχθούν συνεχή «ανοίγματα» στην οπτική των θεατών. Οι ηθοποιοί και τα ζώα κυκλοφορούν και υιοθετούν ιδιαίτερες θέσεις στο χώρο υπό το ήχο παράξενων μαγικών ήχων. Ο χώρος βιώνεται σε όλες τις διαστάσεις του, περιλαμβάνει σενάρια απίστευτου ρεαλισμού και καμβάδες ζωγραφισμένους στο χέρι που ανακτούν σκηνές των λαϊκών ιταλικών θεάτρων του δέκατου ένατου αιώνα.

¹⁴⁶ Η παράσταση *Δοκιμή ενός άλλου κόσμου* αποτελεί μέρος μιας νέας αντίληψης για τη θεατρική σκηνή. Δεν πρόκειται για ένα καλλιτεχνικό εργαστήριο ούτε για «πεδίο ανάλυσης» που θα καταλήξει απλά στη ζωντανή ατμόσφαιρα και το μυστήριο που περιβάλλει την θεατρική σκηνή, αλλά αντίθετα, συμπεριλαμβάνει τον πλούτο των συναισθημάτων που αντανακλά το θέατρο μέσα από την άσκηση της έκφρασης και τη μίμηση. Η Società Raffaello Sanzio προχωρά ακόμη περισσότερο την έρευνά της στο χώρο του θεάτρου για παιδιά, καθώς αυτά καλούνται ερμηνεύσουν συμπεριφορές ακόμη και μέσα από προκαθορισμένες φόρμες, αλλά με μια περσωνική ευαισθησία, η οποία ήταν πηγαία, αυθόρμητη και ποτέ δεν καθοδηγήθηκε ή παραποιήθηκε..

¹⁴⁷ Το *Θηρίο* που δημιουργήθηκε από την Chiara Guidi, τους Società Raffaello Sanzio και τον David Savorani, εκλαμβάνει τα παιδιά ως μέρος της παράστασης, στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού όπου είναι ταυτόχρονα καλλιτέχνες αλλά και θεατές των πρωταγωνιστών της ιστορίας. Το *Θηρίο* είναι ένα πλάσμα

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Όλες χαρακτηρίζονται από το στοιχείο της οικουμενικότητας, η οποία εκπληρώνεται μέσα από την κίνηση του μοχλού των συναισθημάτων, δημιουργώντας εικόνες που αφαιρούν ύλη από το χώρο και το χρόνο. Το βίωμα μιας τέτοιας καλλιτεχνικής εμπειρίας



Ο διάχυτος ενθουσιασμός των αλλά και το ενισχυμένο ενδιαφέρον των παιδιών για την ιστορία του Κοντορεβυθούλη κατά τη διάρκεια της παράστασης Buchettino. (1995)

Πηγή: www.amstramgram.ch



Τα παιδιά βιώνουν την παράσταση εκ των έσω. Η παρουσία τους στην σκηνή είναι απαραίτητη για την εξέλιξη της ιστορίας. Από την παράσταση Bestione. (2010)

Πηγή: www.e20romagna.it

βοηθά φυσικά και την επίτευξη της ατομικής υπέρβασης.

2.1.2. Πώς το κείμενο δίνει έναυσμα για την παράσταση

Για τη Societas Raffaello Sanzio, και ιδιαίτερα για το σκηνοθέτη του θιάσου, Romeo Castellucci, το κείμενο θεωρείται αφετηρία και πηγή έμπνευσης για την παράσταση και όχι επίκεντρό της. Ο σκηνοθέτης, είναι δημιουργός ο οποίος φέρει τη διπλή ευθύνη της εναρμόνισης θεάματος και δράσης. Μέσα από τη δημιουργία και τη σύνθεση σκηνικών εικόνων, καθώς και τη διαπλοκή άλλων μορφών τέχνης και

γιγαντιαίων διαστάσεων, το οποίο σκλαβώθηκε από έναν κακό άνθρωπο, εξαιτίας του υγρού που κυλά στις φλέβες του, το οποίο μπορεί να του προσφέρει απέραντη δύναμη.

Οι πληροφορίες για όλες τις παιδικές παραστάσεις του θιάσου προέρχονται από το κείμενο *Puerilia Romagna Iniziative* το οποίο βρίσκεται και στην ιστοσελίδα με ηλεκτρονική διαδρομή: <http://www.romagnainiziative.it/sponsorizzazioni-culturali/item/puerilia> [πρόσβαση 29/8/2013]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

επιστήμης, το κείμενο περιορίζεται και λειτουργεί ως πηγή έμπνευσης, ενεργά συνδεδεμένη με το βίωμα της σκηνικής πράξης, αποδεσμευμένο από την καθαρά λογοτεχνική του εκδοχή. Καθώς το θέατρο, ως ζωντανός οργανισμός, οφείλει να θέτει το θεατή σε μια «ζωντανή» εμπειρία, με ενεργητικό ρόλο για τον ίδιο, φυσικά πολύ διαφοροποιημένη από τον αντίστοιχο ρόλο που θα είχε ως αναγνώστης του ίδιου έργου.¹⁴⁸

Η Società Raffaello Sanzio, απενοχοποιημένη από το βάρος της παράδοσης και της αυστηρής μεταφοράς του κειμένου, απαλλαγμένη από το φόβο της ιεροσυλίας των κλασικών, προτείνει ενδιαφέρουσες και τολμηρές ερμηνείες της δραματουργίας.¹⁴⁹ Τα σκηνοθετικά της πονήματα επιθυμούν να τοποθετήσουν το θεατή σε μια πραγματικότητα που αποκαλύπτει το βαθύ νόημα της εικόνας που διαδραματίζεται σκηνικά και να τον καθηλώσει στην έκπληξη του βλέμματος.

2.2. Η ΣΧΟΛΗ

2.2.1. Η εμπειρία του πειραματικού θεάτρου των παιδιών

Το «σχολείο πειραματικού θεάτρου για παιδιά»¹⁵⁰ της Società Raffaello Sanzio αποτελεί μια μεγάλη εμπειρία στην απλότητά της. Την ιδέα του «σχολείου» οραματίστηκε και υλοποίησε η Chiara Guidi, η οποία επιθυμούσε να δημιουργήσει ένα χώρο για παιδιά, των οποίων το ενδιαφέρον θα κεντρίζει η προέλευση και η προοπτική (ή αλλιώς το μέλλον) του θεάτρου. Η λέξη «σχολείο», αναφέρεται από τη συγκεκριμένη ομάδα, με σκοπό τα παιδιά να ορίσουν με τρόπο απλό και οικείο την έννοια ενός ιδιαίτερου χώρου. Το συγκεκριμένο σχολείο, εάν και δεν στερείται παιδαγωγικού πλαισίου, δεν επιδιώκει να αποτελέσει μέρος ενός «καθώς πρέπει» σχήματος. Αντίθετα, στηρίζεται στην παιδαγωγική της αμοιβαιότητας των ανθρώπινων σχέσεων διαμέσου μιας σύγχρονου τύπου «ανθρωπολογίας», η οποία εκδηλώνεται από τα παιδιά.¹⁵¹

¹⁴⁸ Παπαλεξίου, Ε. Όπ.π. σ.19.

¹⁴⁹ Όπ.π.

¹⁵⁰ Η ιταλική επωνυμία ορίζεται ως *Scuola sperimentale di teatro infantile*.

¹⁵¹ Guidi, C. (1996) *Diario della Scuola Sperimentale di Teatro Infantile*, Editioni Casa del Bello Estremo, p.2.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Η εφαρμογή μιας ενιαίας εκπαιδευτικής στιγμής σε ανοιχτό χρονικό ορίζοντα με την αξιοποίηση μεθόδων παιδαγωγικής που βασίζονται στο διάλογο, θέτουν τους συμμετέχοντες σε μια διαδικασία δημιουργικής επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης.¹⁵² Όλα συμβαίνουν *με, για και από* τα παιδιά. Αναμφίβολα η εμπειρία των αισθήσεων, στο «σχολείο πειραματικού θεάτρου για παιδιά» του θιάσου, συμβάλλει δυναμικά στην προσπάθεια αμφισβήτησης του διαχωρισμού νου – σώματος και οδηγεί στην πλήρωση της ολότητας της ύπαρξης, σε αντίθεση με τη μονομερή καλλιέργεια που δέχονται τα παιδιά, στα πλαίσια της θεσμικής σχολικής εκπαίδευσης.¹⁵³

Παρά το γεγονός ότι στη σύγχρονη δυτική κοινωνία το θέατρο είναι ένας χώρος οριοθετημένος και προστατεύεται συνολικά, με στόχο τα άτομα που «εισάγονται» σε αυτό να μπορούν να αναπτύξουν μια «ελιτίστικη» γνώση του εαυτού τους, ο συγκεκριμένος τρόπος άσκησης στο σχολείο της Società Raffaello Sanzio δύναται να βοηθήσει το παιδί να συμφιλιώσει τα αντίθετα στοιχεία από το μυαλό και το σώμα, τον εσωτερικό και τον εξωτερικό κόσμο και να επιτύχει διανοητική και σωματική εναρμόνιση. Να εξερευνήσει, με αυτό τον τρόπο, εκ νέου μέσω της θεατρικής πράξης την ανθρώπινη φύση του.¹⁵⁴

2.2.2. Στοιχεία της παιδαγωγικής διαδικασίας

Η παιδαγωγική διαδικασία της Società Raffaello Sanzio, που εφαρμόζεται βασιζόμενη στο διάλογο, μπορεί να οδηγήσει σε μια προσωπική ανάγκη που παρακινεί και ενθαρρύνει την αναζήτηση συλλογικών λύσεων σε όλο περισσότερο περίπλοκα ζητήματα, ακόμη και σε πολύ απλές ερωτήσεις, που μπορούν να διαφοροποιήσουν όμως την κοινωνική στάση σε ένα ζήτημα.¹⁵⁵ Αξιοποιώντας στη δουλειά με τα παιδιά, τις τεχνικές του διαλόγου, του καταιγισμού ιδεών και των σωματικών ασκήσεων που αφορμώνται από την ευαισθητοποίηση των αισθήσεων, επιτυγχάνεται η προαναφερόμενη διαφοροποίηση.

¹⁵² Falcone C. (2001) *Ritualita 'Nel Teatro Infantile Della Società Raffaello Sanzio. Uno spazio, un tempo, un corpo speciali*. (διπλωματική εργασία) p.2

¹⁵³ Όπ.π. σ.54.

¹⁵⁴ Όπ.π.

¹⁵⁵ Όπ.π. σ.55.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Η Claudia Castellucci αναφέρει χαρακτηριστικά ότι κι η φιλοσοφία, είναι αυθόρμητη στα παιδιά, και μπορεί να επεκταθεί διανοητικά με την καλλιέργεια της φαντασίας, με δομημένη μαθησιακή μέθοδο. Το παιδί αντιδρά πνευματικά στο ερέθισμα της φιλοσοφικής ερώτησης, γιατί σ' αυτό το ζήτημα που τίθεται απαιτεί την εφεύρεση μιας λογικής και όχι ψυχολογικής απάντησης.¹⁵⁶

Το σώμα του παιδιού συμμετέχει σε βιωματικές ασκήσεις κατ' επανάληψη, εξερευνά τις έννοιες της συμμετρίας και του συγχρονισμού, κι έτσι οι θεωρητικές του ιδέες βρίσκουν εφαρμογή στην πράξη. Η παιδαγωγική ιδέα είναι το παιδί να εκφράσει την κίνηση, φυσικά, χωρίς οποιαδήποτε θεωρητική δικαιολογία, αλλά μέσα από την ίδια την πράξη που εκτελεί. Η ανάπτυξη, όμως της ικανότητας να διατηρήσει αυτή την τάση απορρέει από μια διαδρομή που διερευνά την άσκηση σώματος και πνεύματος, κι έχει μια πολύ θεατρική προσέγγιση. Στην πράξη, το θέατρο μετατρέπεται σε ένα καθαυτό όργανο, με την τεχνική του, να είναι το σχολείο της σκέψης και της δράσης. Το παιδί συνηθίζει να ανταποκρίνεται σε ένα ερέθισμα, χωρίς να περάσει από τους παραδοσιακούς κοινωνικούς κανόνες να αποκωδικοποιεί μια εντολή, αντίθετα ενεργεί στην απλή παρουσία της δράσης.¹⁵⁷

Η επανάληψη της ίδιας κίνησης επιτρέπει το μυαλό να ενεργήσει με διαφορετικό τρόπο πάνω στο σώμα, αφήνοντας τον εαυτό του με κάποιο τρόπο να το εκφράσει. Επίσης, η επιλογή της συμμετρίας και του συγχρονισμού υπενθυμίζει, μια άλλη θεματική πτυχή. Αυτή είναι η επιτυχία της μετάβασης από την απλή κίνηση, μέσα από παιχνίδια με την ομάδα (είτε εσωτερικά είτε σωματικά), στην ίδια αρμονική κίνηση της κοσμικής κίνησης.¹⁵⁸

Τα παιδιά λειτουργώντας μέσα σε διαμορφωμένα περιβάλλοντα, ασκούμενα με συγκεκριμένη θεατρική μέθοδο,¹⁵⁹ ανακαλύπτουν τον εαυτό τους μέσα στο θέατρο, αισθάνονται τη δημιουργική «πνοή» του και εναρμονίζονται με την θεατρική πειθαρχία. Επιπλέον, τους δίνεται η δυνατότητα να διαχωρίσουν τον εαυτό του από το θέατρο,

¹⁵⁶ Όπ.π.

¹⁵⁷ Όπ.π. σ.57

¹⁵⁸ Όπ.π.

¹⁵⁹ Όπως αναφέραμε και παραπάνω, ασκώντας το σώμα αλλά και το πνεύμα, τη φαντασία και τη λογική τους μέσα από δημιουργικές ασκήσεις.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

καθώς το ασκούν και το βιώνουν και, διαμέσου ειδικών τεχνικών και κανόνων αναφορικά με τη δράση αλλά και την υπόστασή τους στη σκηνή, εξακολουθούν να παραμένουν γοητευμένα από αυτό.¹⁶⁰

Τα παιδιά υπερβαίνουν τον ενδεχόμενο αποπροσανατολισμό και τον πιθανό ενδοιασμό ενός ατόμου που πραγματοποιεί μια δράση σε έναν ιδιαίτερο (διαφορετικό από αυτούς που έχουν συνηθίσει) χώρο, καθώς συμμετέχουν σε παιχνίδια που περιλαμβάνουν παύσεις της σωματικής κίνησης, σιωπές, εναλλαγές ρυθμών, κατάλληλων για την αντίστοιχη θεατρική δράση, ενώ παράλληλα δημιουργούν διαπροσωπικές σχέσεις και πραγματοποιούν δημιουργικές ανταλλαγές με τρόπο απόλυτα δομημένο, ο οποίος καθιστά δυνατή την ελεύθερη ροή ενέργειας και την επιστροφή αυτής πίσω όπου αρχικά εκπορεύτηκε. Για το λόγο αυτό, το παιδί δεν δυσκολεύεται να τηρήσει ότι του έχει ζητηθεί να πράξει, καθώς η συμμετοχή του προκύπτει πραγματικά εκ βαθέων, ο χώρος του «επιστρέφει» την ενέργεια, η οποία το κινητοποιεί και το βοηθά να συνειδητοποιήσει τις προθέσεις και τις ερμηνείες της συγκεκριμένης θεατρικής άσκησης. Αυτή η δημιουργική «ανταλλαγή» μεταξύ του χώρου και της παιδικής ηλικίας θα εμπεριέχει πάντα τα στοιχεία του απρόβλεπτου και της αυθεντικότητας. Επίσης, θα καθορίζει τις αλλαγές στην εκφραστικότητα του παιδιού και θα αποκαλύπτει «κρυμμένες» δυνατότητες και πηγές ενέργειας.¹⁶¹

Το περιθώριο ματαίωσης ήταν πάντα υπαρκτό για όλες τις εμπειρίες, στο πλαίσιο της άσκησης, που δεν έγιναν αποδεκτές από τα παιδιά με έναν εποικοδομητικό τρόπο. Παρόλα αυτά οι δημιουργοί της ομάδας, αναφέρουν πως ό,τι δεν λειτουργεί τροποποιείται ώστε να μην υπάρχουν παιδιά αποκλεισμένα ή αμήχανα.¹⁶²

2.2.3. Η μέθοδος

Η Societas Raffaello Sanzio, αξιοποιεί τις πειραματικές της μεθόδους (τη συμμετοχή σε διαλογικές διαδικασίες, τη σωματική άσκηση και έκφραση, το χορό, την ευαισθητοποίηση με θεατρικές τεχνικές) και ως εκ τούτου δημιουργεί από το μηδέν μια

¹⁶⁰ Guidi, όπ.π. p.8.

¹⁶¹ Όπ.π.

¹⁶² Falcone, όπ.π.σ.57.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

πραγματικότητα, που ορίζεται σε χρόνο και τόπο ξεχωριστά από την καθημερινή ζωή, σε τέτοιο βαθμό ώστε να προκύψουν ερωτήματα σχετικά με την ανακάλυψη της αλήθειας της. Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις (απαραίτητα εργαλεία επικοινωνίας, μάθησης και κινητήρες δημιουργίας) κινούνται από δάσκαλο σε μαθητή, στα πλαίσια μιας αμφίδρομης διαλογικής επικοινωνίας. Η ακύρωση του σταθερού μοτίβου κατανόησης και γνώσης, διευρύνει τις διαδικασίες μάθησης και καθώς είναι ανοικτές και αληθινές για όλους, ουσιαστικά τις αναγεννά.

Η σχολή δουλεύοντας με τα παιδιά, δίνει δυνατότητες να καταστήσει ζωντανά τα συμβαίνοντα σε κάποιες από τις κωδικοποιημένες μορφές του κοινωνικού θεάτρου. Όπως αναφέρει και ο Grotowski,¹⁶³ οι συντεταγμένες της ζωής: χώρος, χρόνος, σχέση, φαντασία τείνουν να περιοριστούν, να γίνουν άκαμπτες και πολύ κωδικοποιημένες. Όμως η δυνατότητα παρέμβασης του ατόμου στις καταστάσεις το καθιστά ικανό να αυτό – οριστεί και να αλληλεπιδράσει με νέους κανόνες στο περιβάλλον του.¹⁶⁴

2.2.4. Πώς ορίζεται η θεατρική πράξη

Η θεατρική πράξη, ή αλλιώς «δράση», σύμφωνα με τον Βρετανό ανθρωπολόγο Turner, παρουσιάζει αμφισημία. Έχει την ικανότητα να διεγείρει ανάκλαση και την ίδια στιγμή να είναι ανακλαστική σε σχέση με το πλαίσιο της. Ενσωματώνει γλωσσικά αυτή την ασάφεια, χρησιμοποιείται για ψυχαγωγικές δραστηριότητες, περιλαμβάνει ακραία φαντασία και καθαρή αλήθεια. Η δράση μπορεί, ως εκ τούτου, να είναι κοινωνική ή θεατρική, νοείται ως δομική συστήματος και κοινό χαρακτηριστικό των δύο αποτελεί το στοιχείο της «φαντασίας», ως κωδικοποιημένο στοιχείο των ανθρώπινων σχέσεων συμπεριφοράς.¹⁶⁵

Η δράση, στο πλαίσιο, ενός ενεργού πολιτισμού, είναι η αιτία που φέρνει στο θέατρο την αναγέννηση. Γεγονότα που συμβαίνουν πραγματικά, ωθούν και το άτομο να

¹⁶³ Ο Jerzy Grotowski (1933-1999) ήταν Πολωνός θεατρικός σκηνοθέτης, καινοτόμος στο πειραματικό θέατρο και εισηγητής του «θεατρικού εργαστηρίου» και του «φτωχού θεάτρου». Ως συγγραφέας του βιβλίου ορόσημο για το θέατρο *Προς ένα φτωχό θέατρο* (1968), δηλώνει ότι το θέατρο θα πρέπει να επικεντρωθεί στις ρίζες του και οι ηθοποιοί να γίνουν συνδημιουργοί των θεατρικών γεγονότων με τους θεατές.

¹⁶⁴ Falcone, όπ.π.σ.3-4.

¹⁶⁵ Όπ.π. σ.5.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

συμπεριφερθεί αληθινά, και με τον τρόπο αυτό να απελευθερώσει τη σχέση του με την ομάδα από το χώρο και το χρόνο όπως νοείται «καθημερινά» και να νιώσει την αίσθηση της προσωπικής ολοκλήρωσης. Τα παραδοσιακά όρια της φαντασίας και τα στερεότυπα των κοινωνικών δράσεων μπορούν να ξεπεραστούν εάν καλλιεργηθεί η φαντασία στο θέατρο μέσα σε αληθινές καταστάσεις κοινωνικής αλληλεπίδρασης στη θεατρική πράξη, κι ως εκ τούτου επιτευχθεί τελετουργικά μια πραγματική μοναδικότητα, όπως συμβαίνει και στα πλαίσια της δουλειάς με τα παιδιά στη Società Raffaello Sanzio. Την επίτευξη ενθαρρύνει η γνήσια συμμετοχή του ατόμου με διαφορετικούς τρόπους κατά τη χρονική στιγμή του παιχνιδιού.¹⁶⁶ Ο ακρογωνιαίος λίθος αυτής της εργασίας είναι σαφώς το σώμα του δρώντος υποκειμένου (του παιδιού ή του ηθοποιού) σε σχέση με τους άλλους παράγοντες που καθορίζουν την τελική δημιουργία, το χώρο, το χρόνο, τη σχέση μεταξύ ατόμων και μεταξύ ατόμων και αντικειμένων.

2.2.5. Το θέατρο για παιδιά γίνεται θέατρο των παιδιών

Η Società Raffaello Sanzio μιλά για *θέατρο των παιδιών* κι όχι για *θέατρο για παιδιά*. Επιδιώκει να φέρει το παιδί στη σκηνή με τρόπο φυσικό, υποστηρίζει τη δράση στη σκηνή με λόγο αυθόρμητο κι αληθινό, η ομιλία εκφέρεται ως ανάγκη και ως αποτέλεσμα της πληρότητας των αισθήσεων.¹⁶⁷ Ο λόγος, το σώμα, η κίνηση, η στάση τροφοδοτούν μια καθημερινή αντίληψη του παιδιού που ενεργοποιεί και ξεδιπλώνει τη φαντασία του. Γεννιέται μια νέα θεατρική γλώσσα «εδώ και τώρα», που η σωματική έκφραση είναι ακαθόριστη, αυθόρμητη και αυτοσχέδια στο παρόν. Ο θίασος χρησιμοποιεί θεατρικές τεχνικές για να ενεργοποιήσει τη φαντασία των παιδιών, την ομορφιά και την υποκειμενικότητα κάθε προσωπικότητας. Επίσης, αξιοποιεί θεατρικές ασκήσεις για να οικοδομήσουν τα παιδιά το συναίσθημά τους, με κινητήρα την αντίληψη και να βοηθηθούν να ανακαλέσουν στοιχεία της παιδικής ηλικίας που ξεχάστηκαν, μέσω της κοινωνικοποίησης, από την όμορφη ηλικία της αγνής ευαισθησίας. Επιπλέον, μηχανισμοί και διαδικασίες στηρίζονται στην ομαδικότητα κι ενισχύουν τη συλλογικότητα. Μέσα από τη δράση των παιδιών υποβοηθούνται διάφορα στάδια της

¹⁶⁶ Όπ.π. σσ.6-8.

¹⁶⁷ Όπ.π. σ.13.

ανάπτυξης του λεγόμενου «ανθρώπινου παράγοντα», η πολλαπλή συναισθηματική και ψυχοκινητική τους ανάπτυξη.¹⁶⁸

2.2.6. Το «σοφό» σώμα και ο βιωμένος χώρος

Τα παιδιά συμμετέχοντας σε βιωματικές σωματικές ασκήσεις αδιαχώριστες από διανοητικά ερεθίσματα, που επίσης λαμβάνουν, αποκτούν ένα σώμα «σοφό», όπου μυαλό και συναισθήματα λειτουργούν μαζί. Ένα σώμα που ανταποκρίνεται, ακόμη και χωρίς εμφανή λόγο, είναι ένας κόσμος προσδιορισμένος και αυτόνομος. Τα παιδιά ισορροπούν το συναισθηματικό και τη λογική και ανταποκρίνονται σφαιρικά - ολιστικά σε ερεθίσματα, αν και σε διαφορετικό βαθμό ανάλογα με την ηλικία. Η συνολική συμμετοχή χωρίς κανένα δισταγμό και ντροπή, όπου το παιχνίδι, ως μια ιερή αναπαράσταση, είναι αυτοπροσδιοριστικό της «απόλυτης παρουσίας», βοηθά το παιδί να συμπεριλάβει όλες τις αντιληπτικές ικανότητες ενός σώματος που έχει «μνήμη», υποκρινόμενο ότι ζει σε μια άλλη κατάσταση, μέσα σε μια σκηνή, όπου ο έλεγχος και η σαφήνεια το καθιστούν αληθινό, πρώτα για τον εαυτό του και στη συνέχεια, για εκείνους που επωφελούνται. Ο προσδιορισμός του χώρου, του χρόνου και του σώματος είναι απαραίτητα χαρακτηριστικά και δίνουν ένα σκοπό στη διαδικασία.

Ο ορισμός του σώματος του παιδιού ως θεατρικό σώμα, είναι συνυφασμένος με το θέατρο από τα αρχαία χρόνια. Η Societas Raffaello Sanzio επιδιώκει να διατηρήσει ζωντανή την ομορφιά της παιδικής ηλικίας, τη φαντασία και το σώμα με την αυθόρμητη έκφρασή του, ως ένα χώρο ιερό, νομιμοποιημένο από την αρχαιότητα.

Η θεατρική εμπειρία της Societas Raffaello Sanzio, τείνει να προσδιορίσει αυτό το χώρο υπέρ της εμπειρίας, η οποία είναι ιερή και παλιά, μα ωστόσο σύγχρονη, καθώς η αίσθησή της αναφέρεται στην καθημερινότητα. Είναι οργανική αίσθηση των πάντων ότι η εταιρεία αυτή ασκεί το έργο της με μια θεατρική πρακτική, αλλά και με έναν ισχυρό θεωρητικό στοχασμό. Ο όμιλος θέτει ένα θέμα κοινωνικής μάθησης. Οι διαστάσεις των

¹⁶⁸ Όπ.π.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

έργων του κινούνται στον άξονα της καλλιτεχνικής έρευνας προς αναζήτηση του ωραίου και του θεατρικά κατανοητού.¹⁶⁹

Η ομάδα δεν αντιμετωπίζει το θέατρο για τα παιδιά, ως αντίστοιχο με αυτό των ενηλίκων, θεωρώντας τα ως εν δυνάμει ενήλικες και ως εκ τούτου ως ανεπαρκή σε μερικά από τα χαρακτηριστικά του ολοκληρωμένου ανθρώπου. Αντιθέτως, ενθαρρύνει με τη δουλειά της το θέατρο με τα παιδιά, όπου το παιδί, από νήπιο, είναι κατ' εξοχήν πειραματιζόμενο υποκείμενο, έχοντας το εξαιρετικό πλεονέκτημα να μην έχει ακόμη υποβληθεί σε σωματική μορφή κοινωνικά κωδικοποιημένη και στερεοτυπική σε συνάρτηση με τα κοινωνικοοικονομικά και πολιτισμικά δεδομένα, τα οποία τείνουν να εκμηδενίζουν τη γνώση του σώματος, υπέρ μιας παραγωγικής και πολιτικής λειτουργίας.¹⁷⁰ Η στιγμή της παιδικότητας δεν μπορεί να μην είναι θεατρική στιγμή, όπου επιτελείται χωρίς δισταγμό, η αλλαγή, σωματική και ψυχική, κι οδηγεί απευθείας στο πραγματικό, μέσα από μια συνεχή και απεριόριστη αναζήτηση. Το θαύμα που βιώνεται στην φαντασία, μέσω της εμπειρίας, γίνεται πραγματικότητα.

2.2.7. Η θέση των ενηλίκων (ηθοποιών και των γονέων) στο θέατρο με τα παιδιά

Τα παιδιά περνούν την ημέρα τους στο «σχολείο» χωρίς τους γονείς τους. Η λήψη αυτής της προσωπικής απόφασης, να παρακολουθήσουν τα παιδιά το σχολείο όπως και το να παραμείνουν, ήταν σημείο οντολογικής σημασίας για την Chiara Guidi. Ορισμένα παιδιά πηγαίνουν με τα αδέρφια τους, άλλα με φίλους. Οι γονείς έχουν σχεδόν απαγορευτεί. «Οι γονείς δεν πρέπει ποτέ να περπατήσουν στα μονοπάτια του θεάτρου των παιδιών», σύμφωνα με την Chiara Guidi, η οποία δεν συνηθίζει να δίνει πληροφορίες ή εξηγήσεις άμεσα στους γονείς. Στην πραγματικότητα, οι παιδαγωγοί που εργάζονται με τα παιδιά δεν συναντήθηκαν ποτέ με τους γονείς. Η ίδια, κάνει μια μετατόπιση της εστίασής της από τον εαυτό της στα παιδιά, προκειμένου οι γονείς να ενισχύσουν την εμπιστοσύνη στο δημιουργικό έργο με (και από) τα παιδιά. Οι γονείς

¹⁶⁹ Όπ.π.

¹⁷⁰ Όπ.π.σ.17.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ωστόσο, γνωρίζουν ότι ποτέ τα παιδιά δεν είναι μόνα τους στη σχολή θεάτρου καθώς υπάρχει η αναγκαία και κατάλληλη παιδαγωγική – θεατρική παρέμβαση.

Το σχολείο χαρακτηρίζεται ως ένα πείραμα. Ένα φυσικό πειραματικό θέατρο, όπου τα παιδιά πρώτα απ' όλα παίζουν μιμητικά παιχνίδια. Η δομή του σχολείου είναι ιδιαίτερα λειτουργική καθώς κάθε ενέργεια, κάθε δράση έχει πάντα μια στόχευση, μια λειτουργία. Στο πλαίσιο των βασικών στόχων της σχολής είναι να δοθεί στα παιδιά η δυνατότητα του δημιουργικού παιχνιδιού σε ένα καθόλα ευχάριστο περιβάλλον. Το ψυχαγωγικό περιβάλλον δράσης ταυτόχρονα εμπεριέχει σοβαρότητα, σύμφωνα με το ημερολόγιο του έργου της Guidi.¹⁷¹ Τα παιδιά, συναντούν τους ενήλικες και δουλεύουν με ένα ανεστραμμένο παιδαγωγικό σύστημα, σύμφωνα με το οποίο οι μεγάλοι «μαθαίνουν» από την εμπειρία των παιδιών με τα σκηνικά, τα κοστούμια και τη διερεύνηση του χώρου (διαμέσου της θεατρικής τους εμπειρίας). Στόχος είναι να προκαλέσει την περιέργεια και τη φαντασία των παιδιών. Η εργασία της Guidi απευθύνεται σε όλο το σώμα και τονίζει την σημασία της εμπειρίας του χώρου και της κίνησης μέσα σε αυτόν.

Η Chiara Guidi φαίνεται να πιστεύει ότι τα παιδιά ενδιαφέρονται λιγότερο από τους ενήλικες για την κατανόηση του υποθετικού διαχωρισμού μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας, ως εκ τούτου μπορούν να διαισθανθούν πως κάποια γεγονότα μπορούν να συμβούν, αλλά και να συμμετέχουν σε αυτά μέσα από το συμβολικό τους παιχνίδι.

Επίσης επισημαίνει την ιδιοφυΐα της παιδικής ηλικίας για την έμπνευση. Αυτή η διαδικασία είναι μια «αντίστροφη παιδαγωγική», όπως εξηγεί, καθώς «έχουμε χάσει την παιδικότητά μας». «Χρειάζομαι τα παιχνίδια των παιδιών» για να «εξερευνήσουν την ικανότητά τους να βλέπουν μέσα από τις αισθήσεις.»¹⁷² Αυτό δεν είναι απλώς ένα θέατρο για τα παιδιά, ούτε ένα ακόμη θέατρο για την παιδική ηλικία. Το συγκεκριμένο θέατρο είναι μια παιδική ηλικία, και μέσα από αυτό, ένας «παρείσακτος» ενήλικας θα μπορούσε να γευθεί ακριβώς το χρονικό διάστημα που υπήρξε πριν η πραγματικότητα ξεπεράσει τη φαντασία και επιπλέον, πριν η γλώσσα ξεπεράσει τις αισθήσεις. Τα παιδιά μεταφράζουν

¹⁷¹ Όπως αναφέρεται στο άρθρο *Aesthetics and Ethics in the work of Societas Raffaello Sanzio. The need for a debate*, από τον [Marit Strømmen](http://www.insta.at/trans/9Nr/strommen9.htm) (Bergen) , [Np.9, Mai 2001], διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://www.insta.at/trans/9Nr/strommen9.htm>

¹⁷² Από το άρθρο με τίτλο *A childhood of theatre*, του περιοδικού *Real Time*, τεύχος 100, σ.32, το οποίο δημοσιεύτηκε στις 22 Οκτωβρίου 2010. Στο διαδίκτυο αναρτήθηκε στη σελίδα *Real Time Arts*, στη διεύθυνση: <http://www.realtimearts.net/article/100/10085> [πρόσβαση 16/7/2013]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

και μοιράζονται ένα είδος πρωτότυπης διαδικασίας στο σχολείο της Τσεζένα. Η Guidi προετοιμάζει τους συνεργάτες της πώς να διδάξουν τα παιδιά για να διδάξουν κι αυτά εκ νέου τους ενήλικες προς μια νέα μήση στον κόσμο του θεάτρου. Αυτή η μορφή αντίστροφης παιδαγωγικής φαίνεται ότι αποφέρει εξαιρετικά αποτελέσματα στην απαιτητική, κι ορισμένες φορές δύσκολη, συνεργασία μεταξύ των γενεών.

2.2.8. Η εργασία με τα παραμύθια και τους μύθους

Από το 1992, η ομάδα της Τσεζένας, έχει εμπειρία στη δημιουργία έργων που απευθύνονται σε παιδιά. Τα έργα που αναγνωρίζονται στα έτη που προηγούνται του ανοίγματος της Σχολής πειραματικού θεάτρου για παιδιά το 1995, έχουν διαφορετικά ποιοτικά χαρακτηριστικά, σε σχέση με την «κανονική» φόρμα οργάνωσης, που προτιμώνται από την ομάδα για παραστάσεις που αποσκοπούν στο ενήλικο κοινό.



Το Θέατρο Comandini διαμορφωμένο σε στάβλο για της ανάγκες της παράστασης Οι Μύθοι του Αισώπου (1992).

Στιγμιότυπο από το μύθο «ο ψεύτης βοσκός»

Πηγή: Φωτογραφικό αρχείο κας Αύρας Ξεπαπαδάκου.

Η δημιουργία των παραμυθιών και των μύθων για τα παιδιά, αναδημιουργείται σε «άλλα» μέρη, σε σύγκριση με τα παραδοσιακά περιβάλλοντα του θεάτρου, μέρη που φέρουν μαζί τους μια διαδικασία διασποράς και την αναδιανομή της αφήγησης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, της εναλλακτικής τους χωροθέτησης, αποτελεί η

περίπτωση των *Μύθων του Αισώπου*¹⁷³, η οποία είχε τοποθετηθεί σε ένα χώρο τεσσάρων χιλιάδων τετραγωνικών μέτρων, στον οποίο είχαν αναδημιουργηθεί το έδαφος και τα υπόστεγα, και υπήρχαν περίπου τριακόσια ζώα διαφορετικών ειδών.

Το αφηγηματικό στοιχείο για τις παραστάσεις για τα παιδιά, πάντα προέρχεται από παραμύθι, γιατί, όπως στην περίπτωση του Αισώπου, η ιστορία έξυπνα ταιριάζει

¹⁷³ Στην οποία θα αναφερθούμε εκτενώς στη συνέχεια της μελέτης.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

μαζί τα μονοπάτια και τους χώρους, που επιτρέπουν να δημιουργηθεί ένας ισχυρός αντίκτυπος, όπως το ξύπνημα όλων των αισθήσεων, της όσφρησης, της αφής, της ακοής, της όρασης, και να οδηγήσει σε μια κινητοποιημένη συμμετοχή.

Στην πραγματικότητα, η Societas Raffaello Sanzio στην εργασία της με τα παραμύθια αποζητά από το μικρό ή μεγάλο θεατή τη συμμετοχή στην κίνηση, για να ακολουθεί τις κινήσεις της δράσης, ή ακόμα και μια στατική συμμετοχή, όπως στην περίπτωση της παράστασης *Buchettino*, όπου τα παιδιά θεατές βρίσκονταν σε κρεβάτια, εξοπλισμένα με μια κουβέρτα και ένα μαξιλάρι, καλούμενα να απολαύσουν το παραμύθι που τους αφηγούνταν, ή αν προτιμούσαν να ξεκουραστούν. Αυτή η ιδιαίτερη προσοχή στους χώρους και τον εξοπλισμό είναι



*Τα παιδιά απολαμβάνουν την παράσταση Buchettino από τα κρεβάτια τους στη σκηνή.
Πηγή: www.fitam.cl*

απαραίτητη, προκειμένου η ομάδα των θεατών να βρει τη θέση της στην παράσταση, να αισθανθεί ασφάλεια και να βιώσει μια ευχάριστη και δημιουργική εμπειρία.

Η ανάπτυξη της αφήγησης στις παραστάσεις τους, στην πραγματικότητα, νοείται ως μια θεατρική εμπειρία αναζήτησης του πλέον πραγματικού, μια εμπειρία που επιτελείται οσφρητικά, οπτικά και απτικά μαζί. Και αν η φαντασία στον κόσμο της παιδικής ηλικίας είναι τόσο τολμηρή ώστε να γίνει πραγματικότητα: στόχος της Societas Raffaello Sanzio είναι τα παραμύθια που οργανώνονται από αυτή, να φθάσουν τα περιθώρια μιας τέτοιας σημαντικότητας, τα οποία να αποτελούν δυναμικές πολυαισθητηριακές θεατρικές εμπειρίες, που συνδέουν το φανταστικό κόσμο του παραμυθιού με τη βιωματική εμπειρία στη σκηνή.

Η επιλογή της αφήγησης παραμυθιού γίνεται μια λειτουργική διαδρομή προς την υλοποίηση ενός δυναμικού θεατρικού γεγονότος που είναι σε θέση να ευαισθητοποιήσει, μέσω των αισθήσεων και της πηγαίας φαντασίας, το παιδί. Το παραμύθι δεν είναι απλά

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

μια μεταφορά ενός παραδοσιακού μέρους της οικουμενικής μας κληρονομιάς, αλλά μια επίσημη βάση για να δημιουργηθεί ένα θεατρικό έργο που απευθύνεται εγκάρσια σε όλα τα είδη του κοινού, σε διαφορετικές ηλικίες και έθνη, με την αίσθηση ωμού πάθους, σχεδόν προγονικού, που χαρακτηρίζει την φαντασία της παιδικής ηλικίας.

Μέσα από τη δομή παραμυθιού, τα μέλη του θιάσου επιδιώκουν να προσδιορίσουν τα χαρακτηριστικά στοιχεία της θεατρικής δράσης. Η αναζήτηση ξεκινά με μια επιτακτική ανάγκη, την εναρμόνιση της πάλης των αντιθέτων, σε μια τελική στάση, ώστε να υπάρχουν οι ιδιοσυγκρασίες «του σώματος», όλα τα αληθινά χαρακτηριστικά, οι ρεαλιστικές καταστάσεις.¹⁷⁴ Υπάρχει μια ηθική τάξη στο παραμύθι, η οποία κοσμικά επιβεβαιώνεται και οδηγεί ομαλά στο παιχνίδι, το οποίο μπορεί να «χρωματιστεί» με αμέτρητους τρόπους και πάρα πολλές πτυχές, χωρίς η εκφραστική δύναμη του να διασκορπίζεται ή να ευτελίζεται. Και ακριβώς λόγω της δυναμικής των παραπάνω παραγόντων, η θεατρική πράξη, ως παιχνίδι για τα παιδιά, γίνεται η βάση, οντολογικά και σιωπηλά, για τα πειράματα που ξεκίνησε, από τα σχολεία, ένα σχολείο για το θέατρο των παιδιών, η Societas Raffaello Sanzio.

2.3. Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ *ΟΙ ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ*

2.3.1. Τα παιδιά και τα ζώα στο θέατρο της Societas Raffaello Sanzio

Η Societas Raffaello Sanzio θεωρεί πολύ σημαντικό πεδίο έρευνας το στοιχείο της παιδικότητας. Από τις αρχές της δεκαετίας του 1990 η Κιάρρα Γκουίντι μελετά τους παιδικούς φόβους και την αναπαράστασή τους σε γνωστά παραμύθια. Η ενασχόλησή της οδήγησε στη δημιουργία των παραστάσεων που ήδη έχουμε αναφέρει.¹⁷⁵

Η παρουσία των παιδιών μέσα στο χώρο της σκηνής είναι εξίσου σημαντική, όπως συμβαίνει με τα ζώα. Ανήκει στη φιλοσοφία της αναζήτησης του αληθινού, του

¹⁷⁴ Όπ.π. σ.19.

¹⁷⁵ Όπως αναφέρονται στις σελίδες 81-82 της συγκεκριμένης εργασίας.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αυθεντικού στοιχείου. Το παιδί και το ζώο υποστηρίζουν με σθένος τη θέση τους μέσα στη σκηνική πραγματικότητα και επιβάλλονται ως ακραίες νόρμες, καθώς διακρίνονται



Ένας φωτεινός κύβος αποκαλύπτεται στη σκηνή, στην Κόλαση του Castellucci, γεμάτος με παιδιά που παίζουν ανέμελα. Μια νύξη του σκηνοθέτη πως βρίσκονται όλοι μέσα στην κόλαση, ακόμη και τα παιδιά στην αγνότητά τους.

τη δική του γλώσσα, όχι απαραίτητα μέσω των λέξεων αλλά μέσω του σώματος και των αισθήσεων. Ο λόγος εγγράφεται στο βλέμμα και το σώμα του. Όπως αντίστοιχα συμβαίνει και με τα ζώα.

Στο θέατρο της Societas Raffaello Sanzio η πρόσληψη του χρόνου εναπόκειται στον θεατή κι αποτελεί μια προσωπική ανακάλυψη. Έτσι κάθε τεχνική είναι δυνατή και όλα επιτρέπονται. Όταν όμως ο Romeo Castellucci δουλεύει με τα ζώα, με τις μηχανές ή με τα φώτα, χειρίζεται διαφορετικά το θέμα του χρόνου. Ο χρόνος συστέλλεται ή διαστέλλεται, ακόμη και σε ακραίο σημείο, ορισμένες φορές, προκειμένου να αποδοθεί η επιθυμητή θεατρική ένταση.¹⁷⁷ Ο χρόνος διαφέρει σε κάθε μορφή τέχνης, κι εδώ ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί μια συγκεκριμένη μέθοδο για να οικοδομήσει το καλλιτεχνικό του δημιούργημα, απόλυτα συνειδητά στο αισθητικό του κριτήριο.

Ο Castellucci δηλώνει ότι δεν δουλεύει ποτέ με τα ζώα όπως στο τσίρκο. Είναι ελεύθερα να είναι αυτά που είναι, το ίδιο και τα παιδιά. Τα ζώα και τα παιδιά ταρασσουν την επιφάνεια της παράστασης:

και οι δύο από την άγνοια της σκηνής, της γλώσσας και της πλοκής.¹⁷⁶ Το νήπιο μπορεί να δημιουργήσει, στα πλαίσια του θεατρικού του βιώματος,



Ένα άλογο βρίσκει τη θέση του στη σκηνή της Κόλασης. Οι ηθοποιοί ανταποκρίνονται στο ερέθισμά του.
Πηγή: rocksdemilo.wordpress.com

¹⁷⁶ Παπαλεξίου, Ε. Όπ.π. σ.60.

¹⁷⁷ Όπ.π. σ.98.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Τα παιδιά και τα ζώα προκαλούν μια μαύρη τρύπα, μέσα στην οποία η παράσταση καταρρέει και κάθε μυθοπλασία αποβάλλεται. Συχνά παρατηρείται το φαινόμενο της αναστροφής του βλέμματος και οι θεατές νιώθουν οι ίδιοι αντικείμενα θέασης. Με το ζώο καταλύεται η συμβατική έννοια της αναπαράστασης. Πρόκειται για μια στιγμή αμφιβολίας. Το ζώο και το παιδί συνιστούν το είναι επί σκηνής.¹⁷⁸

Επιπλέον, η παρουσία των ζώων και των μικρών παιδιών στη σκηνή δίνουν τη δυνατότητα να εισαχθεί το στοιχείο του τυχαίου και του απρόοπτου στη θεατρική πράξη. Η παράσταση είναι μια συνθήκη ζωντανή.

Κάθε ζώο αντιμετωπίζεται με διαφορετικό τρόπο γιατί επιφέρει μια διαφορετική



Η εισβολή των δύο σκύλων στη σκηνή της Κόλασης αμέσως μετά την αυτοπαρουσίαση του Romeo Castellucci, φέρουν το συμβολισμό της ζωικότητάς τους και αναπαριστούν έτερες κτηνώδεις επιθέσεις στον άνθρωπο.

Πηγή: bodiesandbuildings.blogspot.com

εναλλαγή στην τονικότητα της παράστασης. Ακόμη, το κάθε ζώο διαθέτει μια ξεχωριστή φόρμα και καθώς συμμετέχει στην παράσταση, οι νοηματοδοτήσεις που απορρέουν από το καλλιτεχνικό δημιούργημα δεν αφορούν στο ζώο αυτό καθαυτό (π.χ. τον πίθηκο, τον ταύρο, το άλογο ή ά.) αλλά στην ιδέα του ζώου. Συντελείται επομένως ένα

πέρασμα από το ζώο στη ζωικότητα.

Έχει ενδιαφέρον να αναφέρουμε ότι ο Castellucci έχει δεχθεί επικρίσεις για την παρουσία ζώων και παιδιών στις παραστάσεις του, ενώ κάποιοι θέτουν ένα ηθικό ζήτημα. Ο ίδιος απαντά ότι δεν «χρησιμοποιεί» τα παιδιά και τα ζώα, αντίθετα δουλεύουν μαζί με πολλούς τρόπους. Λαμβάνοντας πάντα υπόψη την ηλικία των παιδιών

¹⁷⁸ Όπως αναφέρει ο ίδιος ο δημιουργός σε συνέντευξή του στην Έλενα Παπαλεξίου, στο βιβλίο *Όταν ο λόγος μετατρέπεται σε ύλη*, Πλέθρον, 2009, σ.102.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

διαχειρίζεται κάθε ενδεχόμενο κατά την εκπόνηση της δημιουργικής διαδικασίας με τρόπο ώστε να μη λειτουργεί εις βάρος τους.

Ο Castellucci πιστεύει στη δύναμη (και αυτών) των εικόνων στην τέχνη. Η δημιουργία δυναμικών εικόνων στο θέατρο μπορεί να αφυπνίσει τη συνείδηση του θεατή, μέσω της αφύπνισης του βλέμματος. Το θέατρο δεν υπόσχεται έναν καλύτερο κόσμο, ενισχύει όμως μια νέα διάσταση επικοινωνίας.

2.3.2. Η παιδαγωγική λειτουργία του ζώου στη σκηνή

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Στους *Μύθους του Αισώπου* τριακόσια ζώα καταλαμβάνουν τη σκηνή. Η παρουσία των ζώων προσδίδει στη σκηνή οργανική διάσταση και ανταποκρίνεται στην επιθυμία της Societas Raffaello Sanzio για την αληθινή εικόνα. Το ζώο είναι περισσότερο αληθινό στη σκηνή καθώς εκείνο δεν υποκρίνεται, όπως ο ηθοποιός. Το ζώο στη σκηνή είναι μια πραγματική κι όχι μια μιμητική εικόνα του κόσμου. Ο Καστελούτσι αμφισβητεί το παιχνίδι της θεατρικής σύμβασης κι εντάσσει τα ζώα στη σκηνή, με κεντρικό ρόλο, αντίστοιχο με αυτόν που κατείχαν στα αρχαϊκά τελετουργικά την εποχή της λατρείας του Διονύσου. Το ζώο τότε βρισκόταν πλάι στον άνθρωπο, σε ίσο επίπεδο, ή ενωνόταν με αυτόν, δημιουργώντας πλάσματα υβριδικά. Επαναφέρει επομένως, δυναμικά το ζώο από το περιθώριο (στο οποίο εξοβελίστηκε από τη γέννηση του δυτικού θεάτρου) στο κέντρο της δημιουργίας, ισότιμα δίπλα στον άνθρωπο, μαζί με όλα του τα χαρακτηριστικά, τα οποία κατ' επέκταση υπενθυμίζουν στον άνθρωπο τον άμεσο σύνδεσμο με τη ζωική του διάσταση.¹⁷⁹



Ζώο και άνθρωπος στην οργανική τους μορφή στην παράσταση Ενδογονιακή Τραγωδία. (2002-2004)

Πηγή: www.realttimearts.com

Το ζώο στο θέατρο της Societas Raffaello Sanzio ορίζεται ως το αντίβαρο του ηθοποιού, που κατέχει μεν το όργανο της ομιλίας αλλά όχι το και το λόγο, το βλέμμα του είναι περισσότερο διευρυμένο, διαθέτει μια ολότητα που μας διαφεύγει, και γι' αυτό το λόγο ο Castellucci του αναθέτει το ρόλο του παιδαγωγού και στον ηθοποιό αυτόν του παρατηρητή. Όσο κι αν η παρουσία του ζώου στη σκηνή επιφυλάσσει κινδύνους και απρόοπτες εξελίξεις, δρα και κινείται στο χώρο φυσικά, ελεύθερα και απελευθερωτικά, επαναπροσδιορίζοντας τη συμβαίνουσα θεατρική πράξη ως ουσιαστικό γεγονός. Κυριολεκτικά κλέβει την παράσταση.¹⁸⁰

¹⁷⁹ Παπαλεξίου, ό.π.σ.55.

¹⁸⁰ Ό.π.σ.56.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Το ζώο διδάσκει και στον ηθοποιό τα πρώτα του βήματα, υπερβαίνοντας συχνά την ανθρώπινη παρουσία καθώς αυτός δεν μπορεί να κινηθεί στον σκηνικό χώρο με την ίδια ελευθερία. Το στοιχείο του αυθορμητισμού του ζώου είναι ιδιαίτερα σημαντικό. Το ζώο, όπως πιστεύει ο Castellucci, συστήνει στον ηθοποιό μια «υπερ-τεχνική», η οποία δεν εμπεριέχει την έννοια του λάθους, δε χρειάζεται καμιά παρέμβαση ή τελειοποίηση, είναι σίγουρο για το σώμα και τον εαυτό του. Κατ' αναλογία και ο ηθοποιός πρέπει να ανακαλύψει ξανά το χάρισμα της πρώτης ζωικής ματιάς, η οποία έχει την ικανότητα να ξεπερνά το κάδρο και διαστέλλει το εύρος της σκηνής. Έτσι, η θεατρική πράξη γίνεται γνήσια δημιουργία στο παρόν και αποφεύγει τον κίνδυνο του εγκλωβισμού σε τετριμμένα θεατρικά μονοπάτια στείρας αναπαραγωγής του κειμένου.¹⁸¹

2.3.3. Σχετικά με την παράσταση *Οι Μύθοι του Αισώπου*

Στη συγκεκριμένη μελέτη θα επεκταθούμε περισσότερο αναλυτικά στους *Μύθους του Αισώπου* μέσα από τη σκηνοθετική ματιά της ομάδας της Societas Raffaello Sanzio. Οι δημιουργοί της εν λόγω παράστασης¹⁸² είχαν ως στόχο να εισαγάγουν τα παιδιά σε μια διαδικασία, μέσω της οποίας θα καταφέρουν να καλλιεργήσουν τον προσωπικό τους φαντασιακό χώρο, βιώνοντας μια συλλογική εμπειρία. Τα έργα που αφορούν το θέατρο των παιδιών, αντικατοπτρίζουν το επίπονο έργο της Chiara Guidi και των συνεργατών της στη σχολή πειραματικού θεάτρου του θιάσου.

Η ίδια έχει δηλώσει ότι το θέατρο με τα παιδιά πάντα οδηγεί σε αποτελέσματα που δεν είναι φυσιολογικά θεατρικές παραστάσεις. Όμως η ίδια η δημιουργική διαδικασία επαφής με τη θεατρική πράξη επιτρέπει την πλήρη εμβάπτιση στο

¹⁸¹ Όπ.π.σ.59.

¹⁸² ***Le Favole di Esopo***

Σκηνοθεσία: Romeo Castellucci.

Δραματικός ρυθμός: Chiara Guidi.

Πρώτη παράσταση: 26 Απριλίου 1992.

Χώρος: Laboratori Meccanici Comandini.

Τόπος: Τσεζένα.

Ερμηνευτές: Giunta Biserna, Chiara Bocchini, Francesca Calisti, Claudia Castellucci, Romeo Castellucci, Stefano Cortesi, Chiara Di Giacomi, Bruna Gambarelli, Anita Guardigli, Chiara Guidi, Paolo Guidi.

Επιμέλεια: Cosetta Nicolini και Gilda Biasini.

Παραγωγή: Societas Raffaello Sanzio, σε συνεργασία με το Teatro Bonci της Τσεζένας.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

παραμύθι.¹⁸³ Έτσι συνέβη, για παράδειγμα, στο έργο της *Οι μύθοι του Αισώπου (1992)*, το οποίο καλούσε τους θεατές να εισέλθουν σε ομάδες, σε μια έκταση περίπου τεσσάρων χιλιάδων τετραγωνικών μέτρων,¹⁸⁴ η οποία διαμορφώθηκε σε στάβλο για τους σκοπούς της παράστασης.

Ο χώρος μπορούσε να φιλοξενήσει τριακόσια διαφορετικά είδη ζώων: άλογα, γαϊδουράκια, γουρούνια, κότες και πρόβατα, τα οποία αποτελούσαν λειτουργικό μέρος της τρέχουσας παράστασης. Υπήρχαν μέσα σε δωμάτια ειδικά οριοθετημένα όπου το έδαφος ήταν στρωμένο με ένα παχύ στρώμα από άχυρα για να φιλοξενήσει τη διαβίωση των ζώων των διαφόρων ειδών. Διαμορφώθηκαν στάβλοι και καταφύγια, κρησφύγετα και κοτέτσια, και ταΐστρες. Τηρούνταν οι ρυθμοί των καθημερινών γευμάτων και ο τακτικός καθαρισμός των ζώων.

¹⁸³ Όπως αναφέρεται στο διαδικτυακό άρθρο με τίτλο *NEL BIANCO SPLENDORE DI UNA FIABA "Spiata" dagli adulti La prova di un altro mondo della Società Raffaello Sanzio, in un Valle destrutturato e reinventato per un'avventura vissuta dai bambini*, του Francesco Bernardini. Προσβάσιμο στη διεύθυνση <http://www.tuttoteatro.com/numeri/a1/a/a1n25san.html> [πρόσβαση 10/7/2013]

¹⁸⁴ Ο χώρος της παράστασης ήταν το θέατρο Comandini στην Τσεζένα.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



*Στιγμιότυπο από την παράσταση Οι
Μύθοι του Αισώπου (1992).
Πηγή: Φωτογραφικό αρχείο κας Αύρας
Ξεπαπαδάκου.*

*Η αφήγηση μέσα στη σκηνική δράση. Τα
ζώα λειτουργούν αυθόρμητα και τα παιδιά
παρακολουθούν ενώ μεταφέρονται από τον
ένα χώρο δράσης στον άλλο, κατά την
εξέλιξη της αφήγησης.*

Η θεατρική πράξη που βίωσαν τα παιδιά, τα έφερε σε επαφή με την αφήγηση και τη δραματοποίηση των μύθων του Αισώπου, περνώντας από χώρο σε χώρο, πειραματιζόμενα με τους φυσικούς ήχους και τα σκηνικά δρώμενα που διαδραματίζονταν. Τα ζώα λειτουργούσαν φυσικά, τα παιδιά λειτουργούσαν φυσικά και οι ηθοποιοί, ντυμένοι με μανδύες πάνω σε άλογα, αλληλεπιδρώντας με τους υπόλοιπους σκηνικούς παράγοντες (ζώα, σκηνικά στοιχεία, φυσικές αντηχήσεις στο χώρο, παρουσία παιδιών) μαζί με συναδέλφους τους, οι οποίοι έκαναν δραματικές αφηγήσεις της μυθοπλασίας, συντόνιζαν την παράσταση.

Η συγκεκριμένη αναπαράσταση της μυθοπλασίας έχει μια ξεχωριστή γοητεία. Ό,τι συμβαίνει με τα ζώα είναι απόλυτα αληθινό, και η αναπόφευκτη αλήθεια των πραγματικών δεδομένων θέτει σε κίνηση ένα είδος σύμπραξης τέχνης και ζωής που είναι εξαιρετικής δυναμικής. Ουσιαστικά, αυτή η σύμπραξη είναι χαρακτηριστική των υφολογικών στοιχείων της Societas Raffaello Sanzio, ίσης αξίας με το νοηματικό

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

προσδιορισμό που επιθυμεί να επιτύχει. περνώντας από χώρο σε χώρο, πειραματιζόμενα με τους φυσικούς ήχους και τα σκηνικά δρώμενα που διαδραματίζονταν. Τα ζώα λειτουργούσαν φυσικά, τα παιδιά λειτουργούσαν φυσικά και οι ηθοποιοί, ντυμένοι με μανδύες πάνω σε άλογα, αλληλεπιδρώντας με τους υπόλοιπους σκηνικούς παράγοντες (ζώα, σκηνικά στοιχεία, φυσικές αντηχήσεις στο χώρο, παρουσία παιδιών) μαζί με συναδέλφους τους, οι οποίοι έκαναν δραματικές αφηγήσεις της μυθοπλασίας, συντόνιζαν την παράσταση. Το στοίχημα για το θίασο ήταν να φέρει το ζώο στην καρδιά της πόλης, σε αντίθεση με τον πολιτισμό του διαχωρισμού μεταξύ των ανθρώπων και των ζώων.¹⁸⁵

Όπως και σε άλλες παραγωγές, η ομάδα είχε ως στόχο την επιτυχή έκβαση της παράστασης μέσα σε έναν φαινομενικά απρόσμενο θεατρικό χώρο, ο οποίος όμως



Ακόμη μία χαρακτηριστική άποψη του σκηνικού χώρου των Μύθων του Αισώπου.

Πηγή: Φωτογραφικό αρχείο κας Αύρας Ξεπαπαδάκου.

τελικά, θαυμάσια είχε εφευρεθεί εκ νέου κι αποκαλύφθηκε με πρωτοφανή αρχιτεκτονικό συντονισμό. Είναι γεγονός ότι η αρχιτεκτονική του χώρου, ακόμη και πριν από το σκηνικό, είναι αυτή που τοποθετεί αμέσως τα παιδιά στη δραματοποίηση του παραμυθιού.

Το θέατρο για παιδιά, ηλικίας 6-10 ετών, όπως το διερευνούν οι Societas Raffaello Sanzio περιορίζει τους ενήλικες στο ρόλο των θεατών, που εισέρχονται στην άλλη πλευρά των παιδιών μέσα στη ροή της θεατρικής πράξης. Χωρίς να παραιτηθεί από την παλέτα που περιλαμβάνει όλα τα χαρακτηριστικά της, ο θίασος δημιουργεί χωρίς να δίνει την εντύπωση επιτήδευσης.

¹⁸⁵ Όπως αναφέρεται στη διαδικτυακή σελίδα Aldo Miguel Grompone d.i. με ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://www.aldogrompone.it/italiano/artista.asp?ID=3> [Πρόσβαση 11/7/2013]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Αυτό που πραγματικά ελκύει τα παιδιά στην παράσταση είναι η δυνατότητα που τους παρέχει ο θίασος να συμμετέχουν, να είναι μέρος της παράστασης. Αισθάνονται σαν ηθοποιοί μέσα σε ένα παραμύθι που τους ευχαριστεί. Βιώνουν το μύθο εκ των έσω, είναι μέρος της θεατρικής πράξης, καθώς το σκηνοθετικό του όραμα τους έθεσε σε αυτή τη θέση. Επίσης, γνωρίζοντας την αγάπη που έχουν τα περισσότερα παιδιά για τα ζώα, αποτελεί μοναδικά ευχάριστη εμπειρία το να έρθουν σε επαφή με αληθινά ζώα, κατά την εξέλιξη της παράστασης. Έχουν, έτσι τη δυνατότητα να τα έρθουν σε ουσιαστική επαφή με τη ζωικότητά τους, όπως στοχεύει να συμβεί μέσα από το έργο και ο σκηνοθέτης Romeo Castellucci. Αξιοποιώντας λοιπόν τα παιδιά όλες τις αισθήσεις τους, το ενδιαφέρον τους, τη φαντασία, το μύθο και την ενεργή συμμετοχή τους στην παράσταση, βιώνουν το θέατρο σε μια νέα διάσταση διευρυμένου χώρου και χρόνου. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, το ένστικτο αφυπνιά χαρακτηριστικά της εσωτερικής ζωικότητάς τους και τα παιδιά συνδέουν τον εαυτό τους αυθεντικά με το στοιχείο του μύθου.

Ο Romeo Castellucci χαρακτηριστικά αναφέρει: «Το δικό μας δεν είναι ένα πολιτιστικό θέατρο, εννοώντας ένα συναισθηματικό θέατρο ρεπερτορίου συγκεκριμένου τύπου ενός συγκεκριμένου πολιτισμού. Είναι σύγχρονο θέατρο, αλλά στην πραγματικότητα είναι ένα ταξίδι προς το άγνωστο, μια άγνωστη διάσταση.»



Μύθοι του Αισώπου, θέατρο Comandini, στην Τσεζένα (1992).

Η Chiara Guidi επίσης δηλώνει: «Ο ίδιος ο καλλιτέχνης, είναι πάντα αυτός που βάζει σε ένα θεατρικό χώρο μια θέση εργασίας, όμως, θα πρέπει να κατεβούμε από τη σκηνή και στα μάτια του θεατή. Πιστεύω ότι για να επιτευχθεί μια τέτοια προοπτική, θα πρέπει να προσπαθήσουμε να δούμε την πραγματικότητα να διαστέλλεται, ανακαλύπτοντας νέες οπτικές της γωνίες. Σαν να επεξεργαζόμαστε μια ιδέα της ιστορίας από όλες τις απόψεις.»¹⁸⁶

¹⁸⁶ Όπως αναφέρεται στη διαδικτυακή σελίδα E-R The Portal of Emilia – Romagna. με ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.regione.emilia-romagna.it/vistadavicino/trascrizioni/trascrizione_santarcangelo2009_5.htm [Πρόσβαση 11/7/2013]

Γ' ΜΕΡΟΣ: ΜΥΘΟΣ & ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΘΕΑΤΡΟΥ

Εισαγωγή

Σε αυτό το μέρος της εργασίας παρουσιάζεται η σπουδαιότητα της εισαγωγής της τέχνης του θεάτρου στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πράγματι αποδεικνύεται πως το θέατρο με τις ποικίλες τεχνικές και τις μεθόδους του, μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικά βοηθητικό εργαλείο για την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών (τόσο σε ψυχοκινητικό, όσο και σε συναισθηματικό, διανοητικό και καλλιτεχνικό επίπεδο) στο πλαίσιο του σύγχρονου σχολείου.

Το κεφάλαιο, του τρίτου μέρους της εργασίας, ξεκινά με την παράθεση ορισμένων γενικών στοιχείων για το θέατρο, συνεχίζεται με την αναφορά στην αξία της εισαγωγής της τέχνης του θεάτρου στην εκπαίδευση και ακολουθεί η παρουσίαση της θέσης που κατέχει η Θεατρική Αγωγή στο επίσημο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ), όπως ορίζεται για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση και συγκεκριμένα για το νηπιαγωγείο.

Στη συνέχεια εμβαθύνουμε στην παιδαγωγική αξία που φέρει η αγωγή μέσω της θεατρικής τέχνης, τεκμηριώνοντας την άποψη αυτή με τις θέσεις ορισμένων παιδαγωγών του θεάτρου και εστιάζουμε στη δυναμική του θεατρικού παιχνιδιού ως ένα από τα πιο σημαντικά εργαλεία παιδαγωγικής. Προς αυτή την κατεύθυνση, ακολουθεί μια απόπειρα ορισμού του θεατρικού παιχνιδιού, περιγραφή του ρόλου του δασκάλου-εμπυχωτή σε αυτήν την παιδαγωγική διαδικασία, της θέσης των παιδιών αντίστοιχα, της αξίας του παιχνιδιού, του ρόλου των ερωτήσεων ως εργαλείο αφύπνισης της φαντασίας και πραγματοποιείται αναφορά στην εξοικείωση που επιτυγχάνει το παιδί με το μύθο μέσω του θεατρικού παιχνιδιού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Η ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

1.1. Μια εισαγωγή για το θέατρο

Η Ελλάδα είναι η χώρα που γέννησε το θέατρο. Για χιλιάδες χρόνια το θέατρο βοήθησε στη διαμόρφωση της διανόησης και του ήθους των ανθρώπων στην Ελλάδα και στο εξωτερικό μέσα από εκπαιδευτικές, κοινωνικές και πολιτικές λειτουργίες. Η ζωή στην Ελλάδα ήταν πάντα συνδεδεμένη με τη δραματική έκφραση πολλών καταστάσεων στη μακρά ιστορία του έθνους. Παραδοσιακές γιορτές, συμβολικοί εορτασμοί για τη φύση, λαϊκά έθιμα, τελετές, λιτανείες έχουν κατά περίπτωση τις ρίζες τους στην Αρχαία Ελλάδα, σχετίζονται με τη γέννηση του δράματος και της θεατρικής τέχνης, και άλλες είναι μέρος της Χριστιανικής Ορθόδοξης παράδοσης.¹⁸⁷

Το θέατρο αποτελώντας μια ιδιαιτέρως δημοφιλή μορφή λαϊκής τέχνης, η οποία παρέχει πολλές ευκαιρίες για επικοινωνία, ψυχαγωγία, ευαισθητοποίηση και αισθητική καλλιέργεια, διεκδίκησε τη θέση του στη σχολική πρακτική αλλά και στη θεραπεία. Η αριστοτελική θεώρηση για την ευχαρίστηση που παρέχει η δραματική ποίηση συναντά την μποαλική προσέγγιση της αφύπνισης συνειδήσεων και «εγγραμματισμού» στον εικοστό αιώνα.¹⁸⁸ Στις μέρες μας στοχεύοντας σε ένα αειφόρο, ενταξιακό και πρωτοπόρο σχολείο, το θέατρο μπορεί να ιδωθεί ως καλλιτεχνική φόρμα, μέθοδος εξοικείωσης με μια γνώση, παιδαγωγικό, θεραπευτικό και εκτονωτικό μέσο, γνωστικό και εκφραστικό εργαλείο, τρόπος συνύπαρξης μέσα αλλά και έξω από το χώρο του σχολείου.

1.2. Η τέχνη του θεάτρου στην εκπαίδευση

Τα παιδιά υπήρξαν πάντα το κέντρο ενδιαφέροντος κάθε κοινωνίας και η διαμόρφωσή τους ως πολίτες του μέλλοντος αρκετές φορές στηρίχθηκε σε μεθόδους και παιδαγωγικές οι οποίες αξιοποιούσαν την τέχνη. Η Nellie Mac Caslin αναφέρει ότι το θέατρο εμπλέκει τον συμμετέχοντα με τον πληρέστερο από όλες τις τέχνες τρόπο:

¹⁸⁷ Sextou, P. (2002), *Drama and Theatre in Education in Greece: Past achievements, present demands and future possibilities*, Research in Drama Education (RIDE): The Journal of Applied Theatre and Performance, vol. 7, n.1, p.94.

¹⁸⁸ Φραγκή, Μ. (2011), «Η αναγκαιότητα του θεάτρου στην εκπαίδευση», στο συλλογικό τόμο Αναστασιάδης, Π. (επιστημονικός υπεύθυνος), *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό: Τόμος Α: Γενικό Μέρος*, Αρχική Έκδοση Μάιος 2011, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, σ .88.

νοητικά, συγκινησιακά, σωματικά, γλωσσικά, κοινωνικά.¹⁸⁹ Μέσα από τις θεατρικές δραστηριότητες στο σχολείο, τα παιδιά μαθαίνουν να βιώνουν την ενσυναίσθηση και να κατανοούν το διαφορετικό. Μαθαίνουν να συνεργάζονται συμμετέχοντας σε ομαδικές διαδικασίες και κατανοούν την αξία που έχει η συμβολή του καθενός για το συνολικό κοινό τους έργο.

1.3. Σχετικά με τη θεατρική αγωγή

Η διαδικασία της δραματοποίησης, του θεατρικού παιχνιδιού, αλλά και άλλων θεατρικών μεθόδων που αξιοποιούνται στην παιδαγωγική, είναι βιωματική, άμεση και ενεργοποιεί ταυτόχρονα τα συναισθήματα και τη νόηση. Βασικό χαρακτηριστικό της δραματοποιητικής διαδικασίας είναι ότι οι συμμετέχοντες καλούνται να βγουν αφενός από την πραγματική τους κατάσταση και τον εαυτό τους, αφετέρου να θέσουν τον εαυτό τους σε φανταστικές καταστάσεις και να υποδυθούν ρόλους. Έτσι, η δραματοποίηση συντελείται όταν μια ομάδα ανθρώπων συναποφασίζει να θέσει εαυτούς σε μια νέα κατάσταση, ενεργοποιώντας τη φαντασία τους και να δράσουν σ' ένα νέο χωροχρονικό πλαίσιο με φανταστικούς χαρακτήρες που οι ίδιοι επέλεξαν να παίζουν.¹⁹⁰

Το θεατρικό παιχνίδι, σύμφωνα με τον Atkins διεγείρει τη δημιουργικότητα και την καλλιέργει την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων.¹⁹¹ Οι Hill και Reed, αναφέρονται στη σημασία της ανάπτυξης της κοινωνικοποίησης των παιδιών¹⁹². Ο Skatowski, επεκτείνει αυτή την άποψη, δηλώνοντας ότι το θεατρικό παιχνίδι μπορεί να αποδειχθεί ως ένα πολύ ισχυρό παιδαγωγικό εργαλείο.¹⁹³ Συνδυάζοντας άψογα τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών, τις επικοινωνιακές δεξιότητες, την κριτική ικανότητα και την αισθητική καλλιέργεια, αναπτύσσει αυτό που αναφέρει και ως «ανθρωπιστική επάρκεια» (humanistic competence).

¹⁸⁹ Mc Caslin, N. (1990) *Creative drama in the classroom*, Longman, Players Press, p.48

¹⁹⁰ Warren, K. (1993) "Empowering children through drama", *Early Child Development and Care*, No. 90, pp. 84-85.

¹⁹¹ Atkins, J. (1981) "Is play quite the thing?", *Times Educational Supplement*, September 25, No. 3404, p.50.

¹⁹² Hill T, and Reed, K. (1990) "Promoting social competence at preschool: the implementation of a cooperative games program", *Early Child Development and Care*, No. 59, pp.11-20.

¹⁹³ Skatowski, J. (1992) "Drama on the margins or could life imitating theatre?", *The National Association of Drama in Education*, 16, pp.18-25.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Κατά την Heathcote, η δραματοποίηση δεν είναι ιστορίες επαναδιατυπωμένες σε δράση.¹⁹⁴ Η δράση είναι οι ίδιοι οι άνθρωποι οι οποίοι μέσα από δημιουργικές διαδικασίες στις οποίες εμπλέκονται καλούνται να διαφοροποιηθούν ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες κάθε κατάστασης και να αντιμετωπίσουν γνωστικές και συναισθηματικές προκλήσεις. Πρόκειται για μια ανοιχτή διαδικασία στην οποία όλοι μπορούν να λάβουν μέρος, εφόσον το επιθυμούν.

Ανάλογα, ο Baker, αναφέρει πως, σε αντίθεση με το θέατρο το οποίο προϋποθέτει την παρουσία θεατών, το δράμα είναι ένα γεγονός, ένα συμβάν, στο οποίο όσοι παρίστανται δεν είναι τόσο παρατηρητές όσο ενεργά δρώντες.¹⁹⁵ Η διαφοροποίηση έγκειται σε μεγάλο βαθμό στη φύση και την ποιότητα της συμμετοχής του ατόμου σε αυτό το γεγονός. Για να πραγματοποιηθεί το δράμα σε όλα τα επίπεδα με σφαιρική εμπλοκή, φυσική και συναισθηματική, των συμμετεχόντων, πρέπει να εκπληρωθούν συγκεκριμένες συνθήκες, οι οποίες επικρατούσαν στις πρωτόγονες κοινωνίες.

Αντίστοιχα και ο Wheeler, υποστηρίζει την αξία του «θεατρικού παιχνιδιού» ως μια «επαναστατική διαδικασία» διαμέσου της οποίας όλα τα παιδιά θα πρέπει να περάσουν προχωρώντας στην επίσημη εκπαίδευση.¹⁹⁶ Οι νηπιαγωγοί και άλλοι παιδαγωγοί πρώιμης ηλικίας που αντιλαμβάνονται τον ουσιώδη ρόλο του παιχνιδιού και της δραματοποίησης, των θεατρικών εμπειριών, στη μάθηση των παιδιών, ενεργοποιούνται ώστε να δημιουργήσουν περαιτέρω υποδομές για την εφαρμογή των κατάλληλων δραστηριοτήτων.

Ο Κουρετζής αναφέρεται στην «δια τεχνών παιδεία», με βάση τις τεχνικές του δράματος και του θεάτρου, όπως αυτές εκφράζονται μέσα από το θεατρικό παιχνίδι, δηλαδή ένα φανταστικό παιχνίδι κατά τη διάρκεια του οποίου το «Εγώ» του δρώντος υποκειμένου προβάλλεται μέσα από λεκτικούς/γλωσσικούς και κινήσιολογικούς/σωματικούς αυτοσχεδιασμούς, που αναδεικνύουν την έννοια της

¹⁹⁴ Warren, K. Όπ.π. pp. 87-88.

¹⁹⁵ Baker, D. (1973) *Drama and Theatre in Education*, Journal of Curriculum Studies, 5:1, pp.32-45.

¹⁹⁶ Wheeler, S. (1991) ...”from little acorns grow”...drama and the under fives, *The Drama Magazine: J. of National Drama*, November: 10, p.11.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

«μίμησης» και του «ρόλου» σε πρωταρχικούς παράγοντες επικοινωνίας και εκπαίδευσης.¹⁹⁷

Πέρα από τις ψυχολογικές και παιδαγωγικές, παραδοσιακές και σύγχρονες θεωρήσεις του παιχνιδιού και της σημασίας του στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του παιδιού (θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας του Spencer, του αταβισμού του Hall, τη συμπεριφοριστική του Pavlov, την ψυχαναλυτική του Freud, την πολιτισμική του Vygotsky), το θεατρικό παιχνίδι είναι αυτό που στηριζόμενο στην αμεσότητα και παραστατικότητα του θεατρικού ρόλου, την ανατροφοδοτική δυναμική και τη διαδραστική επικοινωνία του θεάτρου, κατορθώνει να συγκεράσει με τον καλύτερο τρόπο το καλλιτεχνικό με το παιδαγωγικό, το αυθόρμητο με το καθοδηγούμενο. Είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν να υποστασιοποιήσουν το ρόλο φανταστικών χαρακτήρων, σχέσεων και καταστάσεων και δια της συνεργασίας προκαλούν, παρακολουθούν και συμμετέχουν σε δυνητικές ιστορίες, που βασίζονται αδρομερώς σε διακριτικά προκαθορισμένες από τον εμπνευστή ενέργειες, που οδηγούν σε ένα επιδιωκόμενο αποτέλεσμα, σύμφωνα με ένα πολύπλοκο σύστημα υποδείξεων, στις οποίες οι συμμετέχοντες υπακούουν ελεύθερα, με βάση τον αυτοσχεδιασμό. Τα μέλη της ομάδας ενθαρρύνονται να εμπλακούν βιωματικά, νοητικά και συναισθηματικά στη διαδικασία μάθησης και να εκφράσουν τον ψυχοπνευματικό τους κόσμο, να διαμορφώσουν τις αντιλήψεις τους για τους άλλους, να συνειδητοποιήσουν τον εαυτό τους και να ενταχθούν οργανικά στο σύνολο, μέρος του οποίου απαρτίζουν. Μέσα από μια τέτοια «παιγνιώδη μάθηση», τα παιδιά και οι ανήλικοι αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες, αναπτύσσουν τον ψυχοπνευματικό τους κόσμο και γίνονται συμμετέχοντες σε μια εποικοδομητική πορεία της μάθησης. Με την εναλλαγή των ρόλων και την ψευδαισθητική αναπαράσταση της πραγματικότητας, οι μαθητές (αφού σε μεγάλο βαθμό η εφαρμογή του θεατρικού παιχνιδιού γίνεται στο σχολείο) καλλιεργούν τη φαντασία και αναπτύσσουν το αισθητικό και καλλιτεχνικό τους κριτήριο, ενώ κατεξοχήν ενεργοποιείται η δημιουργική σκέψη και η κριτική και στοχαστική τους διάσταση, ενδυναμώνεται η ψυχοκοινωνική τους ανάπτυξη και προκαλείται η αυθόρμητη σωματική έκφραση που συμβάλλει στον εμπλουτισμό των τρόπων μη λεκτικής επικοινωνίας.

¹⁹⁷ Κουρετζής, Λ. (2012) «Η παιδαγωγική του Θεάτρου και η συμβολή του Λάκη Κουρετζή», από το <http://theodore-grammatas.net/2010/12/01/1122010-η-παιδαγωγικη-του-θεατρου-και-η-συμβ/> [πρόσβαση 20/2/2013](1)

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Με όλους αυτούς τους τρόπους, το θεατρικό παιχνίδι, ως μέθοδος αγωγής και παιδείας, δίνει διέξοδο στα προβλήματα που δημιουργούσε μια παραδοσιακού τύπου συμβατική διδασκαλία σε ένα νοησιαρχικό σχολείο, που οδηγούσε απλά στη συσσώρευση γνώσεων, χωρίς να δίνει έμφαση στη δημιουργία κατάλληλου ψυχολογικού κλίματος και χωρίς να χρησιμοποιεί ελκυστικούς και αποτελεσματικούς τρόπους εκπαίδευσης των μαθητών. Με το παιχνίδι των ρόλων και τη δια του θεάτρου παίδευση δίνεται έμφαση στον ανθρώπινο παράγοντα και στη δημιουργία κατάλληλου παιδαγωγικού κλίματος που αναπτύσσει τη συμμετοχικότητα των μελών της ομάδας (σχολική τάξη) στις διαδικασίες μάθησης, παρωθεί στην αυτενέργεια και τη δημιουργικότητα, ελέγχει την ανταγωνιστικότητα και σέβεται τη διαφορετικότητα. Όλα αυτά με επίκεντρο τον εμπυχωτή, τον καλλιτέχνη-παιδαγωγό που, συνδυάζοντας γνώση και εμπειρία, καλλιτεχνική διάθεση και παιδαγωγική ευαισθησία, κατορθώνει να γίνει το πρότυπο για τον εκπαιδευτικό που έχει ανάγκη το Σχολείο του 21^{ου} αιώνα.

1.4. Η Θεατρική Αγωγή στο ελληνικό Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΑΠ) για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Η Θεατρική Αγωγή στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση στην Ελλάδα (νηπιαγωγείο, δημοτικό σχολείο) πρωτοσυστήθηκε στο επίσημο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) το 1990.¹⁹⁸ Η Θεατρική Αγωγή στο ελληνικό Α.Π. εφαρμόζεται στην σχολική τάξη του νηπιαγωγείου από την/τον νηπιαγωγό και στο δημοτικό σχολείο από το δάσκαλο γενικής αγωγής ή από θεατρολόγο. Περιλαμβάνει θεατρικές δραστηριότητες, θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση, παιχνίδια ρόλων, καταστάσεις προσομοίωσης στο πλαίσιο του μαθήματος, επισκέψεις επαγγελματιών του χώρου του θεάτρου στο σχολείο και επισκέψεις από τις σχολικές τάξεις σε καλλιτεχνικούς χώρους σχετιζόμενους με το θέατρο: θέατρα, κουκλοθεατρικές σκηνές, χώρους θεατρικών δράσεων.

Η Θεατρική Αγωγή, εκτός από διαδικασία προσωπικής ανάπτυξης αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης ευαισθητοποίησης των παιδιών στο περιβάλλον του σχολείου. Στο πλαίσιο της θεατρικής αγωγής, παρέχονται στα παιδιά πολλαπλές ευκαιρίες για δημιουργικό παιχνίδι, προσωπική έκφραση, διανοητική ανάπτυξη και αισθητική

¹⁹⁸ Sextou, P. Όπ.π. σ. 95.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

καλλιέργεια, μέσω του πειραματισμού και της αξιοποίησης ποικίλων θεατρικών τεχνικών.

Ανάλογα με το επίπεδο και την ηλικία, το θέατρο τροφοδοτεί τον άνθρωπο διαρκώς και ποικιλοτρόπως ως καλλιτεχνικό προϊόν, ως κοινωνική πράξη και ως τρόπος διακίνησης ιδεών. Οφείλουμε να λάβουμε υπόψη την τρισδιάστατη υπόστασή του και το χωροχρονικό πλαίσιο στο οποίο εφαρμόζεται. Μερικές αξίες έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την εκπαίδευση και για να επιτευχθούν αυτές, αξιοποιούνται όλα τα μεθοδολογικά εργαλεία και οι διαδικασίες που έχουν σχέση με το θέατρο. Το θέατρο στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση ενισχύει και οικοδομεί σταδιακά τη φαντασία, τις λειτουργίες της σκέψης, τις ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες, την ευαισθητοποίηση σε κοινωνικά θέματα, τη διαχείριση των συναισθημάτων, την εξοικείωση με το λόγο, τη συμμετοχικότητα σε διαλογικές καταστάσεις, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, βοηθά στην ένταξη των διαφορετικών ατόμων, καλλιεργεί την αισθητική αντίληψη, αναδεικνύει τις καλλιτεχνικές κλίσεις και ψυχαγωγεί.

1.4.1. Το θέατρο και η δραματική τέχνη στο Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΑΠ) του νηπιαγωγείου

Όπως σαφώς ορίζεται στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το νηπιαγωγείο,¹⁹⁹ η Θεατρική Αγωγή αποτελεί μέρος του άξονα Παιδί και Δημιουργία. Το ΔΕΠΠΣ αναφέρει ότι η δραματική τέχνη στο νηπιαγωγείο είναι εκπαιδευτική διαδικασία, κατά την οποία αναδεικνύονται ικανότητες και κλίσεις των παιδιών.

Το παιδί με τη δραματική τέχνη εκφράζεται, δημιουργεί, επικοινωνεί, μαθαίνει για τον εαυτό του και τον κόσμο, εκτονώνεται και απελευθερώνεται. Μέσα σε ένα κλίμα εμπιστοσύνης, συντροφικότητας και ασφάλειας προσπαθεί να ερμηνεύσει την ανθρώπινη συμπεριφορά, να κατανοήσει τον κόσμο, να σχηματίσει τη δική του αντίληψη για όσα συμβαίνουν γύρω του, να μεταμορφώσει την καθημερινότητα. Αξιοποιώντας την κίνηση, το λόγο, τη φωνή, και υλικά που επιλέγει, εκφράζει μόνο του ή σε συνεργασία με άλλους, εμπειρίες, συναισθήματα και ιδέες. Διηγείται ή πλάθει ιστορίες, χειρίζεται

¹⁹⁹ ΥΠ.Ε.Π.Θ. – Π.Ι. (2003) *Δ.Ε.Π.Π.Σ - Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, τόμος Α', Αθήνα.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αντικείμενα και τους δίνει νέες σημασίες. Καλλιεργεί τη φαντασία και την ευρηματικότητά του εμπλεκόμενο στις διαδικασίες, ενώ ταυτόχρονα εξελίσσει τις επικοινωνιακές του ικανότητες κατά τη δημιουργική διάδρασή του με τους άλλους και μαθαίνει να δημιουργεί και να ακολουθεί κανόνες. Το παιδί μαθαίνει να δημιουργεί μέσα από το διάλογο, να ανακαλύπτει τις δυνατότητές του, να μοιράζεται τις ανησυχίες του και να συνεργάζεται.

Ο εκπαιδευτικός φέρει την ευθύνη της οργάνωσης του παιδαγωγικού πλαισίου μέσα στο οποίο θα υλοποιηθεί μια εκπαιδευτική δράση. Συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία, παίζει ρόλους, εμπνυχώνει τα παιδιά, διατηρεί το ενδιαφέρον τους σε εγρήγορση με ερωτήσεις ή εμπνυχωτικές οδηγίες, διεγείρει τη φαντασία τους και ενισχύει την ανάληψη πρωτοβουλιών. Εξασφαλίζει, τέλος, το κατάλληλο περιβάλλον και τα απαραίτητα υλικοτεχνικά μέσα.

1.4.2. Ικανότητες που επιδιώκεται να αναπτυχθούν στα παιδιά μέσα από τη δραματική τέχνη

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ, μέσα σε ένα κατάλληλα οργανωμένο χώρο και σε κλίμα ασφάλειας, αποδοχής και εμπιστοσύνης, τα παιδιά ενθαρρύνονται ώστε:

- i. Να εκφράζονται με το ελεύθερο δραματικό παιχνίδι, να αναπτύσσουν τη δημιουργικότητά τους, να γνωρίζουν τον εαυτό τους και τον κόσμο.
- ii. Να εκφράζονται με το δημιουργικό δράμα και να αναπτύσσουν τη γλώσσα, να καλλιεργούν την επικοινωνία και να αξιοποιούν στο πλαίσιο των δυνατοτήτων τους την τεχνολογία.
- iii. Να εκφράζονται με τον αυτοσχεδιασμό και τη μίμηση.
- iv. Να επιλέγουν και να χρησιμοποιούν δημιουργικά διάφορα υλικά.
- v. Να εξοικειώνονται με τις τεχνικές του κουκλοθεάτρου και του θεάτρου σκιών, να «παίζουν» δημιουργικά με τις κούκλες και τις μαριονέτες.
- vi. Να αναπτύσσουν τη θεατρική τους αντίληψη και έκφραση, να αποκτούν θεατρική παιδεία.

- vii. Να δημιουργούν πολλαπλής φύσης καλλιτεχνικά δημιουργήματα.

1.5. Τι είναι τελικά το θεατρικό παιχνίδι

1.5.1 Ορισμός

Το θεατρικό παιχνίδι είναι ένας τρόπος να επικοινωνούμε μέσα από τις αισθήσεις μας. Σήμερα οι άνθρωποι «επικοινωνούμε» με πολλά μέσα: Τον λόγο, την εικόνα, τις λέξεις, τα «σλόγκαν», τα συνθήματα. Οι ενήλικες αντιμετωπίζουν ορισμένες φορές δυσκολίες στην επικοινωνία των συναισθημάτων τους αλλά και στην αβίαστη εκδήλωσή τους. Το γεγονός αυτό είναι περισσότερο αποτέλεσμα της έντονης κοινωνικοποίησης που έχουν δεχθεί προκειμένου να ενσωματωθούν στη σύγχρονη κοινωνία και να λειτουργήσουν αποτελεσματικά στους κόλπους της. Όσον αφορά στα παιδιά όμως, οι ενήλικες οφείλουν να διασφαλίσουν ένα περιβάλλον ώστε να μην αποκεντρωθεί ο συναισθηματικός τους πλούτος, να προστατευθεί η προσωπικότητά τους και να διαμορφωθούν περιβάλλοντα που ευνοούν την ελεύθερη έκφραση των παιδιών, η οποία είναι διαποτισμένη και από διαίσθηση.²⁰⁰

Το θεατρικό παιχνίδι είναι ένα «δημιουργικό συμβάν»²⁰¹, που προσφέρει στα παιδιά άμεση ικανοποίηση. Δεν υπάρχει ακριβής κώδικας ο οποίος να καθορίζει τι ακριβώς μπορεί να είναι ένα δημιουργικό συμβάν. Μπορεί να είναι μια φυσική λειτουργία για την οποία το παιδί γνωρίζει πολύ λίγα, η παρατήρηση του χώρου που το περιβάλλει (φυσικού ή υλικού), το ακαθόριστο που δεν γνωρίζει ακόμη. Η ομορφιά και η μαθησιακή αξία του παιχνιδιού αποκαλύπτεται όταν το παιδί παίζοντας ανακαλύπτει το άγνωστο και υπερβαίνει τους περιορισμούς που του θέτει το γνώριμο. Ως εκ τούτου, ένα θεατρικό παιχνίδι μπορεί να προκύψει από πολλές κατευθύνσεις. Όταν η φαντασία απελευθερωθεί, όταν η ευαισθητοποίηση αυξηθεί, όταν το μυαλό και η καρδιά ανοίξει, η παρόρμηση του παιχνιδιού μετατρέπεται σε δημιουργία. Το πνεύμα, η ψυχή και το σώμα του παιδιού είναι έτοιμο να αντηχήσει τους ήχους και τα ερεθίσματα που δέχτηκε. Το

²⁰⁰ Κουρετζής, Λ. (2012) «Το θεατρικό παιχνίδι – Διάσταση της αγωγής μέσα από το θέατρο», από το <http://theodore-grammatas.net/2012/12/05/05122012-λάκης-κουρετζής-το-θεατρικο-παιχνι/> [πρόσβαση 20/2/2013](2)

²⁰¹ Κουρετζής, Λ. (1991) *Το Θεατρικό Παιχνίδι. Παιδαγωγική Θεωρία πρακτική και θεατρολογική προσέγγιση*, Αθήνα: Καστανιώτης, σ.29.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

θεατρικό παιχνίδι στηρίζεται σε τέσσερα επίπεδα: το ψυχολογικό, το κοινωνικό, το αισθητικό και το παιδευτικό. Χρησιμοποιεί ποικίλες τεχνικές και δομείται από τέσσερις φάσεις: της απελευθέρωσης, της αναπαραγωγής, του σκηνικού αυτοσχεδιασμού και της ανάλυσης.²⁰²

Η Beauchamp θεωρεί ότι το θεατρικό παιχνίδι, από τη μια πλευρά είναι παιχνίδι και από την άλλη «...είναι συνδεδεμένο με το θέατρο και με όλη του την πολυπλοκότητα».²⁰³ Η τυπολογία που προτείνει δομείται από κατηγορίες παιχνιδιών - ασκήσεων, οι οποίες συνθέτουν ένα θεατρικό παιχνίδι. Οι κατηγορίες αυτές έχουν εξελικτική ανάπτυξη. Αυτές είναι: της ενεργοποίησης, της χαλάρωσης, της εσωτερίκευσης, της εξερεύνησης, της δραματοποίησης – θεατροποίησης και της επαναφοράς.

1.5.2. Ο ρόλος του δασκάλου στη διαδικασία

Ο ρόλος του δασκάλου ως εμπνευστής είναι καίριος ώστε να διασφαλίσει για τα παιδιά ένα περιβάλλον δράσης, το οποίο θα καλλιεργεί το συνεργατικό κλίμα, θα ενισχύει τις προσωπικές αλληλεπιδράσεις, θα κοινωνικοποιεί αλλά και θα παρέχει ασφάλεια. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σωματικά, συναισθηματικά και διανοητικά βιώνοντας μια ομαδική δημιουργική εμπειρία ισότιμα.

Ο Neelands, υποστηρίζει ότι οι εκπαιδευτικοί της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, και στην περίπτωση που μας ενδιαφέρει οι νηπιαγωγοί, μπορούν να αξιοποιήσουν τις προϋπάρχουσες εμπειρίες των παιδιών ως αφορμήσεις για παιχνίδι, ως μια βάση για δραματοποίηση ή θεατρικό παιχνίδι, ώστε η μάθησή τους να είναι εστιασμένη μαθησιακά, σε συγκεκριμένους επιδιωκόμενους εκπαιδευτικούς στόχους, αλλά και να εμβαθύνουν σε αυτούς.²⁰⁴

Όπως για κάθε εκπαιδευτική διαδικασία, ο προσεκτικός παιδαγωγικός σχεδιασμός από την πλευρά του δασκάλου, συνιστά προαπαιτούμενο χαρακτηριστικό της επιτυχίας της διαδικασίας. Η διαδικασία του θεατρικού παιχνιδιού, θα πρέπει να είναι δομημένη με τέτοιο τρόπο που να επιτρέπει στα παιδιά να εισάγουν στο παιχνίδι τις

²⁰² Κουρετζής, ό. π. σσ.31,17,70-71.

²⁰³ Beauchamp, H. (1998) *Τα παιδιά και το δραματικό παιχνίδι. Εξοικείωση με το Θέατρο*, Μετάφρ. Ε. Πανίτσκα, Αθήνα: Τυπωθήτω, σ.75.

²⁰⁴ Neelands, J. (1984) *Making Sense of Drama*, London: Heinemann Educational, p.24-33.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

προσωπικές τους ιδέες, την πρωτότυπη δράση τους, να παρέχει απεριόριστες ευκαιρίες για συνεργασία και να ενισχύει την ομαδικότητα.²⁰⁵

Ο νηπιαγωγός κατά το σχεδιασμό μιας εμπειρίας θεατρικού παιχνιδιού, για παιδιά νηπιακής ηλικίας, οφείλει να διευκρινίσει τις εκπαιδευτικές επιδιώξεις, τους μαθησιακούς στόχους που επιθυμεί να επιτύχουν οι μαθητές, το θέμα στο οποίο θα στηριχτεί, τις προβληματικές/τα ζητούμενα που θα προβληθούν, τους τρόπους με τους οποίους θα προταχθούν τα συγκεκριμένα ζητούμενα και πιθανότατα να χρειαστεί να κάνει προβλέψεις σχετικά με τους πιθανούς ρόλους που ενδέχεται να προκύψουν και να παιχθούν από τα παιδιά και τους ενήλικες (παιδαγωγούς – εμψυχωτές της διαδικασίας).

Ως προς την επιλογή του θέματος, ο παιδαγωγός εκτιμώντας τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των μικρών παιδιών, θα βοηθήσει τα παιδιά να εκφράσουν τα ενδιαφέροντά τους και να προβάλλουν τα θέματα που πραγματικά τα ενδιαφέρουν να γνωρίσουν, να παίξουν και να μάθουν. Σε αυτά θα στηριχθεί και ο σχεδιασμός των θεατρικών παιχνιδιών από τον εμψυχωτή. Τόσο η επιλογή των θεμάτων όσο και η τοποθέτηση των ζητημάτων/προβληματικών τους είναι ιδιαίτερες σημαντικές για την επίτευξη επιτυχημένων θεατρικών παιχνιδιών.

Πολλές από τις λεπτομέρειες της εξέλιξης της ιστορίας και των δράσεων των χαρακτήρων στο θεατρικό παιχνίδι μπορούν να αφεθούν στην ελεύθερη βούληση των παιδιών και στις από κοινού αποφάσεις τους, μέσα από διαδικασίες δημιουργικής γνωστικής σύγκρουσης με αίσθηση ελευθερίας στην επιλογή και τη δράση, για τον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι αλλά και η ιστορία θα συνεχιστεί και θα ολοκληρωθεί.

Η Warren, σημειώνει ότι ο κατάλληλος σχεδιασμός χρειάζεται να πραγματοποιηθεί πριν το μάθημα αλλά και κατά τη διάρκειά του.²⁰⁶ Ο δάσκαλος - εμψυχωτής πρέπει να είναι σε εγρήγορση κάθε στιγμή, να είναι έτοιμος και ικανός να θέσει τις ανάγκες των παιδιών πάνω από τους δικούς του προγραμματισμούς. Αυτός ο χειρισμός ενδυναμώνει την πίστη των παιδιών στην αξία των προσωπικών τους δυνάμεων καθώς βλέπουν τις ιδέες τους να υλοποιούνται αποτελεσματικά στα πλαίσια των κοινών αλληλοδράσεων με τους συμμαθητές και το δάσκαλό τους στην τάξη.

²⁰⁵ Warren, όπ.π. pp.84-85.

²⁰⁶ Warren, όπ.π. p.86.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Όμως τα παιδιά δεν πρέπει να αφεθούν στην τύχη τους. Αποτελεσματική παιδαγωγικά είναι η διαδικασία κατά την οποία ο εμπυχωτής διασφαλίζει το ευρύτερο πλαίσιο μέσα στο οποίο θα εκδηλωθεί το θεατρικό παιχνίδι. Σε αυτό το πνεύμα, διαχειρίζεται παιδαγωγικά καταστάσεις που εκτιμά ότι μπορεί να παρεκκλίνουν προς μη επιθυμητές συμπεριφορές και δύναται να αναπλαισιώσει την περίσταση του παιχνιδιού ώστε να προωθείται η αυτενέργεια, η αμοιβαιότητα, η δημιουργική μάθηση και η ασφάλεια των παιδιών, η συναισθηματική αλλά και η σωματική. Ο εμπυχωτής οφείλει να προστατεύει τη μαθησιακή διαδικασία ώστε να μη βγει εκτός ελέγχου.

Ακόμη, ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει να σταματήσει την παιδαγωγική εμπειρία θεάτρου σε ένα συγκεκριμένο σημείο, εάν κρίνει ότι είναι αναγκαίο. Αυτό το γεγονός δεν καταστρέφει την πίστη των παιδιών στην ιστορία που δημιουργούν. Αντίθετα, δυναμώνει το ενδιαφέρον τους. Οι Baker και Cross, υποστηρίζουν ότι σταματώντας μια εμπειρία θεατρικού παιχνιδιού και επιτρέποντας στα παιδιά να συζητήσουν και να συμφιλιωθούν με τις εσωτερικές τους ανακαλύψεις εξελίσσουν τη διαδικασία ιδιαίτερα ισχυροποιητικά.²⁰⁷ Τα παιδιά γνωρίζουν ότι έχουν μέρος ευθύνης στη δράση. Σταματώντας τη διαδικασία, ο δάσκαλος μεταφέρει την ευθύνη της επιλογής για το πως το θεατρικό παιχνίδι θα εξελιχθεί στην ευχέρεια των παιδιών. Κι αυτή η ενέργεια φυσικά συμβάλλει στην απελευθέρωση της διαδικασίας, στο ξύπνημα της δημιουργικότητας και της αυτενέργειας των παιδιών. Τα νήπια είναι ικανά να πετύχουν αυτό το «υψηλό επίπεδο συνειδητότητας» όπως ακριβώς τα παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας και οι ενήλικες, κι αυτή η ικανότητα είναι από μόνη της ισχυρή.

1.5.3. Η θέση των παιδιών στη διαδικασία

Στο θεατρικό παιχνίδι το παιδί έχει τη δυνατότητα να διαφοροποιεί τη συμπεριφορά του, να βγει έξω από τους κατεστημένους τρόπους συμπεριφοράς, που του καθλώνουν και του δεσμεύουν τη φαντασία. Βλέπει να προχωράει στη «μεταμόρφωση» ορισμένων προσώπων και καταστάσεων και στη δημιουργία χωρίς έντονους ανταγωνισμούς, συλλογικά και μέσα σε έναν χώρο όπου η συμπεριφορά του δε γίνεται αντικείμενο αξιολόγησης, κριτικής και απόρριψης. Είναι μια ιδιαίτερα ωφέλιμη τεχνική

²⁰⁷ Baker, L. and Cross, D. (1991) "First steps in drama", *The J. for Drama/Dance in Education*, 11(1), pp.18-27.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

για την εξελικτική πορεία του παιδιού, γιατί δίνει άμεσες ευκαιρίες για δημιουργική έκφραση, τις οποίες δεν παίρνει από άλλες παιδαγωγικές πρακτικές. Το θεατρικό παιχνίδι προσφέρει το δικαίωμα στο παιδί, μέσα στην εκπαίδευση να ανακαλύψει τους δικούς του ορίζοντες, τον κόσμο όχι μόνο, όπως είναι, αλλά όπως θα ήθελε να είναι. Μέσα από τη σύμβαση του παιγνιδιού τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα μιας διεξόδου, καλούνται να αναπλάσουν και να ανασυνθέσουν την καθημερινότητα, να κάνουν μια δική τους παρέμβαση.

Το θεατρικό παιχνίδι μέσα σε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα Αισθητικής Αγωγής μπορεί να αποτελέσει την κοίτη, μέσα στην οποία συναντώνται όλες οι επιμέρους καλλιτεχνικές δραστηριότητες που μπορεί να του προσφέρει το σχολείο (Εικαστική αγωγή – Μουσική αγωγή κ.α.). Θα μπορούσε έτσι το παιδί να συνειδητοποιήσει τη σύνδεση των τεχνών μεταξύ τους, καθώς και του σχολείου με το ευρύτερο κοινωνικό και πολιτιστικό περιβάλλον, με τις ανθρώπινες σχέσεις και τα προβλήματά τους.

Αναλυτικότερα το θεατρικό παιχνίδι βοηθάει το παιδί να λειτουργεί φυσικά και να εκφράζεται²⁰⁸, καθώς μαθαίνει:

- i. Καταργώντας τη σχέση: «επιτυχία» – «αποτυχία»,
- ii. Να ενδιαφέρεται για την ουσιαστική αντιμετώπιση των προβλημάτων,
- iii. Να ενθαρρύνεται στην έρευνα – παρατήρηση – αυτοσυγκέντρωση,
- iv. Να οδηγείται σε «λύσεις» προσωπικές,
- v. Να βιώνει τις γνώσεις και να βελτιώνει το λεξιλόγιό του,
- vi. Να εκπληρώνει την επιθυμία του για δράση και δημιουργία, επικοινωνία και αποδοχή μέσα από τη διαδικασία της δυναμικής της ομάδας.
- vii. Παίζοντας ένα δρώμενο να εκτονώνεται και να βρίσκει πολλές δυνατότητες για απόλαυση και χαρά που ανανεώνουν και πραγματώνουν κάτι από το «Είναι» του,
- viii. Συνεργαζόμενο πλησιάζει ουσιαστικά τον «άλλον», όχι ανταγωνιστικά ή «αξιολογικά», αλλά μέσα από διαδικασίες μιας συλλογικής δημιουργικής πράξης,
- ix. Με την ψυχολογία της αλληλεπίδρασης και τη δυναμική που ασκεί η ομάδα αποδέχεται όρια και περιορισμούς που δεν του θέτουν αυταρχικά κάποιοι ενήλικες, αλλά που την ανάγκη τους ανακαλύπτει και εφαρμόζει το ίδιο το παιδί.
- x. Η «τάξη» ή το «τμήμα» μετατρέπεται σε ομάδα.

²⁰⁸ Κουρετζής, Λ. Όπ.π. (2)

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

xi. Ενθαρρύνεται να ανακαλύψει ικανότητες και εμπειρίες, τις οποίες θα αναπτύξει στο κοινό παίξιμο με την ομάδα. Μέσα από αυτή τη συνύπαρξη θα μάθει πώς να αντιμετωπίζει μια σειρά από συναισθήματα και πώς να πλησιάζει τους άλλους μέσα από αυτά.

xii. Το θεατρικό παιχνίδι είναι ένας τρόπος να δει ο δάσκαλος πίσω από τον «μαθητή» το παιδί και ίσως μπορέσει να βοηθήσει καλύτερα τον «μαθητή».

xiii. Ενδόμυχες επιθυμίες των παιδιών αλλά και προβλήματα μπορούν να εκφραστούν μέσα στο θεατρικό παιχνίδι με τους ανάλογους ρόλους, που μόνο του το παιδί ανακαλύπτει ή μέσα από «ομάδες ρόλων», στις οποίες αυτόβουλα εντάσσεται.

xiv. Το θεατρικό παιχνίδι μπορούμε να το τοποθετήσουμε μέσα στα πλαίσια της εφαρμοσμένης ψυχολογίας *με διπλή ιδιότητα*:

I. Την ιδιότητα που έχει να δίνει στα παιδιά ευκαιρίες για εξωτερίκευση προσφέροντας σε εκείνον που ενδιαφέρεται για την ψυχολογική ανίχνευση του παιδιού ένα εργαλείο, για να συλλέξει τα στοιχεία που αναζητάει.

II. Ταυτόχρονα ενεργεί σαν ρυθμιστικός παράγοντας του συναισθηματικού φόρτου, των εντάσεων, της επιθετικότητας κτλ. Η διοχέτευση της εσωτερικής έντασης κατά την εφαρμογή του, χαλαρώνει την υπερένταση, απελευθερώνει μέρος της δημιουργικότητας του παιδιού και προκαλεί εσωτερικές εξισορροπήσεις.

xv. Για να λειτουργήσει δημιουργικά το παιδί, πρέπει να υπάρξουν παράγοντες ανάδυσης και ανάδειξης της προσωπικότητάς του.

1.5.4. Η αξία του παιχνιδιού στη διαδικασία

Γενικά, οι κόσμοι των παιχνιδιών των παιδιών και του θεάτρου πάντα σχετίζονταν. Η θεραπευτική αξία του παιδικού παιχνιδιού ήταν γνωστή από τα αρχαία χρόνια και από το 17ο αιώνα, με τον Κομένιο, δημιουργήθηκε μία βάση φιλοσοφικής και θεωρητικής γραφής πάνω στους τρόπους με τους οποίους το παιχνίδι διεγείρει το πνεύμα και οδηγεί στην απόκτηση κινητικών δεξιοτήτων. Συγκεκριμένοι τύποι παιδικού παιχνιδιού έχουν στοχεύσει στη διαμόρφωση θετικών στάσεων κοινωνικής συμπεριφοράς και την εξάλειψη ανταγωνιστικών προδιαθέσεων.

Ο Peter Opie υποστηρίζει ότι αποδεικνύεται πως όταν ένα παιδί παίζει ένα παιχνίδι, δημιουργεί μία κατάσταση υπό έλεγχο στην οποία όμως δεν γνωρίζει εξαρχής

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

το τελικό αποτέλεσμα.²⁰⁹ Στα όρια του παιχνιδιού υπάρχει όλος ο ενθουσιασμός και η αβεβαιότητα μιας νέας περιπέτειας, όμως ο νεαρός παίχτης μπορεί να κατανοήσει το όλο, μπορεί να αναγνωρίσει τη θέση του στο ευρύτερο πλαίσιο και σε αντίθεση με τη σύγχυση που προκαλείται στην καθημερινή ζωή, μπορεί να μας πει ποια είναι η κατάλληλη δράση. Μπορεί επίσης, να επεκτείνει το περιβάλλον του ή να νιώσει ότι το κάνει και να γνωρίσει καλύτερα με βιωματικό τρόπο, μέσω των αισθήσεων, κάτι παραπάνω από την καθημερινή του εμπειρία. Μέσα στο ασφαλές περιβάλλον του παιχνιδιού, εξοικειώνεται με την αβεβαιότητα, εκλογικεύει τις απροσδιοριστίες, αφομοιώνει την πραγματικότητα, δρα ηρωικά χωρίς να εκτίθεται σε κίνδυνο.

Ο Poulter αναφέρει ότι υπάρχουν εκατοντάδες παιδικά παιχνίδια, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να καλλιεργήσουν τις δεξιότητες της παρατήρησης, τη φαντασία, και την προβολή του εαυτού μέσω της κοινωνικής αλληλεπίδρασης με αυτοπεποίθηση.²¹⁰

Ο Berman υπογραμμίζει τη δύναμη της παιγνιώδους μεθόδου εστιάζοντας στην ευελιξία της αλλά και στην οικουμενικότητά της. Υποστηρίζει ότι «είμαστε συνδεδεμένοι με την κοινωνική γλώσσα που μάθαμε από την παιδική ηλικία». Αυτή είναι μία γλώσσα συμπεριφοράς βασισμένη στους κανόνες παιχνιδιών των παιδιών. Τα παιχνίδια αυτά εγκαταλείπονται από τα άτομα κατά την εφηβική ηλικία, όμως η «γλώσσα» παραμένει μέσα τους ως μια κυρίαρχη ρυθμιστική επιρροή και θεμέλιος λίθος στις ενήλικες διανοητικές, κοινωνικές και συναισθηματικές σχέσεις, αλλά και ως ένα από τα φίλτρα διαμέσου των οποίων εκλαμβάνει τον κόσμο.²¹¹

Το παιχνίδι είναι για το παιδί, το φυσικό μέσο αυτοέκφρασης και μάθησης. Το παιδί αισθάνεται οικεία παίζοντας και μπορεί να εκφράσει τις ανησυχίες ή τους προβληματισμούς του. Το παιχνίδι ενισχύει και διευκολύνει την επικοινωνία καθώς παρέχει πολλές ευκαιρίες δημιουργικής έκφρασης μέσω της κοινωνικής συναναστροφής. Επίσης, λειτουργεί ως κάθαρση, καθώς απελευθερώνει συναισθήματα άγχους και

²⁰⁹ Barker, C. (1989) "Games in education and theatre", *Cambridge Journals*, New Theatre Quarterly, volume 5, issue 19, pp.227-235.

²¹⁰ Barker, C. Όπ.π. p.232.

²¹¹ Όπ.π. p.233.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εργαλεία & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αποτελεί μια ευκαιρία να επαναπροσδιοριστούν οι ανησυχίες και οι προοπτικές. Οι εμπειρίες παιχνιδιού μπορεί να είναι ανανεωτικές και οικοδομητικές.²¹²

Ένας ενήλικας μπορεί να καταλάβει πιο ολοκληρωμένα και φυσικά τον κόσμο των παιδιών, παρατηρώντας το παιχνίδι τους. Μπορεί, με περισσότερη ετοιμότητα, να έρθει κοντά στο παιδί μέσω του παιχνιδιού παρά μιλώντας του για ώρα σχετικά με κάποιο θέμα, προσπαθώντας να το διδάξει.²¹³ Είναι επίσης πιθανό, να επινοήσουν ένα σύστημα κατανόησης της καλλιέργειας των κινητικών δεξιοτήτων, χρησιμοποιώντας αυτή τη μέθοδο. Αυτή η διαδικασία μπορεί να επιτευχθεί, όταν η προσοχή είναι εστιασμένη στο σκοπό του παιχνιδιού ή σε κάποια κοινή δράση. Η αδρεναλίνη ανεβαίνει και οι δεξιότητες καλλιεργούνται ασυνείδητα. Αυτός ο τρόπος μάθησης πραγματοποιείται μ' έναν ευχάριστο και ανέμελο τρόπο. Όταν εμφανίζονται τα εμπόδια στην έκφραση τότε επεμβαίνει ο ενήλικας και λειτουργεί εμπνυχωτικά ώστε να ξεπεραστούν.

1.5.5. Οι ερωτήσεις ως εργαλείο αφύπνισης της φαντασίας

Οι ερωτήσεις που τίθενται από το δάσκαλο-εμπνυχωτή στα παιδιά, βοηθούν στην καθιέρωση του φανταστικού περιεχομένου, προχωρούν τη δραματοποίηση, παρέχουν κίνητρα και λειτουργούν ως μαθησιακές προκλήσεις και ταυτόχρονα ενθαρρύνουν τη λεκτική έκφραση των παιδιών. Ακόμη, εξυπηρετούν στη μεταφορά δύναμης από τους ενήλικες στα παιδιά κι αυτό είναι πιθανότερο να συμβεί όταν οι ερωτήσεις είναι τέτοιες που φαινομενικά ο ενήλικας δεν μπορεί να απαντήσει.

Οι ερωτήσεις πρέπει να εκφράζονται με τρόπο που να σχετίζονται με τις γνώσεις των παιδιών και την εμπειρία τους κι επίσης ο ερωτών θα πρέπει να μπορεί να χειριστεί

²¹² Ο όρος *οικοδομητικές* προέρχεται από τις θεωρίες μάθησης του οικοδομισμού ή δομητισμού (Constructivism), οι οποίες θεωρούν ότι το σχολείο πρέπει να βοηθήσει τα παιδιά να οικοδομήσουν νέες γνώσεις πάνω σε αυτές που ήδη διαθέτουν. Η μάθηση εδώ συνίσταται στην τροποποίηση των γνώσεων. Ο Piaget θεωρεί τη σκέψη του παιδιού ως μια εξελικτική διαδικασία που διαμορφώνεται μέσα από διαφορετικά στάδια. Οι δομητιστές επιδιώκουν τη δημιουργία περιβαλλόντων όπου τα παιδιά μπορούν να παίζουν και να χειρίζονται αντικείμενα με φυσικό τρόπο, μαθαίνοντας νέους συλλογισμούς πέρα από την καθιερωμένη εκπαίδευση. Στο ίδιο θεωρητικό πλαίσιο κινείται και η θεωρία της επεξεργασίας της πληροφορίας (R. Gagné, A. Newell, H. Simon), όπου κάθε γνωστική διεργασία αποτελείται από επεξεργασίες αναπαραστάσεων και γνώσεων.

²¹³ Barker, C. Όπ.π. p.233.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

τις μετέπειτα απαντήσεις. Η διατύπωση πρέπει να παρέχει δυνατότητες ελεύθερης έκφρασης των παιδιών κι όχι να δίνει την αίσθηση ελέγχου εάν γνωρίζουν την απάντηση ή όχι. Μόλις οι εκπαιδευτικοί αποδεχθούν τις απαντήσεις των παιδιών, τότε απελευθερώνονται και οι δύο πλευρές, ενήλικες και παιδιά.

Τα παιδιά, ενθαρρύνονται να κατανοήσουν τα θέματα που τέθηκαν, να εξηγήσουν τις συνθήκες με τις δικές τους ιδέες και κατανοήσεις των ερωτήσεων (κι έτσι έμμεσα να πραγματοποιηθούν συσχετίσεις με τα ζητήματα και τις επιδιώξεις της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής δράσης). Οι παιδαγωγοί δεν χρειάζεται να ακολουθήσουν κάθε πρόταση που ειπώθηκε. Εάν τις αποδεχθούν όλες με σεβασμό και σαν μια σπουδαία (και ισότιμη) συνεισφορά στη συζήτηση, τα παιδιά θα αισθανθούν ότι όσα είπαν εκτιμήθηκαν σωστά. Η ενίσχυση της αυτοεκτίμησης των ατόμων μέσα από αυτή τη διαδικασία είναι πολύ σημαντική, γεγονός το οποίο προοδευτικά ενδυναμώνει και την ίδια τη διαδικασία.

1.6. Η εξοικείωση με το μύθο μέσω του θεατρικού παιχνιδιού

Ο μύθος είναι πάντοτε παρών στο θέατρο. Πρόκειται για την ιστορία που αφηγείται, για το σύνολο των φαινομένων και των γεγονότων που παρουσιάζονται από τους ηθοποιούς και παρακολουθούνται από τους θεατές. Περιλαμβάνει επίσης συχνά την επεξεργασία μιας υπόθεσης ή ενός θέματος. Αντίστοιχα, όπως υποστηρίζει η Beauchamp, στο θεατρικό παιχνίδι ο μύθος ενυπάρχει ως σημείο εκκίνησης μιας εργασίας δημιουργικότητας ή αναζήτησης, ή ως σημείο άφιξης (αποσπασματικά ή στο σύνολό του, απλώς ή σε πολλαπλά μέρη).²¹⁴ Ο μύθος ενεργοποιεί τη φαντασία και την ευαισθησία. Μέσα από το μύθο οι συμμετέχοντες θα πάρουν το λόγο. Για να τον επινοήσουν, αντλούν στοιχεία μέσα από το φαντασιακό καθώς και από τον καθημερινό τους κόσμο. Για να τον παρουσιάσουν, θεμελιώνουν τις εικόνες τους και διαρρυθμίζουν τα γεγονότα προς αφήγηση. Για να επεξεργαστούν το περιεχόμενό του και τα όσα χαρίζει στην αντίληψη, επιλέγουν και στη συνέχεια ξεκαθαρίζουν θέματα.²¹⁵

Στην εργασία με τα παιδιά με θεατρικό παιχνίδι, γίνεται αντιληπτό μέχρι ποιο σημείο τα παιδιά ενεργοποιούν κάθε τους εμπειρία για να δημιουργήσουν ή να

²¹⁴ Beauchamp, όπ.π.σ.153.

²¹⁵ Όπ.π.σ.154.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αναπαραστήσουν ένα μύθο. Αποσπάσματα του ασυνείδητου, κομμάτια μιας καθημερινής πραγματικότητας, αναφορές σε γνωστές ιστορίες, όλα τα εφόδιά τους παρευρίσκονται για τη δημιουργία του δικού τους μύθου. Προσθέτουν τη δική τους πραγματικότητα σε εκείνη που τα περιβάλλει, κι ουσιαστικά συνθέτουν την περιβαλλοντική πραγματικότητα με τον προσωπικό τους κόσμο.²¹⁶

Το θεατρικό παιχνίδι προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα να κάνουν πραγματικότητα τους μύθους που τα αφορούν μέσα από το παιχνίδι των ιστοριών, που αφηγείται ο εκπαιδευτικός-εμψυχωτής και απεικονίζουν τα ίδια, υλοποιώντας εικόνες που πηγάζουν από τη φαντασία τους και συνθέτοντας ιστορίες με *αυτοσχεδιασμό*.²¹⁷ Ο αυτοσχεδιασμός αποτελεί το κατεξοχήν εργαλείο για να προβάλλει ό,τι έχει επινοηθεί μέσα από την ανάταση της δράσης. Έγκειται στον πειραματισμό, συνδέεται με το παιχνίδι και την επινοητική ελευθερία. Οι ικανότητες των παιδιών για επινοήση ιστοριών ποικίλλουν σε σχέση με την ηλικία και τα ενδιαφέροντά τους. Ο αυτοσχεδιασμός εξαρτάται άμεσα από τη μνήμη, την ευαισθησία και δίνει πρόσβαση στους πιο εκπληκτικούς συνδυασμούς (λέξεων, ήχων, τρόπων, κινήσεων). Όταν εξασκείται σε ένα κλίμα ελεύθερο από πιέσεις, αντιστοιχεί στην πρώτη κατάσταση θεατρικής δημιουργίας και ενδέχεται να γίνει πηγή συγγραφής και παιχνιδιού όταν συναντηθεί το κείμενο με τα πρόσωπα. Η ελευθερία είναι πρωταρχική όταν πρόκειται για την εργασία που περνά μέσα από το σώμα, τη φωνή, το χώρο. Τέλος, ο αυτοσχεδιασμός θέτει τη φαντασία του καθενός σε δοκιμή μέσω του σώματος και μέσα στο χώρο. Όσο η φαντασία λύνεται, τόσο το σώμα και ο λόγος βρίσκουν τα εργαλεία της έκφρασής τους. Κι αντίστροφα, καθώς το σώμα και η φαντασία αλληλοεπηρεάζονται, όσο το σώμα και ο λόγος απελευθερώνονται, τόσο η φαντασία βρίσκει περιθώρια για να μορφοποιηθεί.²¹⁸

Είναι πολύ σημαντικό ως προς την αναζήτηση και την επιλογή του μύθου που θα αφηγηθεί-παιχθεί, να εξεταστεί η ικανότητά του να αγγίζει το ενδιαφέρον των παιδιών, να μπορεί να απαντήσει καταλλήλως στις ανάγκες τους τόσο σαν ομάδα όσο και σαν άτομα, να τα προετοιμάσει σε ένα γεγονός ή να τους προσφέρει υλικό για περισυλλογή. Για να πληρούν οι μύθοι αυτόν τον ρόλο, ο εμψυχωτής-εκπαιδευτικός οφείλει να είναι σε θέση να αναγνωρίσει το περιεχόμενο και το νόημά τους και να τους

²¹⁶ Όπ.π.

²¹⁷ Όπ.π.σ.155.

²¹⁸ Όπ.π.σσ.169-170.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

χρησιμοποιεί αναλόγως. Όπως αναφέρει επιπρόσθετα η Beauchamp, οι μύθοι με πρωταγωνιστές ζώα ταιριάζουν πολύ καλά σε κάποιες ηλικίες (όπως η νηπιακή και η παιδική).²¹⁹

Ο επιλεγμένος μύθος παρουσιάζει αισθητικά πλεονεκτήματα διότι, ενώ προσφέρει εκφραστικές ευκαιρίες ταυτόχρονα συμβάλλει στη δομή του θεάτρου. Πράγματι, καθώς ο μύθος διαρθρώνεται γύρω από μια βασική δομή με ποικίλες παραλλαγές (τις οποίες ο αφηγητής σαφώς συνειδητοποιεί), τα παιδιά μαθαίνουν να τις αναγνωρίζουν είτε με διαισθητικό τρόπο αφού είναι βυθισμένες μέσα τους, είτε με αναλυτικό τρόπο εφόσον ο εμπυχωτής τα παροτρύνει να τις παρατηρήσουν ή γιατί τους τις εξηγεί. Οι άλλες συνιστώσες του μύθου, όπως η δομή, είναι παρούσες σε αυτά τα ολοκληρωμένα παιχνίδια. Τα πρόσωπα δρουν, μιλούν, εκδηλώνονται μέσα από όλα τα χαρακτηριστικά τους. Οι τόποι βρίσκουν τη μορφολογία, τα χρώματα, τις ποικίλες ατμόσφαιρές τους. Τα αντικείμενα, τα κοστούμια και τα σκηνικά λειτουργούν ενώ ο χρόνος, διακοπτόμενος ή διαρκής, ρυθμίζει το σύνολο. Ο παιδαγωγός που οδηγεί τη δραστηριότητα διηγούμενος, δύναται να αξιοποιεί τα στοιχεία του μύθου κατά την επιλογή του, να δουλέψει με κάποια σε μεγαλύτερο βάθος, να προτείνει επιλογές και παραλλαγές στους συμμετέχοντες. Αφού επιλεγεί ο μύθος και ξεκινώντας από αυτόν, οι τρόποι εξοικείωσης με το θέατρο είναι πολλαπλοί. Όλα είναι ζήτημα επιλογής.²²⁰

Ο παιδαγωγός-εμπυχωτής αποτελεί το κυριότερο στήριγμα της αφήγησης, τον καταλύτη των παιχνιδιών, ορισμένες φορές ακόμα και τον σημαντικότερο ερμηνευτή του κειμένου. Είναι αρμοδιότητά του να διευκολύνει τα παιδιά να ξεκινήσουν και να εξακολουθήσουν την προσωπική τους δράση, αλλά και να εξασφαλίσει τις αναγκαίες συνθήκες ώστε τα παιδιά να παίξουν και να λάβουν όλη την ευχαρίστηση της θεατρικής πραγμάτωσης ενός μύθου που ήδη τους αρέσει.²²¹

Οι χαρακτήρες και οι μύθοι, για να υπάρξουν θεατρικά, έχουν ανάγκη τόπων όπου θα ζήσουν, και *θεατρικού χώρου* για να υλοποιήσουν την παρουσία τους. Ο τόπος τους ταιριάζει και τους ορίζει. Οι θεατρικοί τόποι, στη δουλειά που σχεδιάζεται με παιδιά, γεννιούνται κατά τους αυτοσχεδιασμούς. Είναι σπάνιο να υφαίνεται κάποιος μύθος ή να εμφανίζεται κάποιο πρόσωπο δίχως να φέρει κάποιες ενδείξεις για τους

²¹⁹ Όπ.π.σ.157.

²²⁰ Όπ.π.σ.158.

²²¹ Όπ.π.σ.163-164.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

τόπους και τα τοπία που συμβάλλουν στον ορισμό τους. Τα παιχνίδια και οι ασκήσεις στις οποίες μετέχουν τα παιδιά, μπορούν επίσης να αποτελέσουν πηγή δημιουργίας τόπων που καλούν, με τη σειρά τους, πρόσωπα και μύθους. Ο χώρος, εκ πρώτης όψεως μπορεί να τρομάζει ή να ενοχλεί. Όταν όμως οικειοποιείται, διεγείρει τη δημιουργικότητα και στηρίζει σθεναρά τη θεατρική περιπέτεια που θα περάσει από το σώμα, τη χειρονομία, την κίνηση, από τη φωνή και το λόγο που προβάλλονται μέσα στο χώρο. Στο θεατρικό παιχνίδι, τα παιδιά δημιουργούν και διαμορφώνουν τους τόπους των χαρακτήρων και των μύθων τους. Εξερευνούν, μεταμορφώνουν, πλάθουν το χώρο, και μέσα σε αυτόν εκτυλίσσουν τα διαβήματα της δημιουργικότητας και της ανάληψης του λόγου τους.²²²

Το *παίζιμο του μύθου* αποτελεί μία ολοκληρωμένη και κατευθυνόμενη δραστηριότητα, που αφήνει στα παιδιά πλήρη ελευθερία όσον αφορά στην τεχνοτροπία, τις χειρονομίες, την κινητική και λεκτική έκφραση και που καταγράφει την έκφρασή τους σε μια ολοκληρωμένη αφηγηματική δομή. Το θεατρικό παιχνίδι με το μύθο μπορεί να περιλαμβάνει παιχνίδια-ασκήσεις ενεργοποίησης, εξερεύνησης, έκφρασης ή άλλα, συνδεδεμένα ωστόσο με ό,τι απαιτείται για τη συγκεκριμενοποίηση του μύθου. Καθόλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, τα παιδιά εξοικειώνονται με τα πρόσωπα του μύθου, καλλιεργούν τα συναισθήματά τους, μέσα από τους διαλόγους και τις μετακινήσεις τους διαμορφώνουν σχέσεις και οικειοποιούνται το χώρο δράσης. Ο μύθος παρέχει, σε όποιον επιθυμεί να τον διαβάσει μέσα από τις γραμμές των παιχνιδιών, πολλαπλά σημεία αναφοράς. Τέλος, ολοκληρώνοντας το στοχασμό μας, υπενθυμίζουμε ότι το πλεονέκτημα του μύθου που παίζεται, είναι πως μυεί τα παιδιά, διαμέσου μιας διαισθητικής και σκεπτόμενης πρακτικής, στις πολλαπλές διαστάσεις του θεάτρου. Ευαισθητοποιεί, εκ των έσω, μέσω της πρακτικής και βάση κειμένων, στις δραματικές και θεατρικές έννοιες.²²³

Η έρευνα που ακολουθεί στο Δ' μέρος της παρούσας εργασίας, έρχεται να πληρώσει στην πράξη τις θεωρητικές προσεγγίσεις, που προηγήθηκαν, για την παιδαγωγική αξία της προσέγγισης ενός μύθου με θεατρικές μεθόδους (και συγκεκριμένα με τη μέθοδο του θεατρικού παιχνιδιού) στο πλαίσιο του σχολικού περιβάλλοντος.

²²² Όπ.π.σσ.191-193.

²²³ Όπ.π.σ.165.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Επιπρόσθετα, αποκαλύπτονται οι πολλαπλές λειτουργίες του μύθου στην επίτευξη της ολόπλευρης ανάπτυξης (συναισθηματική, ψυχοκινητική, καλλιτεχνική, διανοητική) των παιδιών, και συγκεκριμένα μιας ομάδας νηπίων η οποία συμμετείχε με ιδιαίτερο ενθουσιασμό σε ένα θεατρικό παιχνίδι που προετοίμασα για τα ίδια (ως νηπιαγωγός και εμπυχώτρια θεατρικού παιχνιδιού). το οποίο βασιζόταν στον αισώπειο μύθο *Το λιοντάρι και το ποντίκι*.

Δ' ΜΕΡΟΣ : Η ΕΡΕΥΝΑ

Εισαγωγή

Στο συγκεκριμένο μέρος της εργασίας περιγράφεται η έρευνα που πραγματοποίησα στο 1ο νηπιαγωγείο Πειραιά, στο οποίο δίδασκα κατά τη σχολική περίοδο 2013-2014. Η εν λόγω έρευνα στόχευε να εξετάσει το βαθμό στον οποίο η διαμεσολάβηση της τέχνης του θεάτρου στην εκπαίδευση (συγκεκριμένα με τη μέθοδο του θεατρικού παιχνιδιού) δύναται να ευαισθητοποιήσει μαθησιακά τα παιδιά, να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον τους, να τα εμπλέξει σε δημιουργικές βιωματικές εμπειρίες αυτενεργούς μάθησης και να καλλιεργήσει θετικές αντιλήψεις και στάσεις συμπεριφοράς. Αρχικά, αναλύονται ο σκοπός και οι στόχοι που επιδιώκει να επιτύχει η ερευνητική μου προσπάθεια, στη συνέχεια περιγράφεται η μεθοδολογία της έρευνας, ακολουθεί η περιγραφή της εξέλιξης της διαδικασίας, έπειτα παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της έρευνας (το περιεχόμενο των συνεντεύξεων, τα σχέδια των παιδιών και τα ακόλουθα συμπεράσματα αυτών) και τέλος καταλήγουμε στα γενικά συμπεράσματα που προκύπτουν από την επεξεργασία των προηγούμενων αποτελεσμάτων. Στην ολοκλήρωση του τέταρτου μέρους, περιλαμβάνονται προτάσεις για την επίτευξη της βέλτιστης αξιοποίησης της παιδαγωγικής θεάτρου στο σύγχρονο ελληνικό σχολείο αλλά και η προσωπική μου εκτίμηση για τη συμβολή των αποτελεσμάτων της έρευνας.

1. ΣΚΟΠΟΣ & ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Βασικός σκοπός αυτής της ερευνητικής προσπάθειας είναι η εξοικείωση των νηπίων με τις δυνατότητες που προσφέρει το θεατρικό παιχνίδι ως μέθοδος παιδαγωγικής, αλλά και φορέας πολιτισμού μέσα από χαρακτηριστικά και λειτουργίες της τέχνης του θεάτρου. Ταυτόχρονα, κεντρικό ερευνητικό στόχο αποτελεί η διερεύνηση και καταγραφή των αντιλήψεων, των στάσεων και των ιδεών των παιδιών σχετικά με αξιακά θέματα που εμφυσούν αρχέγονοι οικουμενικοί μύθοι (συγκεκριμένα εδώ ένας

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αισώπειος μύθος), όταν αυτοί διδάσκονται στα παιδιά μέσα από βιωματικές δημιουργικές διαδικασίες αυτενέργειας στα πλαίσια της σχολικής τάξης (μέσω του θεατρικού παιχνιδιού στην περίπτωση μας).

Ο αισώπειος μύθος στον οποίο επέλεξα να στηρίξω τον σχεδιασμό του θεατρικού παιχνιδιού είναι «Το λιοντάρι και το ποντίκι», καθώς θεωρώ τις έννοιες περί «δυνατού» και «αδύναμου» αλλά και το ιδανικό της φιλίας, τα οποία πραγματεύεται, ιδιαιτέρως σημαντικά να εμφυσηθούν με παιδαγωγικό τρόπο στα παιδιά, με απλότητα, φυσικότητα σε σχέση με την ηλικία τους (μέσα από το παιχνίδι), χωρίς στοιχεία διδακτισμού αλλά μέσω της ανακαλυπτικής βιωματικής μεθόδου που βασίζεται στον ελεύθερο αυτοσχεδιασμό και τις προσωπικές επιλογές.

Η συλλογή των στοιχείων από τη διαδικασία και η διερεύνηση των απόψεων και των θέσεων που εμφανίζουν τα παιδιά, θα μπορούσαν να καθρεφτίσουν τις στάσεις μιας ομάδας, που μπορεί να μη μας οδηγεί σε γενικεύσεις, όμως μας παρέχει εξαιρετικά δείγματα ώστε να έχουμε μια ολοκληρωμένη εικόνα της αλληλεπίδρασης παραγόντων και γεγονότων, στη σύγχρονη ζωή, στο ελληνικό νηπιαγωγείο του 21^{ου} αιώνα.

Οι επιμέρους στόχοι.

1. Η παρατήρηση της ψυχοκινητικής, συναισθηματικής και γνωστικής εξέλιξης των παιδιών με τη χρήση του θεατρικού παιχνιδιού ως μέθοδο διδακτικής παρέμβασης.
2. Η διαμόρφωση από τα παιδιά στάσεων και αξιακού συστήματος μέσα από την επαφή τους με τον αισώπειο μύθο.
3. Η βίωση της μαθησιακής εμπειρίας σ' ένα περιβάλλον που παρέχει ευχάριστα συναισθήματα και προκαλεί τη δημιουργική αυτενέργεια των παιδιών.

2. ΤΟ ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Το θεωρητικό υπόβαθρο αυτής της έρευνας θεμελιώνεται από ερευνητές διαφορετικών πεδίων μελέτης, όπως από το χώρο της μελέτης της λογοτεχνίας, της παιδαγωγικής έρευνας και της παιδαγωγικής του θεάτρου, οι απόψεις των οποίων όμως συναντώνται σε κοινούς τόπους. Συγκεκριμένα, θα στηρίξουμε την έρευνά μας στα ερευνητικά πορίσματα της θεωρητικού της ανάγνωσης Louise Michelle Rosenblatt, των ερευνητών της παιδαγωγικής William Kilpatrick, Lev Vygotsky και Jerome Bruner και των ερευνητών της παιδαγωγικής του θεάτρου Peter Slade, Dorothy Heathcote, Gavin Bolton, David Hornbrook και Brian Wooland. Ακολουθούν αναλυτικά από κάθε ερευνητή οι θέσεις και τα πορίσματα της έρευνάς του, στα οποία στηρίξαμε και τη δική μας εργασία.

Η γνωστή θεωρητικός της ανάγνωσης Louise Michelle Rosenblatt αναφέρει ότι η ανάγνωση οποιουδήποτε λογοτεχνικού έργου (όπως στην περίπτωση μας, ενός μύθου με ζώα) είναι ένα μοναδικό συμβάν στο χρόνο και στη ζωή του κάθε αναγνώστη, στο οποίο μετέχουν τόσο η διάνοια όσο και το συναίσθημα. Επιπλέον υποστηρίζει ότι η λογοτεχνική εμπειρία χαρακτηρίζεται από αυτονομία τόπου και χρόνου και εκλαμβάνεται ως αισθητικό γεγονός.²²⁴ Η Rosenblatt στην αναφορά της περί «αισθητικής» ανάγνωσης αναφέρει ότι η λογοτεχνική εμπειρία αυτού του τύπου, σχετίζεται με τη διέγερση του συναισθηματικού κόσμου του αναγνώστη (ή ακροατή της ιστορίας, στην περίπτωση των νηπίων) ο οποίος εστιάζει την προσοχή του σε αυτό που βιώνει και συνδέει τα προσωπικά με τα κειμενικά στοιχεία.²²⁵

Στο έργο της η Rosenblatt αναφέρεται κυρίως στην επίδραση που έχει η προσωπικότητα, η εμπειρία, και τα βιώματα του αναγνώστη (ή ακροατή της ιστορίας) κατά την επαφή του με το κείμενο.²²⁶ Χωρίς να μειώνει την αξία του κειμένου, τονίζει την προσωπική υποκειμενική φύση της λογοτεχνίας όπως και την κοινωνική. Ο μαθητής κατά τη διαδικασία της ανάγνωσης (αφήγησης εν προκειμένω), ενεργοποιεί τον

²²⁴ Καλογήρου, Τ. & Βησσαράκη Ε (2005) «Η συμβολή της θεωρίας της L. M. Rosenblatt στον εμπλουτισμό της διδακτικής της λογοτεχνίας», στο *Η λογοτεχνία στο σχολείο, θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτικές εφαρμογές στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση*, Τυπωθώ-Γιώργος Δαρδανός σ.58, 73.

²²⁵ Rosenblatt, L.M, (1978) *The Reader, the Text, the Poem: The transactional Theory of the Literary Work*, Southern Illinois University Press, Carbondale And Edwardsville, pp.23-25.

²²⁶ Καλογήρου & Βησσαράκη, ό.π.σ.57.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

προσωπικό του κόσμο, εμπλέκοντας τόσο τη διάνοια όσο και το συναίσθημα, και δημιουργεί μια σχέση «συναλλαγής» με το λογοτεχνικό κείμενο (στην περίπτωσή μας τον αισώπειο μύθο). Ο όρος «συναλλαγή» καταδεικνύει ότι ο αναγνώστης φέρνει και ενεργοποιεί, κατά την επαφή του με το κείμενο, ένα δίκτυο από προηγούμενες εμπειρίες και βιώματα.²²⁷ Στο πλαίσιο της συναλλακτικής θεωρίας ο μαθητής κατανοεί, αναλύει, ερμηνεύει τα δεδομένα του λογοτεχνικού κειμένου, ακολουθώντας το δικό του ρυθμό, ανάλογα με τις εμπειρίες, τα βιώματα, την ιδιοσυγκρασία του. Ταυτόχρονα λειτουργεί και σε συλλογικό-συνεργατικό επίπεδο: ο αναγνώστης (ή ακροατής, όπως εδώ) έρχεται σε άμεση επαφή με τις απόψεις των άλλων, συνδιαλέγεται μαζί τους, κρίνει, συγκρίνει, επιβεβαιώνει ή τροποποιεί και αναπροσαρμόζει την αρχική του άποψη αντιλαμβανόμενος την πολυφωνία του λογοτεχνικού λόγου.²²⁸ Κατ' ανάλογο τρόπο, στην εφαρμογή της έρευνας, τα νήπια αξιοποιώντας τις πρότερες εμπειρίες τους και λειτουργώντας μέσα σε ένα περιβάλλον που προάγει αυτού του τύπου την δημιουργική «συναλλαγή» θα καταφέρει να καλλιεργήσει τις δυνατότητές του σε πολλαπλά επίπεδα ανάπτυξης.

Ο ρόλος της παιδαγωγικής αναπτύσσει μια εναλλακτική πολιτισμική πρακτική που να μην αρκείται στην ουδέτερη μετάδοση γνώσεων και πληροφοριών αλλά που να επιδιώκει τη δημιουργία ενός γνωστικού και ερμηνευτικού περιβάλλοντος και μιας νέας μορφής υποκειμενικότητας. Πιο συγκεκριμένα, η εκπαιδευτική διαδικασία αναμορφώνεται με τέτοιο τρόπο που ενισχύει τον εγγραμματισμό και την κριτική ικανότητα των παιδιών, επιτρέπει τη συνειδητοποίηση, τη διερεύνηση και την κριτική κατανόηση των αξιών της κοινωνίας, ώστε να μπορέσουν οι μαθητές να οδηγηθούν στην κατανόηση της κοινωνικής και πολιτισμικής τους εμπειρίας, στη συγκρότηση των προσωπικών τους αντιλήψεων αλλά της δικής τους ταυτότητας.²²⁹

Η εμπειρία του μαθητή αποτελεί τη σημαντικότερη πτυχή της παιδαγωγικής παρέμβασης. Κάθε παιδί δεν αντιμετωπίζεται ως πολιτισμικά αναλφάβητο αλλά ως φορέας σημαντικών δεξιοτήτων που χρειάζεται να αναγνωριστούν προκειμένου να αναπτυχθούν. Η κοινωνική και πολιτισμική εμπειρία κάθε μαθητή γίνεται σεβαστή και

²²⁷ Rosenblatt, όπ.π..p.19.

²²⁸ Καλογήρου & Βησσαράκη, όπ.π.σ.70.

²²⁹ Πασχαλίδης, Γ. (1999) «Γενικές αρχές ενός προγράμματος για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας», στο Αποστολίδου Β. & Χοντολίδου Ε. (επιμ.), *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*, Δαρδανός, σ.322.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αξιοποιείται μέσα στη διαδικασία. Η εμπειρία κάθε παιδιού είναι πολύ σημαντική καθώς αποκαλύπτει τις πολιτισμικές κατηγορίες, σχέσεις και αξίες που διαμόρφωσαν την υποκειμενικότητά του, σύμφωνα με την οποία αναγνωρίζει και κατανοεί τον εαυτό του και τον κόσμο του.²³⁰

Βασική αρχή της παρέμβασης αποτελεί η μετατόπιση του βάρους από τη διδασκαλία στη μάθηση και την ανακάλυψη (μαθητών και νηπιαγωγού). Για το λόγο αυτό επελέγη η μέθοδος project (σχέδιο εργασίας στα ελληνικά) για το σχεδιασμό της. Είναι η μέθοδος που προωθεί την ομαδική εργασία, την ανάληψη πρωτοβουλίας εκ μέρους των μαθητών, τη μάθηση μέσω της ανακάλυψης και το ρόλο του εκπαιδευτικού ως εμπνευστή-συντονιστή. Αποτελεί μια ευέλικτη και ανοιχτή σε πρωτοβουλίες μέθοδο που πριμοδοτεί την παραγωγή πρωτότυπου υλικού με την εφαρμογή εναλλακτικών μεθόδων. Επίσης αποτελεί τη μέθοδο κατά την οποία μπορούν να αναδειχθούν τα ταλέντα και οι ικανότητες όλων των παιδιών.²³¹

Πιο συγκεκριμένα, ο William Kilpatrick, ένας από τους πνευματικούς πατέρες της μεθόδου project, καθορίζει ως βασικά κριτήριά της «την προγραμματισμένη δράση που γίνεται με ζέση και με πίστη στο κοινωνικό περιβάλλον». Η αναγκαιότητα της δράσης ενσωματώνει το μαθητή σε ό,τι συμβαίνει γύρω του. Ως συνυπεύθυνος χρειάζεται να διαφωτίσει τον εαυτό του για την κατάσταση και να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του σχεδίου και του κοινωνικού συνόλου. Η μάθηση μετατρέπεται σε μια αδιάκοπη διαδικασία αλληλεπίδρασης του ατόμου με την πραγματικότητα γύρω του, που διαρκώς μεταβάλλεται. Σύμφωνα με τη μέθοδο project, με βάση μια αρχική ενέργεια γίνονται συμπληρωματικά διάφορες άλλες ενέργειες, έτσι ώστε το σχέδιο εργασίας να προσαρμόζεται στο κάθε παιδί. Έτσι, αφετηρία πρέπει να αποτελούν οι εμπειρίες του παιδιού, οι επιθυμίες, οι αντιλήψεις και οι προθέσεις, που ενδεχομένως τροποποιούνται με προσοχή, όσο βέβαια. Το σχέδιο εργασίας επιτρέπει κάτι τέτοιο.²³² Αφορμή για την ενασχόληση με τον αισώπειο μύθο «Το λιοντάρι και το ποντίκι», στάθηκε το γεγονός ότι τα παιδιά καθόλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς εκδήλωναν έντονο ενδιαφέρον για μύθους με πρωταγωνιστές ζώα. Η επιλογή του συγκεκριμένου μύθου για την οργάνωση

²³⁰ Πασχαλίδης, ό.π.σ.330.

²³¹ Χοντολίδου (2002) «Παιδαγωγικές αρχές του προγράμματος», στο Αποστολίδου, Καπλάνη, & Χοντολίδου (επιμ.) *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*, Δαρδανός, σσ.50-52.

²³² Rohrs, H. (1984) *Το κίνημα της προοδευτικής εκπαίδευσης*, μτφ. Δελικωνσταντής Κ. & Μπουζάκης Σ, Κυριακίδη, σσ.154-169.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ενός σχεδίου εργασίας που θα αξιοποιεί το θεατρικό παιχνίδι ως διδακτικό εργαλείο, αποφασίστηκε λόγω των θετικών μηνυμάτων που προάγει ο μύθος (την αξία της φιλίας, την έννοια της δύναμης του φαινομενικά αδύναμου κ.α.), τα οποία θεωρήσαμε ιδιαιτέρως αξιόλογα να εμφυσηθούν στα παιδιά από τη νηπιακή ηλικία.

Όπως αναφέρει ο παιδαγωγός-ερευνητής του θεάτρου Peter Slade, το παιδί μπορεί να ανακαλύψει την πραγματική ζωή και τον εαυτό του στο πλαίσιο μιας συναισθηματικής και σωματικής εμπλοκής. Στο παιδικό δράμα οι εμπειρίες είναι συναρπαστικές, προσωπικές και μπορούν να οδηγήσουν στη βίωση ομαδικών καταστάσεων.²³³ Πρεσβεύει ό,τι κυριαρχούν δύο κεντρικά χαρακτηριστικά κατά την εμπλοκή του παιδιού σε θεατροπαιδαγωγικές καταστάσεις: η απορρόφηση, δηλαδή η πλήρης συγκέντρωση του παιδιού σε αυτό που κάνει χωρίς την ύπαρξη κοινού και η ειλικρίνεια στον τρόπο που ο μαθητής υποδύεται κάποιο ρόλο χωρίς να προσποιείται.²³⁴ Σύμφωνα με τη θεωρία του, ο δάσκαλος, ως «ο αγαπημένος σύμμαχος» (loving ally), χρειάζεται να παράσχει στα παιδιά το ερέθισμα να αυτοσχεδιάσουν με στόχο πάντα την ελεύθερη έκφραση και την ολόπλευρη ανάπτυξή τους.²³⁵

Η έρευνά μας στηρίζεται, επίσης, στις απόψεις των Dorothy Heathcote και Gavin Bolton, οι οποίοι θέτουν ως βασικό στόχο του δράματος στην εκπαίδευση, την έννοια της κατανόησης του εαυτού και του κόσμου, και πρεσβεύουν ότι συγκεκριμένα θέματα μάθησης (όπως στην περίπτωσή μας αξίες και ανθρώπινα ιδανικά) μπορούν να διδαχθούν μέσω του δράματος.²³⁶ Πιο συγκεκριμένα συναινούν στη θέση του Lev Vygotsky, περί μαθησιακών περιβαλλόντων κοινωνικά προσδιορισμένων, και υποστηρίζουν ότι η νοητική ανάπτυξη του παιδιού συντελείται μέσα σε ένα κοινωνικο-πολιτισμικό πλαίσιο όπου ενεργούν ποικίλες αλληλεπιδράσεις μεταξύ παιδιών και ενηλίκων. Σύμφωνα με τη βυγκοτσιανή θεωρία του Κοινωνικού Εποικοδομισμού (social constructivism) «η εξέλιξη της παιδικής σκέψης δεν πηγάζει από το ατομικό στο κοινωνικοποιημένο, αλλά από το

²³³ Slade, P. (1958) *An introduction to child drama*, University of London Press LTD, p.1-2.

²³⁴ Bolton, G. (1984) *Drama as education, an argument for placing drama at the centre of the curriculum*, Longman, p.32.

²³⁵ Όπ.π. Slade, pp.89-90 & Bolton, (1997) «Reviews: Peter Slade» στο *Research in Drama Education*, τομ.2, τχ.2, σ.230.

²³⁶ Heathcote, D. & Bolton, G. (1995) *Drama for Learning, Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education*, Heinemann, p.35.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

κοινωνικό στο ατομικό».²³⁷ Ο Vygotsky σημειώνει ότι «η ανθρώπινη μάθηση προϋποθέτει μια ειδική κοινωνική φύση και μια διεργασία, με την οποία τα παιδιά αναπτύσσονται στην πνευματική ζωή όσων τα περιβάλλουν».²³⁸ Η συνεργασία του παιδιού και η αλληλεπίδραση με τους ενήλικους και με τους συνομηλίκους του είναι η βάση για την ανάπτυξη των ανώτερων ψυχικών λειτουργιών του παιδιού και της προσωπικότητας.²³⁹ Όλη αυτή η διαδικασία συντελείται στη «ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης» (zone of proximal development) του κάθε παιδιού, την απόσταση δηλαδή, που σύμφωνα με το Vygotsky, υπάρχει ανάμεσα στο πραγματικό αναπτυξιακό επίπεδο, όπως αυτό καθορίζεται από την ανεξάρτητη επίλυση προβλημάτων και στο επίπεδο δυνάμει ανάπτυξης, όπως αυτό καθορίζεται από την επίλυση προβλημάτων υπό την καθοδήγηση των ενηλίκων ή σε συνεργασία με πιο ικανούς συνομηλίκους.²⁴⁰ Επιπλέον, το παιχνίδι, που πάντα έχει κανόνες και εμπλέκει μια φανταστική κατάσταση, έχει τεράστια επίδραση στην ανάπτυξη του παιδιού, καθώς δημιουργεί μια «ζώνη επικείμενης ανάπτυξης» του παιδιού κατά τη διάρκεια της οποίας ξεπερνάει τον μέσο όρο ηλικίας του, πηγαίνει πέρα από την καθημερινή του συμπεριφορά και ενισχύεται στο να ωριμάσει σε ποικίλα επίπεδα (νοητικό, ψυχοκινητικό, συναισθηματικό, δημιουργικό). Για τον Vygotsky, το παιχνίδι περιέχει όλες τις αναπτυξιακές τάσεις συμπεκνωμένες, κι αποτελεί μια μέγιστη πηγή ανάπτυξης.²⁴¹

Κοινό πεδίο έκφρασης βρίσκουν και οι απόψεις του Jerome Bruner σχετικά με τις προσπάθειες του κάθε παιδιού να ερμηνεύσει την εμπειρία του μέσα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο. Ο Bruner δίνει ιδιαίτερη έμφαση στις αλληλεπιδράσεις των ανθρώπων και υποστηρίζει ότι αφού οι σχέσεις τους με τους άλλους εξαρτώνται από τους πολιτισμικούς κώδικες που ισχύουν σε ένα δεδομένο πλαίσιο, η κατασκευή της πραγματικότητας διαφοροποιείται ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες του κάθε πλαισίου. Πιο συγκεκριμένα, ο Bruner αντιμετωπίζει το παιδί ως ένα κοινωνικό ον, το οποίο προσπαθεί, μαζί με τους άλλους, να δώσει νόημα στα βιώματά του και μέσα από αυτή τη διαδικασία γνωρίζει

²³⁷ Δαφέρμος, Μ. (2002) *Η πολιτισμική-ιστορική θεωρία του Vygotsky. Φιλοσοφικές-Ψυχολογικές-Παιδαγωγικές Διαστάσεις*, Ατραπός, σ.184.

²³⁸ Vygotsky, L.S. (2000) *Νους και κοινωνία, η ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών διαδικασιών*, Μπίμπου, Α. & Βοσνιάδου, Σ. (μτφ.), Gutenberg, σ.151.

²³⁹ Δαφέρμος, όπ.π.σ.198.

²⁴⁰ Vygotsky, όπ.π.σσ.147-148.

²⁴¹ Όπ.π.σσ.159-160,162,172.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

καλύτερα τον εαυτό του.²⁴² Εφαρμόζουμε λοιπόν τη μέθοδο της «σκαλωσιάς» (scaffolding)²⁴³, παρέχοντας στα παιδιά ένα υποστηρικτικό σύστημα που περιλαμβάνει ποικίλα διδακτικά μέσα και θεατρικές τεχνικές, τα βοηθά να βιώσουν τη θεατρική εμπειρία, να αναστοχαστούν και να τη νοηματοδοτήσουν έτσι ώστε να οικοδομήσουν τον εαυτό τους, να χτίσουν ο ένας πάνω στη σκέψη (και τη δράση) του άλλου και να οδηγηθούν τελικά σε ανώτερες νοητικές λειτουργίες.

Τις απόψεις των Heathcote και Bolton έρχεται να ενισχύσει ο David Hornbrook, ο οποίος αντιμετωπίζει το δράμα ως διδακτικό εργαλείο στο βαθμό που κάθε μορφή τέχνης διαπαιδαγωγεί τους ανθρώπους και δημιουργεί νέες αντιλήψεις ώστε να αντιλαμβάνονται καλύτερα τις καταστάσεις.²⁴⁴ Ο Brian Woolland επίσης στηρίζει την εισαγωγή της τέχνης του θεάτρου στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσα στο σχολείο. Επιβεβαιώνει και αυτός, ότι αποτελεί ένα περιβάλλον μάθησης για τους δασκάλους και τους μαθητές. Σημειώνει ότι μέσα απο τη συνεργασία, οι συμμετέχοντες μπορούν να αναπτύξουν γνώσεις, δεξιότητες και κατανόηση του κόσμου μέσα στον οποίο ζουν. Ο Woolland υπογραμμίζει τη σχέση του δράματος και της ιστορίας (ή του μύθου στον οποίο βασίζεται). Τέλος, εξίσου σημαντικές θεωρεί και τις πρωτότυπες ιστορίες που δημιουργούν τα ίδια τα παιδιά κατά τη διάρκεια της δραματικής διαδικασίας.²⁴⁵

²⁴² Bruner, J. (1997) *Πράξεις Νοήματος*, μτφ. Καλομοίρης, Γ, Ελληνικά Γράμματα, σ.22.

²⁴³ Την έννοια της «σκαλωσιάς» (scaffolding) εισήγαγε ο Bruner χρησιμοποιώντας σπείρες στη διαδικασία της μάθησης, προκειμένου να βοηθήσει τα παιδιά να κινηθούν στη «ζώνη επικείμενης ανάπτυξης» που έθεσε ο Vygotsky. Το σπειροειδές μοντέλο που προτείνει ο Bruner ξεκινά με την αρχή ότι οποιοδήποτε θέμα μπορεί αποτελεσματικά να διδαχτεί μέσα από μια νοητική ελκρινή μορφή σε οποιοδήποτε μαθητή, οποιουδήποτε σταδίου ανάπτυξης.

²⁴⁴ Hornbrook, D. (1998) *Education and Dramatic Art*, Routledge, 2nd edition, p.114.

²⁴⁵ Woolland, B. (1999) *Η διδασκαλία του Δράματος στο δημοτικό σχολείο. Ρόλοι στη ζωή και ρόλοι στο θέατρο*, μτφ. Κανήρα Ε, Ελληνικά Γράμματα, σ.364.

3. ΜΕΛΕΤΗ ΣΧΕΤΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΩΝ

1^η ΕΡΕΥΝΑ: Σιβροπούλου Ε. & Τσαπακίδου Α. (2009)

«Η ανάγνωση/κατανόηση των μύθων στο νηπιαγωγείο μέσω παιγνιώδους διδακτικής παρέμβασης».²⁴⁶

Βασικός στόχος της έρευνας ήταν να διερευνήσει τη συνεισφορά της κατευθυνόμενης παιγνιώδους μάθησης στη διαδικασία της ανάγνωσης και της κατανόησης των μύθων, στην ελληνική προσχολική εκπαίδευση.

Η έρευνα διεξήχθη το 2006–2007 σε τέσσερις τάξεις δημόσιων νηπιαγωγείων του νομού Θεσσαλονίκης και διήρκεσε 5 μήνες περίπου (από τον Ιανουάριο μέχρι το Μάιο 2007). Συμμετείχαν συνολικά 44 νήπια ηλικίας 4,5 έως 5,5 ετών. Καθεμιά από τις τέσσερις τάξεις χωρίστηκε σε δυο ομάδες. Η μια εκπροσωπούσε την πειραματική ομάδα στην οποία εφαρμόστηκε η παιγνιώδης διδακτική παρέμβαση (αποτελούνταν από 22 νήπια, 9 κορίτσια και 13 αγόρια) και η άλλη την ομάδα ελέγχου (12 κορίτσια και 10 αγόρια) στην οποία απλά διαβάζονταν οι μύθοι από τη νηπιαγωγό και επαναλαμβάνονταν από τα παιδιά. Η επιλογή των παιδιών στις ομάδες ήταν τυχαία. Και για τις δυο ομάδες επιλέχτηκαν 24 μύθοι του Αισώπου οι οποίοι χρησιμοποιήθηκαν από τις νηπιαγωγούς, που συμμετείχαν στην έρευνα, με την ίδια σειρά, δύο φορές την εβδομάδα.

Τα κριτήρια επιλογής των μύθων ήταν τα εξής: το περιεχόμενό τους να προκαλεί ενδιαφέρον στα παιδιά, να μπορούν εύκολα να παρακολουθήσουν την εξέλιξη και να την αναπαραστήσουν. Η έρευνα σχεδιάστηκε και πραγματοποιήθηκε σε δυο φάσεις με μία παιγνιώδη διδακτική παρέμβαση. Κάθε μήνα πραγματοποιούνταν συναντήσεις των νηπιαγωγών με τους υπεύθυνους της έρευνας. Πριν και μετά τη διδακτική παρέμβαση τα νήπια αξιολογήθηκαν ως προς το αρχικό και τελικό τεστ (pre και post tests).²⁴⁷

²⁴⁶ Sinvropoulou, I. & Tsapakidou, A. (2009) «Η ανάγνωση / κατανόηση των μύθων στο νηπιαγωγείο μέσω παιγνιώδους διδακτικής παρέμβασης.» στο, G. Couvalis, G. Frazis, M. Palaktsoglou, and M. Tsianikas (eds.) *Greek Research in Australia: Proceedings of the Biennial International Conference of Greek Studies, Flinders University June 2007*", Flinders University Department of Languages - Modern Greek: Adelaide, pp.501-514.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Το αρχικό τεστ περιελάμβανε ανάγνωση του μύθου και ορισμένες αρχικές ερωτήσεις (διευκρινιστικές, κατανόησης) σε ατομικές δομημένες συνεντεύξεις με το παιδί, ώστε να προσδιοριστούν ενδεχόμενες διαφορές και αλληλεπιδράσεις (που υφίστανται στον πληθυσμό κι ενδεχομένως θα έπρεπε να ληφθούν υπόψη). Ακολούθησε η παιγνιώδης διδακτική παρέμβαση [η οποία εξελίχθηκε ως εξής: Εισαγωγή στο πρόβλημα (αφήγηση του μύθου) - Ακίνητη εικόνα (ήρωας του μύθου) - Έκφραση σκέψης (πώς αρχίζει ο μύθος) - Συζήτηση με συμπαίκτη (ποιο είναι το πρόβλημα του μύθου) - Ομαδικές συζητήσεις (ποιο είναι το μήνυμα του μύθου)] και ολοκληρώθηκε με το τελικό τεστ. Κατά το τελικό τεστ, ακολουθήθηκε η ίδια διαδικασία με το αρχικό τεστ. Το τελικό τεστ μέτρησε τα αποτελέσματα που αναμένονταν να είχαν σημειωθεί στον πληθυσμό. Η αρχική και τελική μέτρηση χρησιμοποίησαν τα ίδια εργαλεία και οι δυο μετρήσεις αναφέρονταν στις ίδιες δεξιότητες.

Η συλλογή των δεδομένων έγινε με τη μέθοδο της συνέντευξης και οι απαντήσεις των παιδιών βαθμολογήθηκαν από τους ερευνητές με βάση την επίτευξη γνωστικών και αντιληπτικών στόχων. Η βαθμολόγηση των απαντήσεων ελέγχθηκε από δύο κριτές, ώστε να εξασφαλιστεί η μέγιστη δυνατή αντικειμενικότητα. Η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων του προγράμματος βασίστηκε στις διαφορές που παρουσιάζονται μεταξύ των δύο ομάδων, σε σχέση με την αρχική και τελική μέτρηση, που εφόσον έχουν αποκλειστεί άλλοι παράγοντες, οφείλονται στην επίδραση του προγράμματος.

Τα βασικά αποτελέσματα από τη διεξαγωγή αυτή της έρευνας είναι τα εξής:

- ❖ Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας κατανοούν καλύτερα το κείμενο της ιστορίας, όταν η ανάγνωση συνδυάζεται με ερωτήσεις, επεξηγήσεις και διάλογο και όταν τους δίνεται η δυνατότητα να εξάγουν συμπεράσματα, να ερευνούν ή να περιγράφουν τα συναισθήματα των χαρακτήρων.
- ❖ Η παιγνιώδης μαθησιακή παρέμβαση διευκόλυνε τη σύνδεση ανάμεσα σε νέες και παλαιότερες γνώσεις καθώς τα παιδιά προκειμένου να συνθέσουν το δικό τους μύθο, ενεργοποιούσαν τις προηγούμενες γνώσεις τους, γεγονός που επηρέαζε θετικά την κατανόηση.
- ❖ Συγκέντρωσε την προσοχή των παιδιών / αναγνωστών.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

- ❖ Ωθούσε τα παιδιά στην αναδιήγηση του μύθου γεγονός που επέτρεπε στις νηπιαγωγούς να ελέγξουν σε ποιο βαθμό τα παιδιά κατανοούσαν το περιεχόμενο και την πλοκή του μύθου.
- ❖ Εστίαζε στο ρόλο της νηπιαγωγού, η οποία υποστήριζε καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παιδιών.
- ❖ Υποβοήθησε τη γλωσσική δημιουργικότητα κατά τη σύνθεση του τίτλου του μύθου που πραγματεύτηκαν.

2^η ΕΡΕΥΝΑ: Κατσαρίδου Μάρθα (2011)
«Η μέθοδος της δραματοποίησης στη διδασκαλία της λογοτεχνίας.»²⁴⁸

Βασικός στόχος της έρευνας ήταν να διερευνήσει την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας της γλώσσας μέσω της λογοτεχνίας και της λογοτεχνίας μέσω της δραματοποίησης. Η διαδικασία περιελάμβανε δραστηριότητες που επικεντρώνουν σε αυθεντικά και πραγματικά γεγονότα και στην αξιοποίηση ποικίλων λογοτεχνικών κειμένων.

Οι ερευνητικοί στόχοι αφορούσαν στην προώθηση του εγγραμματισμού, στην ολόπλευρη διαμόρφωση της προσωπικότητας, στη γνωριμία με τον Άλλο, τον εαυτό, τη διερεύνηση θεμάτων της κοινωνικής πραγματικότητας και την επιστράτευση των προσωπικών εμπειριών για τη διαμόρφωση στάσεων.

Η συγκεκριμένη ποιοτική έρευνα, υλοποιήθηκε στο οικείο και φυσικό περιβάλλον δράσης των παιδιών, τη σχολική τάξη.

Η βασική μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε είναι η έρευνα δράσης (action research).²⁴⁹ Η μέθοδος αποτελεί μια σπειροειδή αναστοχαστική διαδικασία που διακρίνεται

²⁴⁸ Κατσαρίδου, Μ. (2011) *Η μέθοδος της δραματοποίησης στη διδασκαλία της λογοτεχνίας*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. (διδακτορική διατριβή)

²⁴⁹ Ως «έρευνα δράσης» μεταφράζεται ο αγγλικός όρος action research, καθώς αποδίδει πληρέστερα τον όρο και είναι περισσότερο αναγνωρίσιμος από τους αναγνώστες σε σύγκριση με τους υπόλοιπους όρους που έχουν χρησιμοποιηθεί. Η συγκεκριμένη μετάφραση χρησιμοποιείται στο W. Carr & S. Kemmis (1997) *Για μια κριτική εκπαιδευτική θεωρία. Εκπαίδευση, γνώση και έρευνα δράσης*, μτφ. Α. Λαμπράκη-Παγανού & Ε. Μηλίγκου & Κ. Ροδιάδου-Αλμπάνη, Κώδικας, Αθήνα.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

σε τέσσερις επάλληλους κύκλους σπείρας, δηλαδή σε τέσσερα στάδια: σχεδιασμός, δράση, παρατήρηση και αναστοχασμός. Κάθε στάδιο αποτελεί προσπάθεια βελτίωσης του προηγούμενου μέσω ανατροφοδότησης και κριτικού στοχασμού όλων των παραγόντων της έρευνας.²⁵⁰

Δόμηση	Αναδόμηση
4.Στοχασμός→	1.Σχέδιο
↑	↓
3.Παρατήρηση←	2.Δράση

Η διερευνητική δραματοποίηση πραγματοποιήθηκε στο 3^ο Δημοτικό Σχολείο Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης Μενεμένης Θεσσαλονίκης τη σχολική χρονιά 2007-2008. Συμμετείχαν μαθητές από την Γ΄ και Δ΄ τάξη του δημοτικού, μεταξύ των οποίων και παιδιά ρομά.

Κατά τη διάρκεια της έρευνας αξιοποιήθηκαν: ο σχεδιασμός και η ανάλυση κοινωνιογραμμάτων, η παρατήρηση (ανοιχτή ερευνητική, δομημένη) του θεατρικού εργαστηρίου, τα ημερολόγια της εκπαιδευτικού-ερευνήτριας, της συμμετέχουσας παρατηρήτριας και τα σχόλια του κριτικού φίλου, οι προσωπικοί φάκελοι των μαθητών, οι συνεντεύξεις (εκπαιδευτικών, γονέων), τα ερωτηματολόγια (παιδιών), οι μαγνητοσκοπήσεις συναντήσεων σε βίντεο και η εφαρμογή της μεθόδου της τριγωνοποίησης.

Στα παιδιά, δόθηκαν τρία ερωτηματολόγια. Το πρώτο είχε στόχο να μελετήσει την ανταπόκριση της τάξης στην αναγνωστική διαδικασία και στις τεχνικές δραματοποίησης (κλειστού τύπου, 4βαθμης κλίμακας), το δεύτερο (επίσης κλειστού τύπου) στόχευε σε έναν τελικό απολογισμό και το τρίτο (ανοιχτού τύπου) ευνοούσε την ελεύθερη τοποθέτηση κάθε παιδιού σε σχέση με τη διαδικασία και τη μαθησιακή του εμπειρία.

Τα βασικά αποτελέσματα από τη διεξαγωγή αυτή της έρευνας είναι τα εξής:

- ❖ Τα παιδιά ανταποκρίθηκαν θετικά στην θεατρική δράση/ έκφραση.
- ❖ Μοιράστηκαν σκέψεις, συναισθήματα και βρήκαν κοινό κώδικα στην προσέγγιση του διαφορετικού.

²⁵⁰ Carr & Kemmis, όπ.π, σ.245.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

- ❖ Η συμμετοχικότητα ενεργοποίησε την επικοινωνία και τη συνεργασία ανεξάρτητα από πολιτισμικές, οικονομικές, κοινωνικές και γλωσσικές διαφορές.
- ❖ Ταυτόχρονα ενισχύθηκαν η σωματική και λεκτική έκφραση (μέσω της εκδήλωσης του αυθορμητισμού και της ανάληψης ρόλων).
- ❖ Πραγματοποιήθηκε διερεύνηση και κριτική ανάλυση και συνειδητοποίηση πολύ σημαντικών νοημάτων, αξιών και ιδανικών που αφορούν τα ίδια τα παιδιά (θέματα συνύπαρξης, φιλία κ.α.).
- ❖ Η αίσθηση του «ανήκειν» σε μια ομάδα συνέβαλε συνέβαλλε στην ηθική και κοινωνική ανάπτυξη των μελών της.

4. Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

4.1. Το δείγμα της έρευνας

Το δείγμα της παρούσας έρευνας αφορά σε 22 μαθητές νηπιαγωγείου, εκ των οποίων οι επτά (7) ήταν κορίτσια και οι δεκαπέντε (15) αγόρια. Η έρευνα είναι μια μελέτη περίπτωσης που πραγματοποιήθηκε στο μαθητικό δυναμικό του ολοήμερου τμήματος του 1^{ου} Νηπιαγωγείου Πειραιά κατά το σχολικό έτος 2012-2013.

4.2. Η διαδικασία

Η διαδικασία είχε την ακόλουθη εξέλιξη...

Αρχικά πραγματοποιήθηκε ένα θεατρικό παιχνίδι βασισμένο στο μύθο του Αισώπου «Το λιοντάρι και το ποντίκι», μέσα στο περιβάλλον της σχολικής τάξης, συνολικής διάρκειας περίπου 1 ½ ώρας. Στη μέση περίπου χρονικά της διαδικασίας, έγινε ένα διάλειμμα για μισή ώρα σχεδόν, το οποίο ήταν απαραίτητο για την ξεκούραση των παιδιών και την ανατροφοδότηση του ενδιαφέροντός τους. Το παιχνίδι συνεχίστηκε και ολοκληρώθηκε.

Ακολούθησε 2^ο διάλειμμα για γεύμα και ξεκούραση.

Αμέσως μετά, πραγματοποιήθηκαν οι συνεντεύξεις ατομικά για κάθε παιδί, σε ξεχωριστό από την ομάδα χώρο, οικείο και ήσυχο (στη 2η τάξη του σχολείου μας).

Τέλος, την επόμενη μέρα, δόθηκε στα παιδιά ένα φύλλο εργασίας (ζωγραφική), στο οποίο ζητούσα να μου ζωγραφίσουν ό,τι τους εντυπωσίασε / άρεσε / αποτυπώθηκε από αυτή την ιστορία που μάθαμε και παίξαμε.

Σημείωση:

Το ίδιο φύλλο εργασίας²⁵¹ είχε δοθεί στα παιδιά, πριν από ένα μήνα περίπου μετά την παρακολούθηση θεατρικής παράστασης με θέμα τους αισώπειους μύθους. Τα παιδιά

²⁵¹ Το συγκεκριμένο φύλλο εργασίας (1^ο) που δόθηκε μετά την παρακολούθηση της παράστασης, δόθηκε στα 13 από τα 22 παιδιά, σε όσα δηλαδή παρακολούθησαν την παράσταση. Τα υπόλοιπα 9 παιδιά που δεν προσήλθαν στο θέατρο σχεδίασαν μόνο στο 2^ο φύλλο εργασίας, αμέσως μετά τη συμμετοχή τους στο

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

πήγαν να παρακολουθήσουν την παράσταση χωρίς να είναι καθόλου προϋδρασμένα (παιδαγωγικά σκοπίμως) για την ιστορία του «Λιονταριού και του ποντικιού».

4.3. Τα εργαλεία παρατήρησης

4.3.1. Η βιντεοσκόπηση του θεατρικού παιχνιδιού

Το θεατρικό παιχνίδι, βιντεοσκοπήθηκε καθόλη τη διάρκειά του, με ψηφιακή βιντεοκάμερα, από συνάδελφο εκπαιδευτικό, καθώς εγώ είχα την ευθύνη της εμφύχωσης του θεατρικού παιχνιδιού και την παιδαγωγική επιμέλειά του, τόσο κατά το στάδιο του σχεδιασμού όσο και κατά το στάδιο της υλοποίησής του.

4.3.2. Η συνέντευξη

Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν άμεσα. Οι μισές λήφθηκαν την ίδια μέρα, λίγο χρόνο μετά το πέρας του παιχνιδιού και οι υπόλοιπες την επομένη. Ο χρόνος που απαιτήθηκε για κάθε συνέντευξη ήταν κατά μέσο όρο 5 λεπτά.

Οι ερωτήσεις²⁵² που έγιναν στα πλαίσια της συνέντευξης για τη διεξαγωγή αυτής της έρευνας είχαν ημιδομημένη μορφή²⁵³ επειδή ανταποκρίνονταν στον τύπο και στο θέμα της έρευνας.

Η καταγραφή των δεδομένων κατά τη διάρκεια της συνέντευξης πραγματοποιήθηκε με ψηφιακή ηχογράφηση, τα μέσα ήταν ένας φορητός υπολογιστής, ένα εξωτερικό μικρόφωνο και το πρόγραμμα «Ηχογράφηση» που υπάρχει σε κάθε πακέτο Office του υπολογιστή. Τα παιδιά αντιμετώπισαν την ηχογράφηση με άνεση και χαρά καθώς είναι εξοικειωμένα με τη διαδικασία, μέσα από άλλες δραστηριότητες που έχουμε πραγματοποιήσει στο παρελθόν.

θεατρικό παιχνίδι. Κατ' ανάλογο τρόπο θα ακολουθήσουν 2 παραθέσεις των σχεδίων: μία συγκριτική για τα σχέδια των 13 παιδιών (1^ο και 2^ο φύλλο) και μια αναφορική για τα σχέδια των υπόλοιπων 9 παιδιών (2^ο φύλλο).

²⁵² Διατίθενται στο παράρτημα, στις σελ. 215-216.

²⁵³ Bell, J. (1997), *Μεθοδολογικός Σχεδιασμός Παιδαγωγικής και Εκπαιδευτικής Έρευνας*, Μετάφρ. Ρήγα, Αθήνα, Gutenberg, σ. 147.

4.3.3. Τα φύλλα εργασίας

Την επόμενη μέρα, μετά την ολοκλήρωση των συνεντεύξεων των παιδιών, δόθηκαν τα φύλλα εργασίας.²⁵⁴

4.4. Το είδος της έρευνας

Το είδος της έρευνας που επελέγη να αναπτυχθεί είχε τα τυπικά χαρακτηριστικά της ποιοτικής (qualitative research) έρευνας. Αυτή η επιλογή προκρίθηκε λόγω της ανθρωπολογικής φύσης του διερευνώμενου θέματος αλλά και του μικρού δείγματος που θα μπορούσαμε να έχουμε στη διάθεσή μας.

Η ποιοτική έρευνα είχε επεξηγηματικό χαρακτήρα. Αναφερόταν κυρίως στα «πώς» και «γιατί», προσπαθώντας να ανακαλύψει φαινόμενα και σχέσεις μεταξύ τους, αιτίες, παράγοντες που επηρεάζουν, αντιδράσεις των παιδιών και αποτελέσματα από τις επιλογές τους.

Η ποιοτική έρευνα, ερευνά τα πράγματα στο φυσικό τους περιβάλλον (εδώ, στο σχολείο). Έτσι, η συλλογή και η ανάλυση του υλικού πραγματοποιούνται ταυτόχρονα.

4.4.1. Οι λόγοι που οδήγησαν στη χρήση της ποιοτικής έρευνας

A) Θα μπορούσαν να καταγραφούν οι προσωπικές απόψεις των παιδιών που εμπλέκονται άμεσα με το υπό διερεύνηση θέμα. Κάτι τέτοιο δεν θα μπορούσε να επιτευχθεί μέσω της στατιστικής και των ποσοτικών στοιχείων, ως χαρακτηριστικών της ποσοτικής έρευνας.

B) Έγινε επιλογή για ανάλυση κάποιων εννοιών και λέξεων-κλειδιών (ποιοτικά δεδομένα) και όχι αριθμών (ποσοτικά δεδομένα).

²⁵⁴ Πραγματοποιείται παρουσίαση και σύγκριση αυτών στις σελ.176-196, κι ακολουθούν εξαγόμενα συμπεράσματα.

4.5. Η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων

Η ανάλυση ποιοτικών δεδομένων είναι μια δραστηριότητα που περιλαμβάνει όλες τις διαδικασίες νοηματοδότησης, κατηγοριοποίησης και θεωρητικοποίησης του ποιοτικού υλικού με στόχο την απάντηση στα ερευνητικά ερωτήματα, τον έλεγχο των ερευνητικών υποθέσεων ή την ερμηνεία και κατανόηση φαινομένων, διαδικασιών και συμπεριφορών.²⁵⁵

Η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων που έχουν συλλεχθεί από το ερευνητικό πεδίο αποτελεί το κρίσιμο και αποφασιστικό στάδιο από το οποίο θα προκύψει η θεωρητικοποίηση, ο έλεγχος τυχόν υποθέσεων και τα γενικά και ειδικά συμπεράσματα του ερευνητικού εγχειρήματος. Τα ποιοτικά δεδομένα λαμβάνουν διαφορετικές και πολλαπλές μορφές (παρουσιάζονται σε οπτικοακουστική μορφή - βίντεο, κειμένου, σχεδίων ζωγραφικής). Τα δεδομένα υπό μορφή κειμένου προέρχονται από άντληση πληροφορίας από το πεδίο (από τις συνεντεύξεις των παιδιών, τις δικές τους αποτυπώσεις εικαστικά και λεκτικά και τις σημειώσεις μου από την παρατήρηση της βιντεοσκόπησης της διαδικασίας).

4.6. Το μοντέλο ερμηνείας της συμπεριφοράς

Η συμπεριφορά των νηπίων κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, θα αναλυθεί ποιοτικά εστιάζοντας σε τρεις βασικές κατευθύνσεις: την συναισθηματική, την ψυχοκινητική και τη γνωστική τους ανάπτυξη. Για την εκτίμηση και ερμηνεία των απαντήσεων των παιδιών θα στηριχθούμε στο μοντέλο διδακτικών στόχων των R. M. Gagnè και M. D. Merrill.²⁵⁶

²⁵⁵ Ιωσηφίδης, Θ.(2003), *Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων στις κοινωνικές επιστήμες*, Αθήνα, Κριτική, σ.67.

²⁵⁶ «Ο R. M. Gagnè πρότεινε ένα ολοκληρωμένο σύστημα ταξινόμησης των διδακτικών στόχων στο επίπεδο του γνωστικού, του συναισθηματικού και του ψυχοκινητικού τομέα, και ο M. D. Merrill συμπλήρωσε το ταξινομικό του σύστημα, προσδιορίζοντας τις ιδιαίτερες συμπεριφορές που αναμένεται να εκδηλώσει ο μαθητής κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας, οι οποίες αποτελούν και ένδειξη για την επίτευξη των συγκεκριμένων διδακτικών στόχων...», βλέπε σε Κουτρούμπα, Κ. (2004) *Διδακτική. Εφαρμογή στη σύγχρονη Οικιακή Οικονομία*, Εκδόσεις Σταμούλη, Αθήνα, σ. 165-168. Διατίθεται Πίνακας στο Παράρτημα της εργασίας, στη σελ.214.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εργαλεία & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Παράλληλα, διερευνάται και η ψυχοκινητική συμπεριφορά με τα στοιχεία που μας παρέχει η βιντεοσκόπηση του παιδαγωγικού παιχνιδιού. Ενώ λαμβάνονται υπόψη και τα ερευνητικά αποτελέσματα της σύγκρισης των σχεδίων των παιδιών.

4.7. Η επιλογή της συνέντευξης ως μέσο συλλογής υλικού

Στη συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης επέλεξα να χρησιμοποιήσω την προσωπική συνέντευξη λόγω της ευελιξίας που παρέχει κατά τη διεξαγωγή της και επειδή πιστεύω ότι θα είναι ιδιαίτερος αποτελεσματική στη συλλογή αξιόλογων αποτελεσμάτων, καθώς η προσωπική επαφή με το συμμετέχοντα-ερωτώμενο (το παιδί) να οδηγήσει στην ειλικρινή κατάθεση των απόψεων και των συναισθημάτων του. Ταυτόχρονα ως εκπαιδευτικός της τάξης αλλά και διεξάγουσα αυτής της έρευνας, πιστεύω πως θα οδηγηθώ στη διερεύνηση, κατανόηση και εις βάθος ανάλυση αυτών των δεδομένων μέσω της δυναμικής της συζήτησης²⁵⁷ με τα παιδιά, καθώς έχει καλλιεργηθεί για μήνες μια σχέση εμπιστοσύνης μέσα από την καθημερινή συναναστροφή στα πλαίσια της μαθησιακής διαδικασίας.

Τα αποτελέσματα των συνεντεύξεων θα χρησιμοποιηθούν αφενός ως μέσο συλλογής δεδομένων που έχουν άμεση σχέση με τα αντικείμενα της έρευνας (γνώσεις, αξίες, προτιμήσεις, στάσεις, πεποιθήσεις, συναισθήματα) για τον έλεγχο υποθέσεων ή την υπόδειξη νέων, αλλά θα οδηγήσουν σε συμπεράσματα σε συνδυασμό με άλλες μεθόδους, τη βιντεοσκόπηση της εφαρμογής του θεατρικού παιχνιδιού²⁵⁸ και την σύγκριση των 2 φύλλων εργασίας των μαθητών.²⁵⁹

4.8. Συγκατάθεση γονέων στην έρευνα

Πριν την υλοποίηση της έρευνας, πραγματοποίησα ενημερωτική συνάντηση με τους γονείς των παιδιών, κατά την οποία εξηγήθηκαν ο σκοπός και οι στόχοι της

²⁵⁷ Ζαφειρόπουλος, Κ., (2005) *Πώς γίνεται μια επιστημονική εργασία; Επιστημονική έρευνα και συγγραφή εργασιών*, Αθήνα, Κριτική, σ.169.

²⁵⁸ Φωτογραφίες – χαρακτηριστικά στιγμιότυπα από τη βιντεοσκόπηση του θεατρικού παιχνιδιού είναι διαθέσιμα στο παράρτημα της εργασίας, σσ.225-249.

²⁵⁹ Είναι διαθέσιμη στις σελ. 176-190.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

έρευνας, το πώς θα αξιοποιηθούν οι πληροφορίες που θα αντληθούν από τη συνέντευξη και ότι οι αναφορές και οι απόψεις των ερωτώμενων θα είναι ανώνυμες. Επίσης ενημερώθηκαν για το είδος και τον χρόνο διάρκειας του παιχνιδιού αλλά και της συνέντευξης, παρέχοντας τη διαβεβαίωση για την αξιόπιστη μέθοδο διαχείρισης των πληροφοριών. Επικουρικά, όσα ανέφερα στους γονείς προφορικά, τους μετέφερα και με γραπτή επιστολή²⁶⁰ και συνέλλεξα γραπτές υπεύθυνες δηλώσεις συγκατάθεσης συμμετοχής του παιδιού τους στην ερευνητική διαδικασία.²⁶¹

Πλεονέκτημα

Από τη στιγμή που κάποιος συναινέσει για τη συνέντευξη, επιτυγχάνεται υψηλή συμμετοχή στην ερευνητική προσπάθεια του συνεντευκτή. Ακόμη, εξασφαλίζεται άμεση επικοινωνία ανάμεσα στον ερευνητή και τον ερωτώμενο.

Επιπροσθέτως, η χρήση οπτικοακουστικών βοηθημάτων διευκολύνει την καταγραφή πολύπλοκης πληροφορίας.

4.9. Πιθανές αδυναμίες

Είναι ευκολότερο να αναγνωρίζει κανείς την πιθανότητα ανάπτυξης προκατάληψης από το να τη διαγράφει ολοκληρωτικά, αφού «είναι δύσκολο ν' αποφευχθεί εντελώς η προκατάληψη, αλλά η επίγνωση του προβλήματος και ο συνεχής σταθερός αυτοέλεγχος μπορούν να βοηθήσουν».²⁶² Υπάρχει φόβος παρέμβασης του συνεντευκτή στον ερωτώμενο την ώρα της συνέντευξης με λόγια ή κινήσεις του προσώπου ή του σώματος. Επειδή η συνέντευξη προϋποθέτει προσωπική επαφή, η προσωπικότητα του συνεντευκτή μπορεί να επηρεάσει άμεσα και καθοριστικά την ίδια τη συνέντευξη.²⁶³

Προκειμένου μια συνέντευξη -ως μέσο συλλογής υλικού- να έχει επιτυχή και αντικειμενικά αποτελέσματα πρέπει να διέπεται από ορισμένες προϋποθέσεις-κανόνες, που θα εφαρμόσει ο συνεντευκτής.

²⁶⁰ Είναι διαθέσιμη στο παράρτημα, σ. 217.

²⁶¹ Όπ.π. σ. 218.

²⁶² Gavron, H., (1966), *The Captive Wife*, London: Routledge & Kegan Paul, p. 159.

²⁶³ Κορομπίλη, Σ., (1994), *Μέθοδοι Έρευνας στη Βιβλιοθηκονομία*, Α.Τ.Ε.Ι. Θεσσαλονίκης, Σίνδος, σ.43.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Πριν ξεκινήσει η διαδικασία των συνεντεύξεων της παρούσας έρευνας χορηγήθηκε σχετική έγκριση από το Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο, από τη Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης της Περιφέρειας Πειραιά, τη Σχολική Σύμβουλο στην οποία υπάγεται το σχολείο μας (57^η Περιφέρεια Αττικής) και τη Διεύθυνση του 1^{ου} Νηπιαγωγείου Πειραιά..

4.10. Το κλίμα με τα παιδιά

Σε κάθε περίπτωση ως συνεντεύκτρια, στην επικοινωνία μου με κάθε παιδί, μερίμνησα για τη διαμόρφωση μιας φιλικής και άνετης ατμόσφαιρας ώστε η συνέντευξη να παίρνει τη μορφή ευχάριστης συνομιλίας, κατά τη διάρκεια της οποίας οι ερωτήσεις υποβάλλονται και απαντώνται κατά τρόπο φυσικό. Έκανα κάθε παιδί να αισθανθεί ότι είναι ισότιμος συνομιλητής και ότι μπορεί να ανταλλάξει μαζί μου ιδέες και απόψεις. Επίσης, έδειξα ιδιαίτερη προσοχή ώστε να μην πάρει ούτε για μια στιγμή η συνέντευξη χαρακτήρα ανάκρισης.²⁶⁴

Ο Whyte προτείνει τις παρακάτω τεχνικές συνέντευξης σύμφωνα με την παρακάτω κλίμακα²⁶⁵ :

- 1) Επιβεβαιωτικά-ενθαρρυντικά λεκτικά σήματα ενθάρρυνσης.
- 2) Αντανάκλαση των παρατηρήσεων και των σχολίων του συνεντευξιαζόμενου.
- 3) Επανάληψη του τελευταίου σχολίου του συνεντευξιαζόμενου.
- 4) Αναπλαισίωση- Περίληψη της άποψης του συνεντευξιαζόμενου.
- 5) Εισαγωγή ενός νέου θέματος.

Αξίζει να σημειωθεί ότι για την παρούσα έρευνα λήφθηκαν υπ' όψη και εφαρμόστηκαν όλες οι προαναφερόμενες προϋποθέσεις-τεχνικές στο ακέραιο για την κατά το δυνατόν αρτιότερη εξέλιξη της διαδικασίας. Στα πλαίσια της συνέντευξης η συζήτηση εξελισσόταν πολύ ομαλά, με άνεση, οικειότητα και ευχάριστο κλίμα..

²⁶⁴ Μαντάς, Ν. και Ντάνοζ, Α. , (1993), *Μεθοδολογία εκπόνησης πτυχιακών εργασιών συμβολή στην έρευνα και στη συγγραφή της επιστημονικής εργασίας*, Αθήνα, Σύγχρονη Εκδοτική, σ.40.

²⁶⁵ Whyte, W.F., (1982), "Interviewing in field" research in: Burgess, R.G., ed. *Field research: a sourcebook and field manual*, London: George Allen and Unwinn, pp. 111-122.

5. Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Περισσότερο αναλυτικά θα παρακολουθήσουμε τη διαδικασία (υλοποίηση του θεατρικού παιχνιδιού) και θα εξαγάγουμε συμπεράσματα παρατηρώντας τα ευρήματα που συλλέχθηκαν από τις συνεντεύξεις των παιδιών, τη σύγκριση των σχεδίων τους και την παρατήρηση της βιντεοσκοπήσης. Ας ξεκινήσουμε με τη δομή του θεατρικού παιχνιδιού...

5.1. Το θεατρικό παιχνίδι

Το θεατρικό παιχνίδι που παίζαμε μαζί με τα παιδιά ήταν μια πρωτότυπη προσωπική μου δημιουργία, βασισμένη στο μύθο του Αισώπου «Το λιοντάρι και το ποντίκι» και είχε την ακόλουθη δομή...

- ❖ Τα παιδιά μπήκαν στο διαμορφωμένο για το παιχνίδι χώρο (η τάξη μας είχε διαμορφωθεί σαν δάσος με τη βοήθεια ορισμένων πολύ απλών αυτοσχεδίων κατασκευών από υφάσματα – λουλούδια, δέντρα κλπ).
- ❖ Τα υποδέχθηκαν φυσικοί ήχοι δάσους - φύσης (φυσικοί ήχοι: αέρα, θρόισμα φύλλων, κελάηδισμα πουλιών, κελάρυσμα νερού, κ.α.)
- ❖ Δόθηκε η 1^η εμπνευστική οδηγία: «*Είσαι στο δάσος και περπατάς... Είσαι ένας εξερευνητής και κάτι αναζητάς...*»

(Για 2-3 λεπτά, τα παιδιά ενθαρρύνονταν να συμμετέχουν σε ένα αισθησιοκινητικό παιχνίδι, να δημιουργήσουν εικόνες με τη φαντασία τους εσωτερικά και το σώμα τους στο χώρο)

- ❖ Κατόπιν, δόθηκε η 2^η οδηγία: «*Πλησιάζεις τώρα αυτό που αναζητάς.. Είναι κάποια ζώα του δάσους, που σε καλούν με τον ήχο τους. Μεγάλα και μικρά».*

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

(Ακούγονται ήχοι, κλασσικά μουσικά κομμάτια -από το *Καρναβάλι των ζώων* του Camille Saint Saëns - που παραπέμπουν σε ήχους από μικρά ή μεγάλα ζώα.)

- ❖ Ακολούθησε η 3^η οδηγία: «*Μόλις ακούσεις ξανά τη φωνή των ζώων, μεταμορφώνεσαι (γίνεσαι) αυτό που ακούς και κινείσαι στο δάσος.*»

(Το «Καρναβάλι των ζώων» είναι ένα έργο που περιγράφει διάφορα ζώα μέσα από μουσικές συνθέσεις και μουσικά όργανα διαφορετικά για το κάθε ζώο. Τα παιδιά δημιουργούν συσχετίσεις/ταυτίσεις νοερά με τα αντίστοιχα ζώα, των οποίων φαντάζονται ότι ακούν τις φωνές και τα σωματοποιούν με αυθόρμητο αυτοσχεδιασμό. Οι συνθέσεις παίζουν διαδοχικά και εναλλάσσονται οι μεταμορφώσεις)

- ❖ Έπειτα ήρθε η 4^η οδηγία: «*Διαλέγεις την αγαπημένη σου μεταμόρφωση... Γίνεσαι το μικρό ή το μεγάλο ζώο.*»

(Φτιάχτηκαν 2 ομάδες, η μία περιελάμβανε τα μεγάλα ζώα, η άλλη τα μικρά και κάθισαν η καθεμία στο δικό της χώρο.)

- ❖ 5^η οδηγία: «*Μόλις σε ακουμπήσω, η φωνή σου δυναμώνει και μας δείχνεις το ζώο που διάλεξες με το σώμα και την έκφρασή σου.*»

(Σαν μεγάλος/η...σαν μικρός/ή...ανάλογα με το τι έχουν διαλέξει.)

- ❖ Αφού έπαιξαν όλοι, επρόκειτο να δοθεί η 6^η οδηγία: «*Ένα μικρό και ένα μεγάλο ζώο συναντιούνται. Τι λένε;*»

- (Λόγω της μεγάλης χρονικής έκτασης που πήρε το προηγούμενο στάδιο όμως, της κόπωσης της αναμονής καθώς θέλαμε να παίζουν όλα τα παιδιά (24 νήπια), έκρινα ότι η οδηγία αυτή καλό θα ήταν να παραλειφθεί και έτσι οδηγηθήκαμε στην επόμενη)

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

- ❖ Τα παιδιά αμέσως μετά οδηγήθηκαν με παιγνιώδη τρόπο στη «Μεγάλη Σπηλιά», σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο μέσα στην τάξη.
- ❖ Η «Μεγάλη Σπηλιά» ήταν το σπίτι του λιονταριού και του ποντικιού. Εκεί έγινε η αποκάλυψη των δικών τους «μυστικών» και το ζωντάνεμά τους (πρόκειται για τα μυστικά της φιλίας τους...) Ουσιαστικά παρουσιάζονται στα παιδιά εικόνες²⁶⁶ από πίνακες ζωγραφικής, σκίτσα κ.α. με το λιοντάρι και το ποντίκι – εικόνες από τη ζωή των δύο φίλων και τα παιδιά τις αναπαριστούν σε ζωντανές εικόνες (tableau vivant).
- ❖ Στη συνέχεια *τους είχα μία ιστορία...* Σε οθόνη προβολής παρουσιάζεται **ο μύθος του Αισώπου «Το λιοντάρι και το ποντίκι»²⁶⁷** και πραγματοποιείται μία παύση λίγο πριν το τέλος της ιστορίας , εκεί όπου το λιοντάρι αναρωτιέται *πώς θα μπορούσε ένα τόσο μικρό ζώακι (το ποντίκι), να βοηθήσει το βασιλιά των ζώων.*
- ❖ Τότε, ζητάμε από τα παιδιά να ζωντανέψουν τη συνέχεια που φαντάζονται ότι μπορεί να έχει η ιστορία.
- ❖ Επειδή τα παιδιά γνώριζαν τη συνέχεια του μύθου ως απόρροια της παράστασης που είχαν παρακολουθήσει λίγο καιρό πριν, αποφάσισαν πάρα πολύ γρήγορα να δραματοποιήσουν τη συνέχειά του, επιλέγοντας το καθένα το ρόλο που επιθυμούσε και υφάσματα για να διαμορφώσει το «κουστούμι του ρόλου του».

²⁶⁶ Οι πλαστικοποιημένες εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν (στιγμιότυπα φιλίας λιονταριού και ποντικιού), διατίθενται στο παράρτημα, στις σελ.219-224.

²⁶⁷ Το βίντεο της προβολής για το συγκεκριμένο μύθο, με τίτλο «*Little Fables – The Lion and the Mouse*, Διατίθεται στο **YouTube** με διεύθυνση url: <http://youtu.be/yAma4fFC0gl> Η προσαρμοσμένη αφήγηση στα ελληνικά από εμένα (καθώς το βίντεο αφηγείται την ιστορία στην αγγλική γλώσσα). Η επιλογή του συγκεκριμένου βίντεο δεν πραγματοποιήθηκε τυχαία. Η αφαιρετική παρουσίαση της ιστορίας (όσον αφορά στα ερεθίσματα που παρείχε η εικόνα) θεωρήθηκε ιδανική για να επιτρέψει στη φαντασία των παιδιών να λειτουργήσει ελεύθερα, αποφεύγοντας την υποβολή κατευθύνσεων. Οι αφαιρετικές αποδόσεις των μορφών, επιπλέον, βοήθησαν τα παιδιά να εισχωρήσουν ακόμη περισσότερο στην ουσία (το νόημα της ιστορίας) χωρίς να διασπαστεί η προσοχή τους από έντονα χρώματα ή πολύ περιγραφικές φιγούρες.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

- ❖ Οι ομάδες που διαμορφώθηκαν (λιοντάρια, ποντίκια, κυνηγοί) συντέλεσαν από κοινού, παίζοντας δημιουργικά, ελεύθερα και ομαδικά στην εκπλήρωση της «συνέχειας» της ιστορίας.
- ❖ Ολοκληρώσαμε τη διαδικασία, με προβολή του τέλους της ιστορίας στην οθόνη.
 - Έτσι, τα παιδιά επιβεβαίωσαν ικανοποιημένα και τη δική τους «λύση» του μυστηρίου...
- ❖ Αμέσως μετά το φινάλε συζητήσαμε για το επιμύθιο...

Το παιχνίδι μας ολοκληρώθηκε και μετά από ένα απαραίτητο διάλειμμα ξεκίνησαν οι συνεντεύξεις...

Η εκπαιδευτική παρέμβαση σχεδιάστηκε προσεκτικά και η εξέλιξη των δραστηριοτήτων δεν ήταν τυχαία, αλλά αποσκοπούσε ακριβώς στην ομαλή προετοιμασία των μαθητών για την οικειοποίηση του μύθου και την κατάκτηση των παιδαγωγικών στόχων που είχαμε θέσει.

Η διαμόρφωση του χώρου ήταν ιδιαίτερης σημαντικότητας και οι αρχικές δραστηριότητες προετοίμασαν την ομάδα για μια πιο προχωρημένη (εις βάθος) εργασία μέσα από το θεατρικό παιχνίδι και ταυτόχρονα λειτούργησαν ως πύλες εισόδου σε διάλογο για τη διαφορετικότητα, τη συνύπαρξη, τη φιλία και άλλες ανθρώπινες αξίες που προέκυψαν προς αναστοχασμό (μέσα από τη συζήτηση: κατά την εξέλιξη του θεατρικού παιχνιδιού, της συνέντευξης αλλά και από τη συζήτηση με τα παιδιά επί των σχεδίων τους).

Οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν παρείχαν την ελευθερία σε κάθε παιδί να εκφράσει με αυθορμητισμό χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του (μέσα σε αυτοσχεδιαστικές συνθήκες κι ένα περιβάλλον εμπιστοσύνης) αλλά και να συμμετέχει σε διαδικασίες που απαιτούν αλλά κι ευνοούν την περαιτέρω ανάπτυξη δεξιοτήτων ομαδικότητας και συνεργασίας.

5.2. Οι μέθοδοι καταγραφής των στοιχείων

Ως τεχνική συλλογής των στοιχείων, όπως προαναφέρθηκε, επελέγη η μέθοδος της συνέντευξης. Συνεπικουρικά στην ερμηνεία συμπεριφορών και στάσεων λειτούργησαν η παρατήρηση της παιγνιώδους δράσης (ύστερη, μέσω της βιντεοσκόπησης) και η συγκριτική μελέτη των σχεδίων των παιδιών και των ερμηνειών που έδωσαν σε αυτά (προέκυψαν από φύλλα εργασίας που δόθηκαν στα παιδιά σε 2 χρονικές στιγμές :την πρώτη μετά από την παρακολούθηση θεατρικής παράστασης που περιελάμβανε, μεταξύ άλλων αισώπειων μύθων, το μύθο «το λιοντάρι και το ποντίκι» και τη δεύτερη μετά το πέρας του θεατρικού παιχνιδιού που έπαιξαν στην τάξη μας).

6. Η ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

6.1. Οι συνεντεύξεις

Στην ενότητα που ακολουθεί παρουσιάζονται οι ερωτήσεις που τέθηκαν κατά τη διάρκεια των ατομικών συνεντεύξεων με τα παιδιά, οι απαντήσεις που έδωσαν αυθόρμητα τα ίδια καθώς και τα προσωπικά μου συμπεράσματα, τα οποία προέκυψαν από την επεξεργασία όλων των απαντήσεων και την παρατήρηση του παιχνιδιού τους (ύστερη, μέσω της βιντεοσκόπησης). Ακολουθούν Γενικά Συμπεράσματα που προκύπτουν από το συνδυασμό και των τριών εργαλείων παρατήρησης (βιντεοσκόπηση, συνέντευξη, ζωγραφική).

Πάμε λοιπόν να δούμε τις ερωτήσεις που τέθηκαν στα παιδιά, τις απαντήσεις που πήραμε και τα συμπεράσματά μας σε σχέση με αυτές...

1^η Ερώτηση:

«Πώς αισθάνθηκες όταν μπήκες στην τάξη και άκουσες τους ήχους; Ήθελες να παίζεις;»

[Διδακτικός στόχος: Συναισθηματική συμπεριφορά]

Π1: Καλά! Ναι.

Π2: Καλά! Ναι.

Π3: Καλά! Ήτανε πολύ ωραία... Ναι.

Π4: Καλά! Ναι.

Π5: Καλά! Ναι.

Π6: Αισθάνθηκα καλά, ναι ήθελα να παίζω...

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π7: Χαρούμενος! Ναι.

Π8: Μου άρεσαν οι ήχοι...Αμέ! Ναι.

Π9:Καλά!Ναι.

Π10: Ωραία! Ναι.

Π11: Καλύτερα...ήταν ωραία! Ναι.

Π12: Ωραία! Ναι.

Π13:Πολύ ωραία... Ναι.

Π14:Ωραία! Ναι.

Π15: Εε..Ωραία... Ναι!!

Π16: Καλά! Ναι.

Π17: Καλά! Ναι.

Π18: Ωραία! Ναι.

Π19: Μμμ...δεν ξέρω... Ναι, ήθελα να παίξω.

Π20: Μου άρεσε πάρα πολύ... Ναι.

Π21: Καλά! Ναί.

Π22: ... Ναί.

Συμπεράσματα...

Όλα τα παιδιά που συμμετείχαν στη διαδικασία, αυθόρμητα απάντησαν πως ήθελαν να παίξουν και το έκαναν με ευχαρίστηση. Άλλωστε τα παιδιά είναι πάντα ανοιχτά στις δημιουργικές διαδικασίες που τους προσφέρονται με παιγνιώδη μορφή.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Μπαίνοντας σαν μια ομάδα «μικρών εξερευνητών» στην τάξη μας, δέχθηκαν με χαρά τα παρεχόμενα ερεθίσματα (φυσικούς ήχους, οδηγίες εμψυχωτή, ήχους από μουσικά όργανα από φυσικά υλικά) και έπαιξαν δείχνοντας ενδιαφέρον κάθε στιγμή. Όπως προκύπτει από τις απαντήσεις των παιδιών στην 1^η ερώτηση της συνέντευξης, αλλά και από την παρατήρηση της βιντεοσκόπησης του θεατρικού παιχνιδιού, η συναισθηματική συμπεριφορά των παιδιών, κατά το σύστημα ταξινόμιας των διδακτικών στόχων των M. R. Gagne και M .D. Merrill²⁶⁸, σε σχέση με το παιχνίδι και τα εξωτερικά ερεθίσματα κρίνεται ως απόλυτα θετική, γεγονός το οποίο αποδεικνύεται με την αυθόρμητη αποδοχή του παιχνιδιού από τα νήπια, την χαρούμενη διάθεσή τους στη συμμετοχή και την προσοχή που επέδειξαν στις οδηγίες.

Συνεπικουρικά, η βιντεοσκόπηση μας παρέχει πολλές ευκαιρίες να διαπιστώσουμε την θετική εξέλιξη της ψυχοκινητικής συμπεριφοράς των νηπίων μέσα από το θεατρικό παιχνίδι. Η συμπεριφορά εκδηλώνεται με τη σωματική-κινητική αντίδραση των μαθητών στις οδηγίες μου ως εμψυχώτρια του παιχνιδιού (αντανακλαστική αντίδραση στα ερεθίσματα, αλυσιδωτές αντιδράσεις).²⁶⁹

2^η Ερώτηση:

«Πού βρισκόσουν;»

[Διδακτικοί στόχοι: Απομνημόνευση: προσδιορισμού, Σύνθετη γνωστική συμπεριφορά: ταξινόμηση, Νοητικές δεξιότητες: διάκριση ερεθισμάτων, προσδιορισμός εννοιών]

Π1: Σχολείο. (Πήγαμε όμως ένα ταξίδι, θυμάσαι που πήγαμε;)....Σε μια πόλη.

Π2: Σ' ένα δάσος.

²⁶⁸ Κουτρούμπα, Κ. (2004) *Διδακτική. Εφαρμογή στη σύγχρονη Οικιακή Οικονομία*, Εκδόσεις Σταμούλη, Αθήνα, σ. 165-168.

²⁶⁹ Όπ.π. σ. 165.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π3: Σε μια ζούγκλα.

Π4: Στο σχολείο. (Μπήκαμε όμως και σ' ένα διαφορετικό μέρος στην τάξη, θυμάσαι πού πήγαμε;)... Στο δάσος.

Π5: Στο δάσος.

Π6: Μπήκαμε στην τάξη που φαινόταν σαν να είναι δάσος.

Π7: Στο δάσος.

Π8: Στο δάσος.

Π9: Σε ένα κουκλοθέατρο. (Θυμάσαι που ταξιδέψαμε στην τάξη μας; Παίξαμε ένα παιχνίδι, που βρεθήκαμε;)... (Δεν ξέρει τι να απαντήσει και κουνά τους ώμους προς τα πάνω.)

Π10: Στο δάσος.

Π11: Στο διάλειμμα... (Όταν μπήκαμε στην τάξη μας;) Σε μία ζούγκλα!

Π12: Στο δάσος.

Π13: Στο δάσος.

Π14: Στη ζούγκλα.

Π15: Στο δάσος.

Π16: Στη μεγάλη πολιτεία που είχε πολλά καλά ζώα!

Π17: Σε ένα δάσος.

Π18: Σε ένα δάσος.

Π19: Σε...εε.. σε.. μια μαγική χώρα!

Π20: Σε ένα δάσος.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π21: Στο δάσος.

Π22: Σε ένα δάσος.

Συμπεράσματα...

Με μία μόνο εξαίρεση (Π9) όλα τα υπόλοιπα νήπια αναγνώρισαν το μαθησιακό περιβάλλον που είχε δημιουργηθεί για το παιχνίδι και το ανακάλεσαν στη μνήμη τους με επιτυχία (απομνημόνευση προσδιορισμού). Επίσης καλλιέργησαν τη γνωστική συμπεριφορά τους και συγκεκριμένα την δεξιότητα ταξινόμησης, καθώς αποκωδικοποιώντας τα αισθητηριακά ερεθίσματα που έλαβαν μπαίνοντας στην τάξη (περιβάλλον δάσους/ζούγκλας: φυσικοί ήχοι, σκηνικά, εμψυχωτικές οδηγίες) προσδιόρισαν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους και τα τοποθέτησαν στο ευρύτερο σύνολο (δάσος/ζούγκλα), του οποίου συστατικά στοιχεία είναι τα συγκεκριμένα ερεθίσματα.

Επιπλέον, καλλιέργησαν τις νοητικές τους δεξιότητες (διάκριση ερεθισμάτων, σχηματισμός εννοιών) καθώς διέκριναν, μέσω των αισθήσεών τους, τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ διαφορετικών γνωστικών ερεθισμάτων (ήχοι, οδηγίες, βλ. βιντεοσκόπηση) και τα τοποθέτησαν στο κατάλληλο χωροχρονικό πλαίσιο (σχηματισμός εννοιών).

3^η Ερώτηση:

«Τι υπήρχε εκεί;»

[Διδακτικοί στόχοι: Απομνημόνευση: προσδιορισμού, διαδοχής, Νοητικές δεξιότητες: διάκριση ερεθισμάτων, προσδιορισμός εννοιών]

Π1: ... (Τι είχε εκεί;) ... (Θυμάσαι τους ήχους;) ... (Τι άκουσες;) ... Την αγελάδα.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π2: Υπήρχαν πολλά ζώα.

Π3: Ζώα.

Π4: Πουλάκια και αρκούδες.

Π5: Λιοντάρια, ποντίκια και δεινόσαυροι.

Π6: Πανάκια, δέντρα και ζώα που τα κάναμε εμείς...

Π7: Διάφορα ζώα.

Π8: Δέντρα, ζωάκια, λουλούδια, τριαντάφυλλα...

Π9: (Δεν μπόρεσε να το περιγράψει λεκτικά)

Π10: Δέντρα, λουλούδια και ζώα.

Π11: Τίγρης και ένα ποντίκι. (Υπήρχαν άλλα ζώα;) Εεεε.. Δεν ξέρω!

Π12: Κυνηγοί, λιοντάρια, ποντίκια... (Υπήρχε κάτι άλλο;) Εε.. Δεν ξέρω.

Π13: Διάφορα ζώα.

Π14: Υπήρχαν ζώα!!

Π15: Ζωάκια...

Π16: Εε.. λαγουδάκια, ταύρος μικρούλης, γατούλες, σκύλοι, αρκουδίτσες μικρούλες...

Π17: Πολλά ζώα!

Π18: Δέντρα, ήχοι και πολλά άλλα ζώα.

Π19: Πουλιά, εεε...είχε... αρκούδες, λύκους, λιοντάρια, τίγρεις, χελώνες, σαλιγκάρια, λαγουδάκια....

Π20: Δέντρα, λιοντάρια, ποντίκια, αράχνες...

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π21: Ζώα...

Π22: Δέντρα... Το λιοντάρι και το ποντίκι.

Συμπεράσματα...

Κατ' ανάλογο τρόπο, η απόλυτη πλειοψηφία σχεδόν (εξαιρείται το Π9), απέδειξε με τις απαντήσεις της την άσκηση των γνωστικών της δεξιοτήτων (σύνθετη γνωστική συμπεριφορά: ταξινόμηση) προσδιορίζοντας λεκτικά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά (τα επιμέρους στοιχεία) του δάσους που βρέθηκαν αλλά και την άσκηση των νοητικών τους δεξιοτήτων (διάκριση ερεθισμάτων, προσδιορισμό εννοιών). Μέσα από το παιχνίδι, αξιοποιώντας τα ερεθίσματα που τους δόθηκαν σχημάτισαν με τη φαντασία τους τις έννοιες και τις αναπαρήγαγαν με τη σωματική τους έκφραση. Στη συνέντευξη μας τα απέδωσαν επιτυχώς και λεκτικά. Το γεγονός αυτό μας αποδεικνύει ότι νοηματοδότησαν τα ερεθίσματα που δέχθηκαν.

4^η Ερώτηση:

«Ποια ζώα έπαιζες όταν άκουσες τη μουσική;» (Καρναβάλι των ζώων)

[Διδακτικοί στόχοι: Απομνημόνευση: διαδοχής, Νοητικές δεξιότητες: διάκριση ερεθισμάτων, σχηματισμός εννοιών, προσδιορισμός εννοιών]

Π1: Την αγελάδα, το λιοντάρι, το γουρούνι και το πρόβατο.

Π2: Την αρκούδα, το λιοντάρι, την τίγρη και το λύκο.

Π3: Έπαιξα φίδι, τίγρη, ελέφанта... και... δε θυμάμαι άλλα που είχα παίξει.

Π4: Την πεταλούδα. (Έπαιζες άλλο ζώο;) Όχι.

Π5: Το δεινόσαυρο.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

- Π6: Τον τίγρη. (Έπαιξες άλλο ζώο;) Όχι άλλο.
- Π7: Εεε.. Δεν ξέρω.. (Δεν θυμάσαι;) Το λύκο. (Έπαιξες κάποιο άλλο ζώο;) Μόνο, το λύκο.
- Π8: Το λαγουδάκι, το λιοντάρι και την πεταλούδα.
- Π9: Το ποντικάκι. (Άλλο ζώο έπαιξες;) Όχι.
- Π10: Το σκύλο.
- Π11: Τον τίγρη! (Άλλο;) Ναι.., μόνο τον τίγρη.
- Π12: Λιοντάρι, λεοπάρδαλη, τσίτα...
- Π13: Τον ελέφαντα, τον τίγρη, το κουνελάκι... Αυτά.
- Π14: Το λιοντάρι, τη χελώνα και τον ελέφαντα.
- Π15: Το λαγουδάκι, το καγκουρό, την αρκούδα και το βασιλιά των ζώων, το λιοντάρι!
- Π16: Ελαφάκι, κουναβάκι, εε..και αρκούδα.
- Π17: Το γορίλα, κανένα άλλο.
- Π18: Τίγρη, ελέφαντα και τσιουάουα.
- Π19: Ήταν πάρα πολλά... λιοντάρια, τίγρεις, γορίλες... και ιπποπόταμοι.
- Π20: Ε.. Σαλιγκάρι, καγκουρό... (Άλλο ζώο έπαιξες;) Όχι.
- Π21: Με πεταλούδες. (Έπαιξες κάποιο άλλο ζώο;) Με πουλάκι, με γατούλα και με σκυλάκι.
- Π22: Το λιοντάρι. (Έπαιξες κάποιο άλλο ζώο;) Τη χελώνα, την τίγρη, τον ταύρο.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Συμπεράσματα...

Τα παιδιά ανακάλεσαν λεξιλογικά μια σειρά από διαδοχικές αντιδράσεις στα συγκεκριμένα εξωτερικά ερεθίσματα (στις εναλλαγές της μουσικής σύνθεσης, το «Καρναβάλι των ζώων» του Camille Saint Saëns) και ανέφεραν όλα τα ζώα στα οποία «μεταμορφώθηκαν» με πολλή χαρά και δημιουργική διάθεση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο ενθουσιασμός με τον οποίο έπαιξαν τα διαφορετικά ζώα φάνηκε και στη φωνή τους την ώρα που τα ανέφεραν αλλά και στον τρόπο με τον οποίο μας τα είπαν.

Η βιντεοσκόπηση είναι ενδεικτική της απελευθέρωσης της σωματικής τους έκφρασης μέσα από τον ελεύθερο αυτοσχεδιασμό στα πλαίσια του θεατρικού παιχνιδιού. Παρατηρούνται επίσης δύο τάσεις: ορισμένα παιδιά –τα περισσότερα– ανέφεραν όλα τα ζώα τα οποία έπαιξαν, στο μέρος του αυτοσχεδιασμού με τη μουσική (Π:1,2,3,8,12,13,14,15,16,18,19,20,21,22) ενώ τα υπόλοιπα (Π:4,5,6,7,9,11) παρόλο που έπαιξαν περισσότερα από ένα ζώα επέλεξαν να συγκρατήσουν στη μνήμη τους και να μας αναφέρουν μόνο ένα, αυτό το ζώο που έπαιξαν αργότερα στο επόμενο στάδιο (παιχνίδι ρόλων). Αυτό, πιθανότατα συνέβη λόγω του ότι η επόμενη εμπειρία που βίωσαν (παιχνίδι ρόλων) προκάλεσε ίσως μεγαλύτερη ένταση στο συναισθημά τους, ενώ ίσως ενισχύεται και από τη θεωρία του Piaget περί εγωκεντρικότητας, καθώς στην προκειμένη δράση όλη η προσοχή της τάξης ήταν στραμμένη στην ατομικότητα του κάθε παιδιού και σε ό,τι αυθόρμητα παρουσίαζε στους άλλους. Προφανώς, η θετική ενίσχυση που αισθάνθηκε αλλά και η δύναμη του προσωπικού ατομικού βιώματος ήταν πιο ισχυρές, γι' αυτά τα παιδιά, από την προηγούμενη φάση του παιχνιδιού.

5^η Ερώτηση:

«Σε βοήθησαν οι ήχοι να γίνεις αυτά τα ζώα;

[Νοητικές δεξιότητες: διάκριση ερεθισμάτων, σχηματισμός εννοιών]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Όλα τα παιδιά απάντησαν καταφατικά. Ιδιαίτερα άμεσα και ξεκάθαρα ανέφεραν ότι η μουσική τα βοήθησε στις προσωπικές τους «μεταμορφώσεις». Το ίδιο ακριβώς διαπιστώσαμε κι εμείς από την παρατήρηση.

6^η Ερώτηση:

« Θυμάσαι ποιο έκανες στην αρχή; Ποιο μετά;»

[Διδακτικοί στόχοι: Απομνημόνευση: διαδοχής, πολλαπλής διάκρισης]

Π1: Το λιοντάρι, μετά το πρόβατο, το άλογο και το γουρούνι.

Π2: Το λιοντάρι, τον τίγρη, το ποντίκι και μετά τη ζέβρα.

Π3: Το πουλάκι. (Μετά;) Δεν θυμάμαι ποιο ήταν το επόμενο...

Π4: Την πεταλούδα. (Ανέφερε μόνο αυτό που έπαιξε στο παιχνίδι ρόλων)

Π5: Το δεινόσαυρο. (...)

Π6: Τον τίγρη. (...)

Π7: Το λύκο. (...)

Π8: Το λιοντάρι και μετά την πεταλούδα.

Π9: Το ποντικάκι. (...)

Π10: Το σκύλο. (...)

Π11: Τον τίγρη. (...)

Π12: Στην αρχή έπαιξα το λιοντάρι. Μετά την τσίτα, τη λεοπάρδαλη, τον ελέφαντα και την τίγρη.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π13: Τον ελέφαντα, το λαγουδάκι και μετά τον τίγρη.

Π14: Πρώτο το λιοντάρι, δεύτερη τη χελώνα και τρίτο τον ελέφαντα.

Π15: Πρώτο έκανα το λιοντάρι, μετά το λαγουδάκι, το καγκουρό και στο τέλος την αρκούδα.

Π16: Την αρκουδίτσα, το ελαφάκι, το πουλάκι και το πιγκουϊνάκι.

Π17: Το γορίλα. (...)

Π18: Πρώτη την τίγρη, μετά ελέφαντας και μετά τσιουάουα.

Π19: Το λιοντάρι, την τίγρη, το γορίλα.

Π20: Το σαλιγκάρι. Μετά το καγκουρό...

Π21: Την πεταλούδα, μετά το σκυλάκι, τη γατούλα και το σκυλάκι.

Π22: Το ποντίκι, μετά το λιοντάρι...

Συμπεράσματα...

Διφορικότητα παρατηρήθηκε και στις απαντήσεις αυτής της ερώτησης. Ορισμένα νήπια (Π:1, 2,3,8,12,13,14,15,16,18,19,20,21) κατάφεραν να ανακαλέσουν λεξιλογικά τις διαδοχικές τους «μεταμορφώσεις» ζώων (απομνημόνευση διαδοχής) και με σαφήνεια και σωστή σειρά να φέρουν στη μνήμη τους τα ζώα και να τα αναφέρουν (απομνημόνευση πολλαπλής διάκρισης). Από την άλλη, τα υπόλοιπα παιδιά (Π:4,5,6,7,9,10,11,17), περισσότερα αυτή τη φορά, επικέντρωσαν σε ένα (το αγαπημένο τους, το οποίο έπαιζαν στο παιχνίδι ρόλων) και ανέφεραν αυτό. Το Π:22 ανέφερε τους δύο πρωταγωνιστές της ιστορίας, το λιοντάρι και το ποντίκι, παραμερίζοντας την προηγούμενη απάντησή του. Οι λόγοι πιστεύω, είναι ανάλογοι με αυτούς που προαναφέρθηκαν στα συμπεράσματα της προηγούμενης ερώτησης. Επιπλέον, ο παράγοντας μνήμη, σε σχέση με τα άλλα ζώα που έπαιξε το παιδί (δευτερεύοντα

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

γι' αυτό), έπαιξε προφανώς κι αυτός το ρόλο του. Τα νήπια τείνουν να απωθούν από τη μνήμη τους λεπτομέρειες που δεν τους κέντρισαν το ενδιαφέρον όσο άλλες.

7^η Ερώτηση:

«Πώς είναι λες να είσαι λιοντάρι;»

[Διδακτικοί στόχοι: Ψυχοκινητική συμπεριφορά: αντανακλαστική αντίδραση σε ερέθισμα, Σύνθετη γνωστική συμπεριφορά: ταξινόμηση, Νοητικές δεξιότητες: σχηματισμός εννοιών, προσδιορισμός εννοιών]

Π1: Χχρρρ.... (Βγάζει τον ήχο του λιονταριού και έχει ανάλογη έκφραση στο πρόσωπο...)

Π2: Να φωνάζω όπως τα λιοντάρια.

Π3: Να είσαι ένα τεράααστιο ζώο.

Π4:(Σκέφτεται, κοιτάει ψηλά και απαντά..) Άγρια!

Π5: Ουάααα..... (Βγάζει τον ήχο του λιονταριού και έχει ανάλογη έκφραση στο πρόσωπο...)

Π6: Να αγριεύεις... τους άλλους.....

Π7: (Σκέφτεται, δεν απαντά... Τον ρωτάω πώς μπορεί να αισθάνεται ένα λιοντάρι και απαντά...) Χαρούμενο.

Π8: Κάνεις άγριους ήχους...

Π9: (Είσαι) Ένα μεγάλο ζώο...

Π10: (Εάν ήσουν λιοντάρι...) Θα βρυχιόσουν!

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π11: Πρέπει να μεταμορφωθείς σε τέτοιο... (Δηλαδή;) Δηλαδή να 'σαι λιοντάρι. Κάτσε να σου πω ένα κόλπο για να μεταμό... Εε.. εγώ μπορώ να μεταμορφωθώ σε ό,τι θέλω! (Εάν ήσουν εσύ ένα λιοντάρι πώς θα ήσουν;) Καλύτερα, και πάλι. (Καλύτερα, από τι;) Χμμ, να μη με πείραζε τίποτα. (Αν σε πείραζε κάτι, τι θα έκανες;) Εε, θα το βάραγα λίγο και θα... (Γιατί;) Γιατί θα μου 'κανε κακό...

Π12: ... Ωραία! (Γιατί;) Επειδή είσαι ο βασιλιάς της ζούγκλας και επειδή είσαι δυνατός.

Π13: Να κάνουμε τον ήχο του λιονταριού. Ένα λιοντάρι κάνει ό,τι χρειάζεται.

Π14: Έτσι... Ααααα... (Κάνει τον ήχο και το δείχνει με το πρόσωπο και κουνώντας τα χέρια...) Έχει πορτοκαλί και λίγο κίτρινο, και ...δεν ξέρω τίποτα άλλο για το λιοντάρι.

Π15: Εε... Είναι... Είναι... Είναι σαν να είσαι βασιλιάς!

Π16: Εεε...Καλό!

Π17: ... (Σκέφτεται, κουνάει τους ώμους του προς τα πάνω, αισθάνεται πως δεν ξέρει...)

Π18: Είναι σαν να είσαι βασιλιάς των ζώων.

Π19: Εεμ... Ποοολύ κακό! (Γιατί;) Τα λιοντάρια είναι πάαρα πολύ άγρια.

Π20: Με γούνα, κοφτερά δόντια, μεγάλη ουρά, μεγάλο στόμα, δυνατό...

Π21: Καλά!

Π22: ... (Σκεφτόταν αρκετή ώρα, αλλά δεν είπε τελικά κάτι...)

Συμπεράσματα...

Ορισμένα νήπια (Π:1,5,14) λειτούργησαν αντανakλαστικά στο ερέθισμα που τους προκάλεσε η ερώτηση και εκδήλωσαν αυθόρμητα με ήχο και το ένα (Π:14) και με σωματική κίνηση (ψυχοκινητική συμπεριφορά) την εικόνα που έχουν εννοιολογικά

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

σχηματίζει για το λιοντάρι. Η φυσικότητα και ο αυθορμητισμός της αντίδρασης των παιδιών είναι χαρακτηριστικό της ηλικίας τους και προσδίδει αυθεντικότητα.

Μερικά νήπια (Π:2,8,10,13) από την άλλη, αναφέρθηκαν στη φωνή του λιονταριού, χωρίς να την μιμηθούν τα ίδια, υποστηρίζοντάς τη, κατά τη γνώμη μου, ως χαρακτηριστικό της «δύναμής» του. Ενώ άλλα (Π:3,9), εντόπισαν στοιχεία δύναμης στο μεγάλο του μέγεθος.

Κι άλλα νήπια (Π:12,15,18) εστίασαν την προσοχή τους στη δύναμη του λιονταριού και συγκεκριμένα, στην καθολικότητα της αποδοχής του ως «βασιλιά» (των ζώων, της ζούγκλας, γενικότερα...), ως κάτι ανώτερο δηλαδή ιεραρχικά σε σχέση με άλλους. Η φράση «Είναι σαν να είσαι βασιλιάς» (Π15) αποδίδει την αίσθηση της ασφάλειας ότι είσαι κάτι ξεχωριστό. Η φράση «Ένα λιοντάρι κάνει ό,τι χρειάζεται» (Π13) φανερώνει την αίσθηση του καθήκοντος αλλά και μαρτυρά την αποδοχή ενός κοινωνικού στερεοτύπου.

Μια άλλη ομάδα νηπίων (Π:4,6,8,19) εστίασε στην «αγριάδα» που τους εκπέμπει το λιοντάρι (χαρακτηριστικό στοιχείο της επιθετικότητας του ζώου). Εάν παρατηρήσουμε, μάλιστα, την απάντηση του παιδιού Π:19, θα διακρίνουμε ίσως και το φόβο προς την αγριότητα του ζώου. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, το παιδί νοητικά έχει φύγει από το πλαίσιο του παραμυθιού και έχει προβάλλει ένα ρεαλιστικό του φόβο.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον προκαλεί και η απάντηση του παιδιού Π:11, η οποία φανερώνει την ανάγκη του για «μεταμόρφωση» στο «δυνατό» ζώο, ώστε να αντιμετωπίσει πιθανές «απειλές». Η στάση του σκιαγραφεί μάλλον, ένα υπαρξιακό άγχος, όμως το παιδί παλεύει δημιουργικά για να το αντιμετωπίσει.

Απορία μου προκάλεσε η μη παροχή απάντησης από το παιδί Π:17, όμως η αποδοχή της αίσθησης ότι δεν γνωρίζει είναι ισότιμα αποδεκτή και ενδιαφέρουσα. Επίσης με σιωπή αποκρίθηκε το Π:22.

Όσον αφορά στην επίτευξη των διδακτικών στόχων πιστεύω ότι πραγματοποιείται, ενόσω οι απαντήσεις των παιδιών δείχνουν, η κάθε μία από την πλευρά της ότι έχουν την ικανότητα να προσδιορίσουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ερεθίσματος που τους δόθηκε από την ερώτηση – την προσωπική αίσθηση της έννοιας του λιονταριού (σύνθετη γνωστική συμπεριφορά: ταξινόμηση), ότι μπορούν να διακρίνουν (διάκριση ερεθισμάτων), να περιγράψουν με ακρίβεια τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του και να το εντοπίζουν με ευχέρεια ανάμεσα σε άλλα ομοειδή (σηματισμός εννοιών), αλλά και να προσδιορίζουν το πως λειτουργεί και να εντοπίζουν την ευρύτερη ομάδα στην οποία ανήκει με βάση τα χαρακτηριστικά που έχει (προσδιορισμός εννοιών).

8η Ερώτηση:

«Πώς είναι να είσαι ποντίκι;»

[Διδακτικοί στόχοι: όπως στην 7^η ερώτηση]

Π1: ... (Κοιτάει ψηλά, σκέφτεται, δεν απαντά...)

Π2: Να κάνω όπως τα ποντίκια... (Δηλαδή;) Να κάνω ουίνκ... ουίνκ... ουίνκ...

Π3: Να είσαι ένα μικρούλι ζώο... ένα ποντικάκι... ένα μικρό ζώάκι!

Π4: (Σκέφτεται, δεν απαντά... Πώς μπορεί να νιώθει ένα ποντίκι;) Χαρούμενο.

Π5: Ινκ ινκ ινκ... (Κάνει τον ήχο - Είναι μικρό; Κουνάει το κεφάλι του καταφατικά – Είναι δυνατό; Κουνάει το κεφάλι του αρνητικά.)

Π6: ... (Πώς μπορεί να νιώθει ένα ποντίκι;) Μπορεί να νιώθει σαν... σαν να είναι καλό.

Π7: Χαρούμενο. (Είναι διαφορετικά χαρούμενο ένα λιοντάρι από ένα ποντίκι;) Όχι.

Π8: Μικρούλι, με ουρίτσα και ποδαράκια.

Π9: Εεε.. με μία ουρίτσα πίσω, κι ένα κεφαλάκι μικρό.

Π10: Μμμ.. να έχεις κοφτερά δόντια.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π11: Εεχ... Δεν ξέρω...

Π12: Δεν ξέρω... (Μπορείς να φανταστείς; - Σκέφτεται...) Ωραία είναι κι έτσι!

Π13: Κάνεις αυτό που κάνει και το ποντίκι. (Δηλαδή;) Κάνεις τον ήχο του ποντικού.
(Κάτι άλλο;) Τίποτα άλλο.

Π14: Εεε.. Να είσαι μικρός και γκρι.

Π15: Είναι σαν να είσαι μικρός.

Π16: Καλό. (Διαφορετικό καλό το λιοντάρι από το ποντίκι;) Το ίδιο καλά και τα δύο.

Π17: Μικρό.

Π18: Είναι σαν να τρέχεις γρήγορα και να τρως τυριά.

Π19: Τα ποντίκια είναι γλυκούλια!

Π20: Δαγκώνεις πολύ καλά, βοηθάς τους άλλους να κάνουν τη δουλειά τους και μασάς τα σχοινιά όταν δένονται οι φίλοι σου!

Π21: Καλά! (Πώς αισθάνεται ένα λιοντάρι) Και χαρούμενο και λυπημένο, όταν το παγίδευσαν.

Π22: Ωραία... Επειδή είναι πολύ χαριτωμένο!

Συμπεράσματα...

Πάλι υπήρξαν παιδιά (Π:2,5) που αυθόρμητα έκαναν τον ήχο του ποντικιού, ή αναφέρθηκαν σ' αυτόν (Π:13), λιγότερα όμως από πριν. Να σημειώσουμε εδώ, ότι οι ήχοι που ακούστηκαν ήταν σχεδόν πανομοιότυποι με τους ήχους του προσομοίωσαν τα ίδια ή άλλα παιδιά όταν έπαιζαν τα ποντίκια στο θεατρικό παιχνίδι.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Οι απαντήσεις των παιδιών σε αυτή την ερώτηση έμοιαζαν αρκετά, κινούνταν προς μια κοινή κατεύθυνση, τόσο στις πληροφορίες που έδωσαν όσο και στην έκταση. Αρκετά νήπια αναφέρθηκαν στο μικρό του μέγεθος (Π:3,8,9,14,15,17) με συμπάθεια (Π:3,19,22), πρόβαλαν το χαρακτηριστικό της «καλοσύνης» του (Π:6,16), συναισθηματικά το περιέγραψαν «χαρούμενο» (Π:4,7), «και χαρούμενο και λυπημένο» (Π:21), χρησιμοποίησαν υποκοριστικά για να το περιγράψουν (Π:3,8,9,19), και του προσέδωσαν χαρακτηριστικά ρεαλιστικά, που έχουν όμως εντυπωθεί στα παιδιά και από ιστορίες κόμικς (Π:3,8,18). Τρία νήπια (Π:4,11,12) δυσκολεύτηκαν να δώσουν απάντηση κι όταν την έδωσαν ήταν μονολεκτική ή σχεδόν μονολεκτική. Ενώ ένα νήπιο (Π:1) δεν θέλησε να δώσει απάντηση. Δύο παιδιά (Π:10,20) μόνο, εστίασαν στη «δύναμη» του ποντικού, τα «κοφτερά δόντια», όπως αυτή προβλήθηκε από την ιστορία που παρακολούθησαν. Γενικά οι απαντήσεις των παιδιών σχετικά με το ποντίκι ήταν αρκετά σύντομες, σε αντίθεση με τις προηγούμενες που αναφέρονταν στο λιοντάρι, οι οποίες ήταν αρκετά πληθωρικές.

Οι παραπάνω παρατηρήσεις μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι τα παιδιά αυτής της ηλικίας ασυνείδητα εσωτερικεύουν τα στερεότυπα του μεγάλου και δυνατού αλλά και του μικρού, τον οποίο μπορεί να μην τον χαρακτηρίζουν ως αδύναμο αλλά του προσδίδουν χαρακτηριστικά συμπάθειας όπως «καλό», «γλυκούλη», «μικρούλη» κλπ, τον ερμηνεύουν και τον αποδέχονται ως χαριτωμένο αλλά όχι ως «βασιλιά» ή «δυνατό», ως ένα πλάσμα που προκαλεί δέος, που ακόμη κι αν η φωνή του σε τρομάζει (σε ρεαλιστικές συνθήκες) θέλεις να την κάνεις. Ανατρέχουμε σε αρχέγονα ένστικτα, σε αντιλήψεις που είναι ριζωμένες στο συλλογικό μας ασυνείδητο και μεταφέρονται γονιδιακά αλλά και κοινωνικά στα παιδιά μας.

Αναφορικά με την επίτευξη των διδακτικών στόχων, πιστεύω ότι πραγματοποιείται, όπως αποδεικνύεται από τις απαντήσεις των παιδιών, κατ' ανάλογο τρόπο με νωρίτερα, δείχνουν, ότι τα παιδιά έχουν την ικανότητα να προσδιορίσουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ποντικιού – την προσωπική αίσθηση της έννοιάς του (σύνθετη γνωστική συμπεριφορά: ταξινόμηση), ότι μπορούν να διακρίνουν (διάκριση ερεθισμάτων), να περιγράψουν με ακρίβεια τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του και να το εντοπίζουν με ευχέρεια ανάμεσα σε άλλα ομοειδή (σχηματισμός εννοιών), αλλά και να

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

προσδιορίζουν το πως λειτουργεί και να εντοπίζουν την ευρύτερη ομάδα στην οποία ανήκει με βάση τα χαρακτηριστικά που έχει (προσδιορισμός εννοιών).

9^η Ερώτηση:

«Πιστεύεις αλήθεια ότι μπορούν να γίνουν φίλοι ένα λιοντάρι και ένα ποντίκι;»

[Διδακτικοί στόχοι: Σύνθετη γνωστική συμπεριφορά: ανάλυση, Νοητικές δεξιότητες: δημιουργία και χρήση κανόνων, Στάσεις]

Π1: Ναι, επειδή το λιοντάρι έδωσε φαγητό στο ποντίκι.

Π2: Ναι! Το μεγάλο και το μικρό μπορούν να γίνουν φίλοι.

Π3: Ναι. Γιατί, μπορούνε να γίνουνε φίλοι, επειδή το ποντίκι σώζει το λιοντάρι... Το λιοντάρι σώζει το ποντίκι και μπορούνε να γίνουνε φίλοι.

Π4: Ναι. Επειδή βοηθά ο ένας τον άλλο.

Π5: Ναι. Γιατί είναι φίλοι... Επειδή του έδωσε να φάει...

Π6: Πιστεύω! (Γιατί;) Εε όχι δεν μπορούν να γίνουν... Έχω δει σε μια ιστορία που ένα λιοντάρι είχε φάει ένα ποντίκι. (Και έγιναν φίλοι τότε;) Όχι, δεν έγιναν φίλοι. (Άρα, δεν μπορούν να γίνουν φίλοι;) Μπορούν, ε..αν είναι... αν είναι... σε μία ιστορία μπορούνε...(Σε μία άλλη ιστορία, σαν αυτή που είδαμε χθες;) Ναι. (Και πώς έγιναν φίλοι;) Έγιναν φίλοι που βοήθησαν ο ένας τον άλλον.

Π7: Ναι. (Γιατί;) Εεε... Επειδή βοηθάει ο ένας τον άλλο.

Π8: Αμέ! (Γιατί;) Γιατί αν βοηθάει το ένα το άλλο μπορούν να γίνουν φίλοι.

Π9: Ναι. Γιατί θα είναι χαρούμενα.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π10: Ναι. Γιατί το δείχνει και στην ιστορία. (Κι επειδή το δείχνει στην ιστορία, είναι αλήθεια;) Όχι. (Αλλά γιατί μπορούν να γίνουν φίλοι; Μπορούν να γίνουν φίλοι ένα λιοντάρι κι ένα ποντίκι;) Όχι. (Όχι; Δεν μου είπες πριν ναι;) Στην αλήθεια όχι, στην ταινία ναι. (Γιατί όχι στην αλήθεια;) Γιατί το λιοντάρι μπορεί να φάει το ποντίκι... Και η γάτα μου που έχω στο σπίτι έχει φάει ποντίκια... και πουλιά.

Π11: Ναι. Άμα θέλουν να γίνουν, θα πρέπει να σώσουν ο ένας τον άλλο.

Π12: Ναι. (Γιατί;) Επειδή, το λιοντάρι μπορεί να βοηθήσει ένα ποντίκι και το ποντίκι μπορεί να βοηθήσει ένα λιοντάρι.

Π13: Ναι. (Γιατί;) Για να είναι πάντα φίλοι.

Π14: Ναι. (Γιατί;) Γιατί μπορεί ένα ποντίκι να μη φτάνει κάτι να φάει, να το φτάσει το λιοντάρι, κι άμα πιάσουν το λιοντάρι, να κόψει το ποντίκι εκεί που έχει μπλεχτεί (το λιοντάρι).

Π15: Ναι. (Γιατί;) Γιατί το ποντίκι ελευθέρωσε το λιοντάρι.

Π16: Ναι. (Γιατί;) Γιατί το λιοντάρι βοηθάει το ποντίκι και το ποντίκι βοηθάει το λιοντάρι.

Π17: Ναι. (Γιατί;) Γιατί το ποντίκι σώζει το λιοντάρι.

Π18: Ναι. (Γιατί;) Γιατί πάντα η αγάπη ενώνεται...

Π19: Νομίζω... Άμα.. άμα του πει καλά πράγματα... (Ο ένας στον άλλο;) Ναι. (Ποιος λες θα πει πρώτα καλά πράγματα;) Το ποντίκι γιατί έψαχνε τροφή. (Α, μιλάς για την ιστορία μας.) Ναι.

Π20: Ναι.

Π21: Ναι.

Π22: Ναι. (Γιατί;) Επειδή άμα το λιοντάρι βοηθήσει λίγο το ποντίκι, το ποντίκι θα βοηθήσει και το λιοντάρι.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Συμπεράσματα...

Η απόλυτη σχεδόν πλειοψηφία των παιδιών, απάντησε θετικά στην ερώτηση, δηλώνοντας ότι μπορούν να γίνουν φίλοι ένα λιοντάρι κι ένα ποντίκι. Αυτό το γεγονός μαρτυρά τη δύναμη της πειθούς του μύθου. Αποδεικνύει πώς μικρές ιστορίες, με πρωταγωνιστές ζώα που φέρουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, μέσα από την αλληγορία, λειτουργούν ως πρότυπα μίμησης, ως μοντέλα συμπεριφοράς. Επηρεάζουν το ασυνείδητο των παιδιών αυτής της ηλικίας, και τολμώ να πω όχι μόνο, και τα βοηθούν να διαμορφώσουν στάσεις και συμπεριφορές. Μόνο τρία παιδιά (Π:6,10,19) από τα είκοσι δύο διαφοροποίησαν την απάντησή τους. Το νήπιο Π:19 έθεσε το θέμα της προϋπόθεσης, «...Άμα του πει καλά πράγματα...» εάν δηλαδή ο ένας είναι καλός σε σχέση με τον άλλο (αρχή της ισοτιμίας). Σε ανάλογη λογική κινήθηκε και η απάντηση του Π:21. Από την άλλη, τα νήπια (Π:6,10) διαχώρισαν τη θέση τους, δηλώνοντας πως αλλιώςτικά συμβαίνουν τα πράγματα στην ιστορία κι αλλιώς στην πραγματικότητα («Στην αλήθεια όχι, στην ταινία ναι»). Χωρίς να αναιρούν την έκβαση της ιστορίας (... «Ναι, σε αυτή την ιστορία...») , έχουν στη σκέψη τους και τη ρεαλιστική αλήθεια, ό,τι δηλαδή θα συνέβαινε στην πραγματικότητα. (... «Και η γάτα μου... έχει φάει ποντίκια»...).

Οι διδακτικοί στόχοι που θέσαμε σε αυτή την ερώτηση επιτεύχθηκαν με τον ακόλουθο τρόπο: Οι μαθητές ήταν σε θέση να προσδιορίσουν επακριβώς τις σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ λιονταριού και ποντικιού και να κατανοήσουν τις αρχές που τις διέπουν. Ανάλογα με το ποιο αξιακό σύστημα ήταν γι' αυτά πιο ισχυρό (η δύναμη του μύθου ή τα προσωπικά πιστεύω) έδωσαν ολοκληρωμένα την απάντησή τους. Ακόμη και παιδιά που σε προηγούμενες απαντήσεις δίστασαν να δώσουν την απάντησή τους, στην προκειμένη, είχαν άποψη και την υποστήριζαν.

10^η Ερώτηση:

«Τι σημαίνει να είναι κάποιος δυνατός;»

[Διδακτικοί στόχοι: Νοητικές δεξιότητες: προσδιορισμός εννοιών, Στάσεις]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π1: (Τι μπορεί να κάνει κάποιος που είναι δυνατός;) ... (Ε;- Σκέφτεται, κοιτάει δεξιά, αριστερά και ανασηκώνει τους ώμους του, εννοώντας ότι δεν ξέρει.)

Π2: Κάποιος που είναι δυνατός δεν πρέπει να χτυπήσει κάποιον που δεν είναι δυνατός.

Π3: Να έχει δύναμη.

Π4: ... (Τι κάνει κάποιος που είναι δυνατός;) Βοηθάει.

Π5: Λιοντάρι. (Το λιοντάρι είναι δυνατό, ε; Και τι σημαίνει αυτό, τι μπορούσε να κάνει;) Μπορούσε το ποντίκι να το σηκώσει ψηλά.

Π6: Σημαίνει να έχει πολύ ταχύτητα, και... αυτό.

Π7: Τίποτα. (Τίποτα; Τίποτα δεν σημαίνει;) Ναι.

Π8: Εεε.. δεν θυμάμαι κυρία.. (Εάν εσύ είσαι δυνατή, τι μπορείς να κάνεις;) Μπορώ να σηκώσω πράγματα, μπορώ να βοηθήσω κάποιον να ανέβει σ' ένα δέντρο...

Π9: ... (Σκέφτεται) ... (Όταν έχει δύναμη, πώς είναι κάποιος;) Σαν τα ζώα τα δυνατά!

Π10: Να έχει μπράτσα. (Σημαίνει κάτι άλλο, να είσαι δυνατός;) Όχι.

Π11: Σημαίνει να σηκώνει όλα τα πράγματα. Κάποια που είναι πολύ βαριά και κάποια που είναι ελαφριά.

Π12: Όταν είναι δυνατός θέλει να βοηθάει κάποιον άλλο, κάποιο φίλο του.

Π13: Να τρώει πολλά φαγητά... σπανακόρυζο, φακές... σαν τον Ποπάϊ.

Π14: Μμμ.. (Χαμογελώντας λέει..) Δεν ξέρω. (Λίγο αργότερα..) Σημαίνει ότι έχεις πολλή δύναμη.

Π15: Σημαίνει ότι μπορεί να κάνει πάρα πολλά πράγματα!

Π16: Εεε... είναι το λιοντάρι, γιατί είναι ο βασιλιάς των ζώων... και η αρκούδα.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π17: Είναι μεγάλος.

Π18: Σημαίνει ότι μπορούμε να βοηθήσουμε και τον άλλον.

Π19: Τα λιοντάρια και κάποια άλλα ζώα... (Αν κάποιος είναι δυνατός, τι μπορεί να κάνει;) Να φτάνει τα πάντα, να πηδάει πολύ καλά, να τρέχει γρήγορα...

Π20: Να βοηθάει τους άλλους και οι άλλοι να βοηθάνε μαζί... Και να κάνουν συνέχεια παρέα...

Π21: Ότι μπορεί να σώσει και τον άλλον!

Π22: ... (Σκέφτεται... Τι κάνει κάποιος που είναι δυνατός;) Βοηθάει!

Συμπεράσματα...

Όλα τα νήπια σχεδόν, με μοναδική εξαίρεση το Π:1, ανέφεραν με ολοκληρωμένο τρόπο πως θεωρούν ότι είναι κάποιος «δυνατός». Μερικά νήπια (Π:5,9,16,19) αναφέρθηκαν σε χαρακτηριστικά ή συμπεριφορές, αφορμώμενα από το ζωικό βασίλειο, σαφώς επηρεασμένα από την ιστορία. Άλλα πάλι (Π:3,4,6,8,10,11,12,13,14,17) αναφέρθηκαν σε ανθρώπινες συμπεριφορές ή ιδιότητες, ενίοτε στερεοτυπικές. Σημαντική είναι η έμφαση ορισμένων παιδιών (Π:4,12,18,20,22) στην ικανότητα του δυνατού να «βοηθάει». Προβληματισμό προκαλεί η απάντηση του παιδιού Π:7, το οποίο δηλώνει, με απολυτότητα, πως το να είσαι «δυνατός» σημαίνει «τίποτα». Ίσως το παιδί να ήθελε να δηλώσει την αίσθηση της αβεβαιότητας της «δύναμης» ή την απαξίωσή της. Η στάση του παιδιού Π:1, να μην απαντήσει, προφανώς δηλώνει την άρνησή του να πάρει θέση στη συγκεκριμένη ερώτηση, καθώς θεωρώ απίθανο να μην έχει κάτι να δηλώσει για τον «δυνατό». Η στάση (θέση) του μπορεί επίσης να μαρτυρά μια ανασφάλεια σε σχέση με το τι προσδοκά να ακούσει ο ερωτών, οπότε μη έχοντας μια ξεκάθαρη απάντηση στην ερώτηση, αποφεύγει να κινητοποιήσει το νου του για να δώσει μια απάντηση. Φυσικά σε αυτή την ηλικία, τέτοιου τύπου νοητικές διεργασίες γίνονται σχεδόν αυτόματα, ασυνείδητα, χωρίς πρόθεση από τα παιδιά.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Όλες οι απαντήσεις είχαν πολύ ενδιαφέρον και έδειξαν ότι τα παιδιά ξεκινώντας από το γνωστικό έναυσμα που τους έδωσε ο αισώπειος μύθος («το λιοντάρι και το ποντίκι») ανταποκρίθηκαν στο ερέθισμα της ερώτησης και μας έδειξαν την προέκταση της νοητικής διεργασίας που πραγματοποιήθηκε μέσα τους, διαπερνώντας όλες τις φάσεις της διδακτικής μας παρέμβασης (του θεατρικού παιχνιδιού, της προβολής της ιστορίας, της συζήτησης του επιμυθίου). Η διαδικασία αυτή λειτούργησε για τα παιδιά ως μια ολοκληρωμένη εμπειρία πολιτισμού, σφαιρικής ανάπτυξης σε συναισθηματικό, ψυχοκινητικό και γνωστικό επίπεδο.

Οι διδακτικοί στόχοι που τέθηκαν, καλύφθηκαν μαθησιακά καθώς όλα σχεδόν τα νήπια ανέφεραν ικανότατα τις δυνατότητες κάποιου «δυνατού» και τον ενέταξαν σε ευρύτερες ομάδες που φέρουν τα χαρακτηριστικά του (προσδιορισμός εννοιών). Ανεπιφύλακτα, όλες οι απαντήσεις των παιδιών, ανεξαιρέτως, εκφράζουν τις προσωπικές επιλογές τους (στάσεις) με βάση τις αξίες και τα ιδανικά του μαθητή. Η διαμόρφωση προσωπικής στάσης του νηπίου απέναντι στο εξωτερικό ερέθισμα που λαμβάνει και οι προσωπικές του επιλογές επιτρέπουν τη μορφοποίηση της συμπεριφοράς του.

11^η Ερώτηση:

«Τι σημαίνει κάποιος να είναι αδύναμος;»

[Διδακτικοί στόχοι: ανάλογοι με της 10^{ης} ερώτησης.]

Π1: ... (Ξέρεις;)... (Ανασηκώνοντας τους ώμους του λέει ότι δεν ξέρει.)

Π2: Κάποιος δε φαίνεται δυνατός αλλά μπορεί να είναι.

Π3: Να μην έχει δύναμη.

Π4: ... (Τι σημαίνει κάποιος να μην έχει δύναμη;)... (Ξέρεις;)... Όχι.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π5: ... (Τι δε μπορείς να κάνεις αν δεν έχεις δύναμη;) Μπορείς να μην έχεις μπράτσα.

Π6: Να... να... να... μην αισθάνεται τίποτα, και... και όταν τρέχει να πέφτει συνέχεια κάτω.

Π7: Δεν ξέρω...

Π8: Είναι αδύναμος, δεν μπορεί να σηκώσει πράγματα, δεν μπορεί να βοηθήσει κάποιον, αλλά... μπορεί να μαγειρέψει.

Π9: ... Είναι πολύ μικρός.

Π10: Να είσαι... Να είσαι... κοντός.

Π11: Σημαίνει ότι δε μπορείς να σηκώνεις πράγματα.

Π12: Να μην είναι δυνατός.

Π13: Να μην τρώει και πολύ.

Π14: Σημαίνει ότι δεν έχεις δύναμη.

Π15: Μπορεί να κάνει λίγα πράγματα..

Π16: Το ελαφάκι και το κουναβάκι.... (Δεν έχουν δύναμη;) Όχι.

Π17: Μικρός.

Π18: Σημαίνει ότι... χμ.. μπορεί να τον βοηθήσει κάποιος.

Π19: Άμα είναι αδύναμος σημαίνει ότι δεν είναι άλλο δυνατός.

Π20: Είναι δυνατός, απλά οι άλλοι δεν το καταλαβαίνουν επειδή είναι πολύ μικροσκοπικός και νομίζουν ότι δεν έχει και τόση δύναμη! (Κι αν κάποιος δεν είναι μικροσκοπικός, μπορεί να είναι αδύναμος;) Όσοχι, δυνατός είναι αυτός.

Π21: Να μη μπορεί... Να μη βοηθάει τον άλλον.

Π22: Δε βοηθάει.

Συμπεράσματα...

Όπως και προηγουμένως, σχεδόν όλα τα νήπια έδωσαν με αυθεντικότητα τις προσωπικές τους ερμηνείες για το τι σημαίνει «αδύναμος». Εντόπισαν χαρακτηριστικά αδυναμίας («να μην έχει δύναμη», «να μην έχει μπράτσα»), του απέδωσαν χαρακτηρισμούς όπως «κοντός», «μικρός», «πολύ μικρός», αναφέρθηκαν σε συμπεριφορές που δεν μπορεί να φέρει εις πέρας ή κατά την άποψη των παιδιών τον χαρακτηρίζουν (...«δεν μπορεί να σηκώσει πράγματα», «δεν μπορεί να βοηθήσει κάποιον», «να μην είναι δυνατός», «να κάνει λίγα πράγματα», «σημαίνει ότι δεν είναι άλλο δυνατός», «σημαίνει ότι μπορεί να τον βοηθήσει κάποιος» ή ότι «δεν βοηθάει...»). Έτσι, μας απέδειξαν ότι διαθέτουν αίσθηση και αυτής της έννοιας. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον είχε η απάντηση του Π:20, το οποίο αναγνώρισε στοιχεία δύναμης και στον αδύναμο, του οποίου η «μικροσκοπική» εμφάνιση πιθανότατα ξεγελά (Εμφανώς επηρεασμένο από το ρόλο του ποντικού στο μύθο, αλλά και με σαφή ένδειξη της ψυχολογίας του παιδιού – «μικρού», μέσα σ' ένα κόσμο «μεγάλων» - ενηλίκων). Τρία μόνο παιδιά (Π:1,4,7) δεν μας απάντησαν, εκ των οποίων σημειώνουμε ότι τα δύο (Π:1,7) δεν μας έδωσαν απάντηση ούτε στην προηγούμενη ερώτηση περί «δυνατού».

Παρατηρούμε ότι και σ' αυτή την περίπτωση δίπολου εννοιών, «δυνατός» - «αδύναμος», τα παιδιά εκφράστηκαν με περισσότερη πληθωρικότητα για τον «δυνατό» και σαφή λιτότητα για τον «αδύναμο», όπως είχε συμβεί κατά παραλληλία και στο δίπολο εννοιών «λιοντάρι» - «ποντίκι». Στην προκειμένη περίπτωση όμως (δυνατού-αδύναμου), τα παιδιά έχουν ξεδιπλώσει τις απαντήσεις τους γύρω από ένα κεντρικό κορμό, τόσο για το «δυνατός» όσο και για το δυνατός.

Γεγονός, το οποίο μαρτυρά ότι τα παιδιά έχουν προχωρήσει ένα βήμα στη διαμόρφωση του γνωστικού τους δυναμικού, έχουν επιτύχει να οικοδομήσουν νέα γνωστικά εννοιολογικά σχήματα (προσδιορισμός εννοιών) και να διαμορφώσουν

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αντιλήψεις (στάσεις) κάνοντας τις προσωπικές τους επιλογές και παίρνοντας θέση στο ερώτημα.

12^η Ερώτηση:

«Μπορεί κάποιος που δεν φαίνεται δυνατός, να είναι τελικά δυνατός;»

[Διδακτικού στόχοι: Νοητικές δεξιότητες: λύση προβλημάτων, Στάσεις]

Π1: ... (Ε; Μπορεί;)... (Ανασηκώνει τους ώμους του – Ναι ή όχι;) Όχι.

Π2: Ναι.

Π3: Που δε φαίνεται να είναι δυνατός; (Ναι...Μπορεί να είναι τελικά δυνατός;) Εε..
ένας φίλος μου είναι δυνατός.

Π4: Ναι.

Π5: Ναι.

Π6: Όχι. (Κάποιος που δε φαίνεται δυνατός, δε μπορεί να είναι δυνατός;) Μπορεί, αν έχει φάει πολύ. (Το φαγητό λοιπόν μας δίνει δύναμη. Μας δίνει κάτι άλλο δύναμη;) Ναι, τα λαχανικά, τα φρούτα... Τα κρουασάν δεν μας δίνουνε...

Π7: Ναι.

Π8: Ναι. (Το ποντίκι δεν φαινόταν δυνατό...) Αλλά ήταν! (Ποια ήταν η δύναμη του;) Ήταν ότι έχει μεγάλη καρδιά και βοήθησε το λιοντάρι.

Π9: Ναι.

Π10: Ναι.

Π11: Ναι.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π12: Ναι, κάποιες φορές... (Πότε γίνεται αυτό;) Όταν θέλει να βοηθάει κάποιον άλλο... φίλο του...

Π13: Ναι. (Ξέρεις εσύ κάποιον που δε φαίνεται δυνατός, αλλά είναι;) Τη μαμά μου.

Π14: Ε... Δεν ξέρω.

Π15: Μπορεί. (Ααα, και γιατί το λες αυτό;) Γιατί το λιοντάρι ήταν δυνατό αλλά δε σώθηκε μόνο του! Χρειάστηκε τη βοήθεια του ποντικού.

Π16: Ναι.

Π17: Ναι.

Π18: Ναι.

Π19: Άμα είναι δυνατός μπορεί να είναι δυνατός. Άμα δεν είναι, δεν είναι...

Π20: Ναι.

Π21: Ναι. (Και πώς το καταλαβαίνουμε ότι είναι δυνατός;) Από την καρδιά του!

Π22: Ναι... ναι!

Συμπεράσματα...

Η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών πιστεύει πως κάποιος που δεν φαίνεται δυνατός μπορεί τελικά να είναι. Γεγονός που αποδεικνύει αφενός την πειθώ του μύθου (λαμβάνοντας υπόψη την απόδειξη της δύναμης του ποντικού, του φαινομενικά αδύναμου ο οποίος όμως τελικά είχε τη δική του δύναμη) και αφετέρου τη βαθύτερη αποδοχή στο συνειδητό των παιδιών ότι «δυνάμεις» υπάρχουν, ακόμη κι εκεί που αρχικά δε φαίνονται. Επίσης, ιδιαίτερα αξιόλογη είναι η απολύτως αυθόρμητη επισήμανση της «δύναμης της καρδιάς» απο το Π:21.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Στη συγκεκριμένη ερώτηση, με την απάντησή του το νήπιο Π:1 μετά από παρότρυνσή μας, απαντά. Η απάντησή του είναι αρνητική, γεγονός που μαρτυρά την αποδοχή μιας αδυναμίας. Μας δηλώνει δηλαδή ότι κάποιος που δε φαίνεται δυνατός, δεν είναι κιόλας, φανερώνοντας πιθανά, μια βαθιά εσωτερικευμένη αίσθηση αδυναμίας. Το νήπιο Π:7 που νωρίτερα δεν έπαιρνε θέση περί «δυνατού» και «αδύναμου», εδώ παραδέχεται πως κάποιος που δε φαίνεται δυνατός, μπορεί τελικά να είναι, δείχνοντας έτσι πίστη στις εσωτερικές δυνάμεις, όλων ακόμη και των φαινομενικά αδύναμων. Το νήπιο Π:6 θέτει ξανά το ζήτημα των προϋποθέσεων για να συμβεί ένα δεδομένο (.. «Μπορεί, αν έχει φάει πολύ»...), όπως και το Π:12 («Ναι, κάποιες φορές... Όταν θέλει να βοηθάει κάποιον άλλο... φίλο του...»). Το νήπιο Π:15 με απόλυτη βεβαιότητα δηλώνει ότι μπορεί κάποιος που δε φαίνεται δυνατός να είναι, υπογραμμίζοντας και την αξία της συνεργασίας και της αλληλοβοήθειας («..το λιοντάρι ήταν δυνατό αλλά δε σώθηκε μόνο του! Χρειάστηκε τη βοήθεια του ποντικού»). Ακόμη, το νήπιο Π:19, εκφράζεται με απολυτότητα και ενδεικτική βεβαιότητα για τη δύναμη ή την αδυναμία κάποιου, ανεξάρτητα από το τι φαίνεται («Άμα είναι δυνατός μπορεί να είναι δυνατός. Άμα δεν είναι, δεν είναι...»).

Οι διδακτικοί στόχοι διαπερνούν όλες τις απαντήσεις των παιδιών, κι αυτό αποδεικνύεται από τις ικανότητες που εμφανίζουν οι μαθητές να αξιοποιούν γνωστικά στοιχεία και κανόνες για να επιλύσουν γνωστικά προβλήματα άγνωστα σε αυτά μέχρι εκείνη τη στιγμή (λύση προβλημάτων), όπως το ερώτημα που τους τέθηκε. Επίσης, φαίνονται ξεκάθαρα οι θέσεις (στάσεις) των παιδιών πάνω στο συγκεκριμένο ζήτημα.

13^η Ερώτηση:

«Όταν το παιχνίδι και η ιστορία τελείωσε πώς ένιωσες; Τι σκέφτηκες;»

[Διδακτικοί στόχοι: Συναισθηματική συμπεριφορά, Στάσεις]

Π1: ... (Σκέφτηκες κάτι;) Όχι.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π2: Καλά. Σκέφτηκα πως το λιοντάρι και το ποντίκι έγιναν φίλοι για πάντα. (Σου άρεσε αυτό;) Ναι.

Π3: Καλά. Ότι περάσαμε ωραία!

Π4: Χαρούμενη. (Σου άρεσε που έπαιξες;) Ναι.

Π5: Καλά. Σκέφτηκα ότι το λιοντάρι και το ποντίκι θα είναι φίλοι.

Π6: Καλά. Το μόνο που σκέφτηκα είναι το παιχνίδι. (Δηλαδή;) Εε... δηλαδή αισθάνθηκα σαν ένα ζώακι.

Π7: Χαρούμενος! (Επαιξες ωραία;) Ναι. (Τι σκέφτηκες όταν τελείωσε;) Δεν ξέρω.

Π8: Αγάπη γι' αυτό! (Αγάπη γι' αυτό; Για ποιο;) Για το παιχνίδι! Γιατί μου άρεσε πολύ!!

Π9: Χαρούμενη! (Σου άρεσε που έπαιξες;) Ναι. (Τι σκέφτηκες;) Το παιχνίδι που έπαιξα.

Π10: Ωραία. Τίποτα.

Π11: Σκέφτηκα ότι το λιοντάρι θέλει να πάει μία βόλτα.

Π12: Ότι ήταν ωραία. (Θα θελες να ξαναπαίζουμε;) Ναι.

Π13: Καλά. (Σου άρεσε που έπαιξες;) Ναι.

Π14: Ωραία. Έχω σκεφτεί αυτές τις εικόνες που έδειχνε ο πίνακας (από την προβολή της ιστορίας) ... Και την ιστορία... Όταν το ποντίκι έσωσε το λιοντάρι.

Π15: Σκέφτηκα ότι μου άρεσε όταν ήμουν ποντικάκι και ελευθέρωσα τα λιοντάρια...

Π16: Καλά. Σκέφτηκα ότι το ποντίκι βοήθησε το λιοντάρι που πιάστηκε στα σχοινιά.

Π17: Καλά. Όλα αυτά που παίξαμε... Μου άρεσε ο γορίλας που έπαιξα...

Π18: Ένιωσα όμορφα. Σκέφτηκα ότι θα το ήθελα να το ξαναπαίζουμε...

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π19: Ένιωσα πολύ ωραία που την είδα (την προβολή της ιστορίας). Σκέφτηκα ότι το λιοντάρι που έπιανε την πεταλούδα πιάστηκε στα δίκτυα, που του μίλησε το ποντίκι, εκεί που έκανε τα κλάματα και το ελευθέρωσε.

Π20: Ε... Χαρά... (Σου άρεσε που έπαιξες;) Ναι!

Π21: Σκέφτηκα ότι ένα μεγάλο κι ένα μικρό ζώακι μπορούν να γίνουν φίλοι!

Π22: Ωραία... Αισθάνθηκα ότι είμαι πολύ χαρούμενος! (Σου άρεσε που έπαιξες;) Ναι!

Συμπεράσματα...

Όλα τα παιδιά εκφράστηκαν θετικά για τη συμμετοχή τους στην παιδαγωγική μας παρέμβαση. Υποστήριξαν ότι πέρασαν πολύ όμορφα, πως ήταν χαρούμενα, πως τους άρεσε το παιχνίδι, ανέφεραν στιγμιότυπα παιχνιδιού που έπαιξαν, που όπως αποδεικνύεται τα απελευθέρωσαν δημιουργικά, τα βοήθησαν να βιώσουν ευχάριστες συγκινησιακές καταστάσεις αλλά και να διευρύνουν την συναισθηματική, ψυχοκινητική και γνωστική συμπεριφορά τους. Επίσης αναφέρθηκαν και σε στοιχεία της προβολής της ιστορίας, γεγονός που φανερώνει την αξία ύπαρξης της ως συνεπικουρικό εποπτικό εργαλείο μάθησης. Μέσα από την παιγνιώδη μορφή της συγκεκριμένης διδασκαλίας – παιδαγωγικής δράσης, με την αλληλεπίδραση των στοιχείων του μύθου ως παιδαγωγικά ερεθίσματα και μαθησιακές αφορμήσεις, τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να εξοικειωθούν και να οικειοποιηθούν, το καθένα στα δικά του μέτρα, ανθρώπινες αξίες αλλά και να διαμορφώσουν ιδανικά και εκφράσουν τις προσωπικές τους επιλογές.

14^η Ερώτηση:

«Έμαθες κάτι από αυτή την ιστορία; Τι έμαθες;»

[Διδακτικοί στόχοι: Νοητικές δεξιότητες: δημιουργία και χρήση κανόνων, Στάσεις]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π1: ... (Ανασηκώνει τους ώμους του και δε λέει κάτι.)

Π2: Έμαθα ότι το ποντίκι και το λιοντάρι βοήθησαν ο ένας τον άλλο, για να γίνουν μετά φίλοι.

Π3: Έμαθα ότι κάποιοι φίλοι, μικροί ή μεγάλοι, μπορούν να γίνουν φίλοι γιατί αυτό μας κάνει να νιώθουμε καλύτερα και η καρδιά μας είναι χαρούμενη!

Π4: ... (Δεν ήθελε να πει κάτι)

Π5: Ναι. Το ποντίκι βοήθησε το λιοντάρι όταν κόλλησε και κατάφεραν να γίνουν φίλοι.

Π6: Ναι έμαθα, ότι όλα τα ζώα μπορούν να γίνουν φίλοι! (Άραγε όπως μπορούν τα ζώα, μπορούν και οι άνθρωποι να γίνουν όλοι φίλοι;) Εε μπορούν, αα.. ακόμη κι ένας άνθρωπος μ' ένα λιοντάρι... Εκτός, αν δεν τον αγαπάει...

Π7: Τίποτα... (Μα δεν μπορεί, από αυτή την ιστορία δεν έμαθες τίποτα;) Μόνο να μοιράζομαι... (Ε, και είναι λίγο αυτό; Αυτό είναι σπουδαίο! Μπράβο σου!)

Π8: Δεν ξέρω... Τώρα θυμήθηκα... Έμαθα ότι ένας μικρός μπορεί να σώσει ένα μεγάλο.

Π9: Ότι το ποντικάκι και το λιοντάρι μπορούν να γίνουν φίλοι... Γιατί το ένα βοήθησε το άλλο.

Π10: Όχι.

Π11: Όχι, δεν έμαθα τίποτα απολύτως.

Π12: Ναι. Ότι μπορούν να γίνουν όλοι φίλοι αν βοηθήσουν ο ένας τον άλλο.

Π13: Εε.. Ναι. Έμαθα όλα τα ζώα... Αυτά...

Π14: Έμαθα ότι ένας μικρός μπορεί να βοηθήσει ένα μεγάλο.

Π15: Έμαθα ότι όποιος είναι μικρός κι όποιος είναι μεγάλος μπορούν να γίνουν φίλοι.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π16: Ναι. Την ιστορία για το λιοντάρι και το ποντίκι.

Π17: (Ανασηκώνει τους ώμους του..) Δεν ξέρω...

Π18: Ναι. Ότι το ποντίκι βοήθησε το λιοντάρι από τα δίχτυα. (Και τι σήμαινε αυτό;) Ότι μπορούμε να γίνουμε φίλοι.

Π19: Έμαθα, ότι θα είναι φίλοι για πάντα. Έγιναν φίλοι για να κάνουν πολλούς φίλους. (Και πώς θα τους έκαναν αυτούς τους φίλους;) Άμα τους έλεγε κάτι καλό, ναι, άμα τους έλεγε κάτι κακό, όχι..

Π20: Ναι. Έμαθα... Όταν σώζουμε κάποιον, να μη λέμε ότι είναι και πολύ μικροσκοπικός για να σώσει έναν άλλον. Όλοι έχουμε μία δύναμη για να βοηθάμε!

Π21: Ναι. Ότι το μικρό με το μεγάλο μπορούν να γίνουν φίλοι!

Π22: Ότι το λιοντάρι και το ποντίκι έγιναν φίλοι. (Έμαθες κάτι για σένα;) Όχι. (Για τους ανθρώπους;) Όχι.

Συμπεράσματα...

Στην ίδια λογική με την ερμηνεία των απαντήσεων της προηγούμενης ερώτησης, πιστεύω ότι οι διδακτικοί στόχοι που τέθηκαν εκπληρώθηκαν επιτυχώς. Όλα τα παιδιά απάντησαν αυθόρμητα, ειλικρινά και με την αυθεντικότητα που συνάδει στον προσωπικό χαρακτήρα του καθενός. Η πλειοψηφία των παιδιών μίλησε για την αξία της φιλίας, της αγάπης, της αλληλοβοήθειας, της έννοιας της δύναμης και της αδυναμίας. Αναφέρθηκαν δηλαδή, στις κυρίαρχες αξίες δηλαδή που προάγει ο μύθος του Αισώπου «Το λιοντάρι και το ποντίκι». Η παιγνιώδης διαδικασία, πλούσια σε παρεχόμενα αισθητηριακά ερεθίσματα κέντρισε το ενδιαφέρον των νηπίων, ενίσχυσε την προσοχή τους και τα οδήγησε σε θετικά μαθησιακά αποτελέσματα. Επομένως κατά την άποψή μου, ό,τι έμαθαν το έμαθαν σωστά.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Δύο παιδιά (Π:1,4) δεν θέλησαν να δηλώσουν εάν έμαθαν κάτι από την ιστορία, όμως η μη δήλωσή τους κι αυτή φανερώνει στάση. Το νήπιο Π:17 είπε πως δεν ξέρει. Βέβαια, υπάρχει και το ενδεχόμενο τα παιδιά να μη μπόρεσαν στη δεδομένη στιγμή να τοποθετήσουν σ' ένα λεκτικό πλαίσιο όσα βίωσαν και εσωτερίκευσαν.

Ακόμη, δύο παιδιά (Π:10,11) έδωσαν αρνητική απάντηση. Η μία εκφρασμένη απλά και η άλλη με απολυτότητα. Κάθε απάντηση, είναι ενδεικτική του δείγματος που έχουμε, εκφράζει την προσωπική άποψη των παιδιών και είναι αποδεκτή. Το εάν έμαθαν ή όχι κάτι, η ιστορία θα το δείξει...

Το σίγουρο πάντως είναι, όπως διαφαίνεται τόσο από τις συνεντεύξεις όσο και από τη βιντεοσκόπηση και τα σχέδια των παιδιών, ότι τα νήπια ανέπτυξαν την ικανότητα να εντοπίσουν και να αξιοποιήσουν γνωστικά τις σχέσεις που αναπτύχθηκαν μεταξύ του λιονταριού και του ποντικιού και τους κανόνες που διέπουν ή επηρεάζουν τις σχέσεις τους (δημιουργία και χρήση κανόνων). Και κατ' αντιστοιχία με τον πραγματικό κόσμο, ισχυροποιώντας το συναισθηματικό και γνωστικό τους δυναμικό, μέσω της ψυχοκινητικής τους δράσης, διαμόρφωσαν λειτουργικά αντίστοιχες ικανότητες και καλλιέργησαν τις προσωπικές τους αξίες. Κι αυτή η διαδικασία δεν συνέβη με τρόπο διδακτικό αλλά μέσα από τη βιωματική τους εμπλοκή σε μια δημιουργική διαδικασία (το θεατρικό παιχνίδι) που παρείχε διαρκώς ευκαιρίες για ελεύθερη σωματική αλλά και λεκτική έκφραση.

Επιπλέον, η συζήτηση που διεξήχθη με κάθε παιδί ξεχωριστά, στα πλαίσια της συνέντευξης (διασφαλίζοντας το χωροχρονικό πλαίσιο σε συνδυασμό με τον παιδαγωγικό χειρισμό και την παροχή ψυχοσυναισθηματικής ασφάλειας), βοήθησε τα παιδιά να επεξεργαστούν τις πληροφορίες που είχαν εσωτερικεύσει από το παιχνίδι (μέσω των γνωστικών τους λειτουργιών) και να οδηγηθούν στις τελικές τους απόψεις - θέσεις που μας ανέφεραν. Πραγματοποιήθηκε, δηλαδή, ένα είδος μεταγνωστικής επεξεργασίας που οδήγησε τα παιδιά στο να σχηματοποιήσουν αξίες – ιδανικά και να τις εκφράσουν αυθόρμητα, ευχάριστα κι ανώδυνα.

6.2. Τα σχέδια των παιδιών

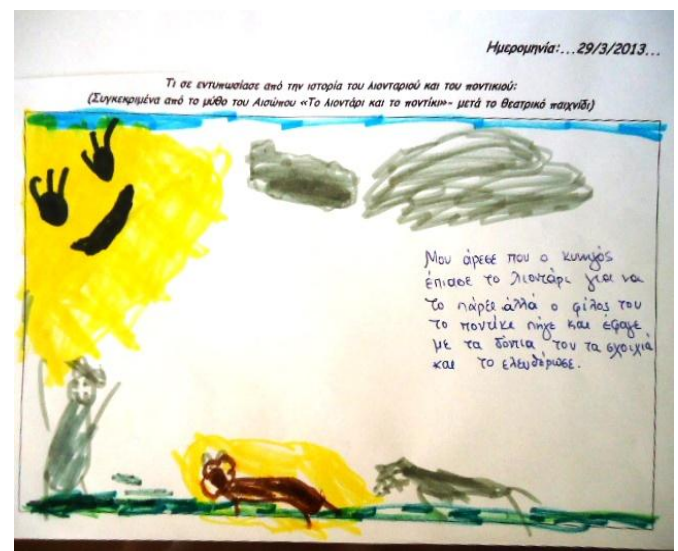
6.2.1. Η συγκριτική μελέτη

Αρχικά θα παρουσιάσουμε τα σχέδια των 13 παιδιών που συμμετείχαν και στις δύο παιδαγωγικές δράσεις (παρακολούθηση θεατρικής παράστασης και θεατρικό παιχνίδι) και θα επιχειρήσουμε κάποιες ερμηνείες. Πρώτα θα εμφανίζεται το σχέδιο που διαδέχθηκε τη θεατρική παράσταση, το οποίο προηγήθηκε χρονικά (12/3/2013) κι έπειτα ακολουθεί το σχέδιο που διαδέχτηκε το θεατρικό παιχνίδι (29/3/2013). Συγκριτική μελέτη πραγματοποιείται για τα παιδιά Π:2,4,6,8,10,11,15,17,18,19,20,21,22.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Τα σχέδια των παιδιών & συμπεράσματα....

Π2:

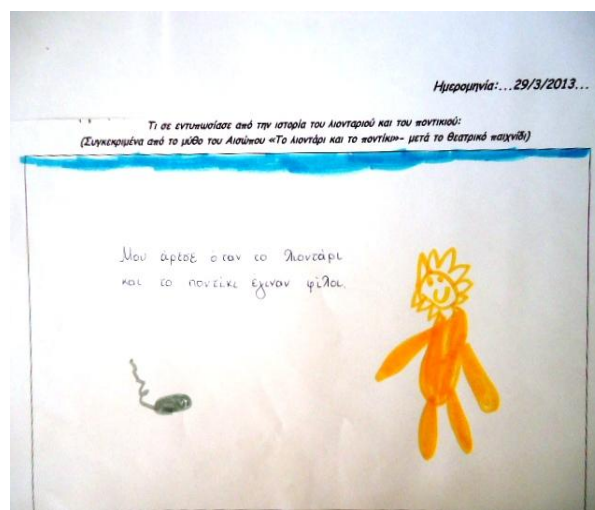


Συμπέρασμα...

Παρατηρώντας τα σχέδια και τις ερμηνείες του Π2, σημειώνουμε ότι και στις δύο περιπτώσεις το παιδί οικειοποιήθηκε τα μηνύματα του μύθου και ειδικά στο 2^ο σχέδιο αναφέρθηκε στην αξία της φιλίας αλλά και την ελευθερία που δίνει ο ένας φίλος στον άλλο, λέγοντας... «Μου άρεσε πολύ που το λιοντάρι έπιασε το ποντίκι, του είπε 'θα γίνεις φίλος μου' και το άφησε να φύγει».

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π4:

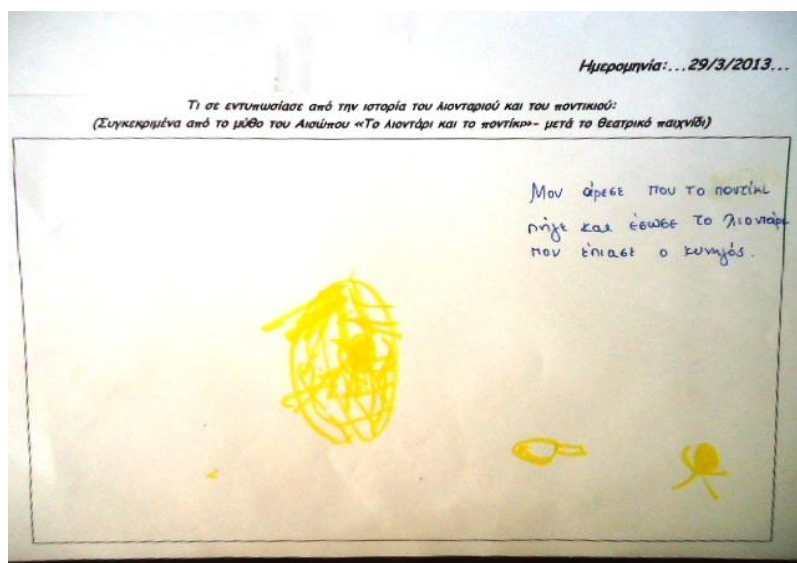
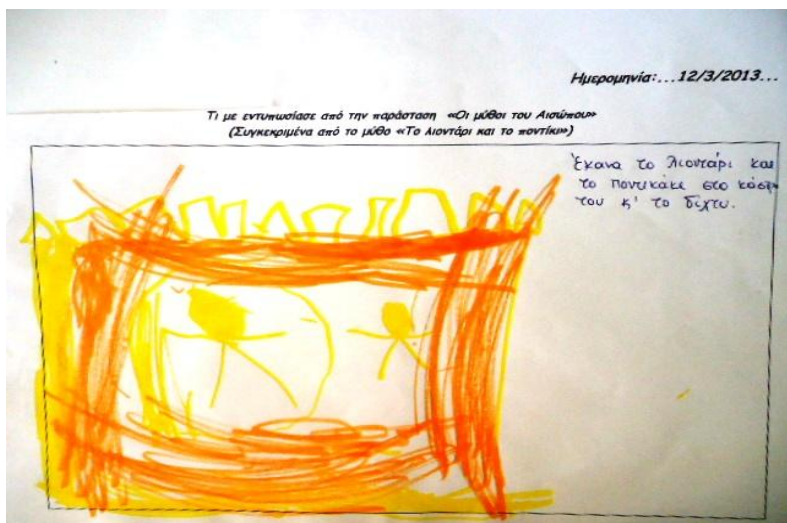


Συμπέρασμα...

Το Π4 στο 1^ο σχέδιο ανέφερε ότι το λιοντάρι σκότωσε το ποντίκι, γεγονός που δεν συνέβη και μαρτυρά ίσως μια υποθετική του ερμηνεία περί επικράτησης του «δυνατού» έναντι του «αδυνάτου» αλλά και την έλλειψη προσοχής στην ιστορία που παρακολούθησε. Στο 2^ο σχέδιο αναφέρθηκε στη «φιλία» των δύο ζώων. Γεγονός που αποδεικνύει ότι η συνολική παιδαγωγική μας παρέμβαση (το θεατρικό παιχνίδι, η συζήτηση, η προβολή της ιστορίας και οι προβληματισμοί που κλήθηκε να αναστοχαστεί κατά τη διάρκεια της συνέντευξης) βοήθησε το παιδί όχι απλά να αναπαραστήσει τους ήρωες αλλά και να προσδιορίσει τη σχέση τους. Επίσης, η δήλωσή του «μου άρεσε όταν το λιοντάρι και το ποντίκι έγιναν φίλοι» επιβεβαιώνει την αξία που έχει η φιλία για το παιδί και τη συναισθηματική απόλαυση που λαμβάνει από αυτό το γεγονός.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π6:

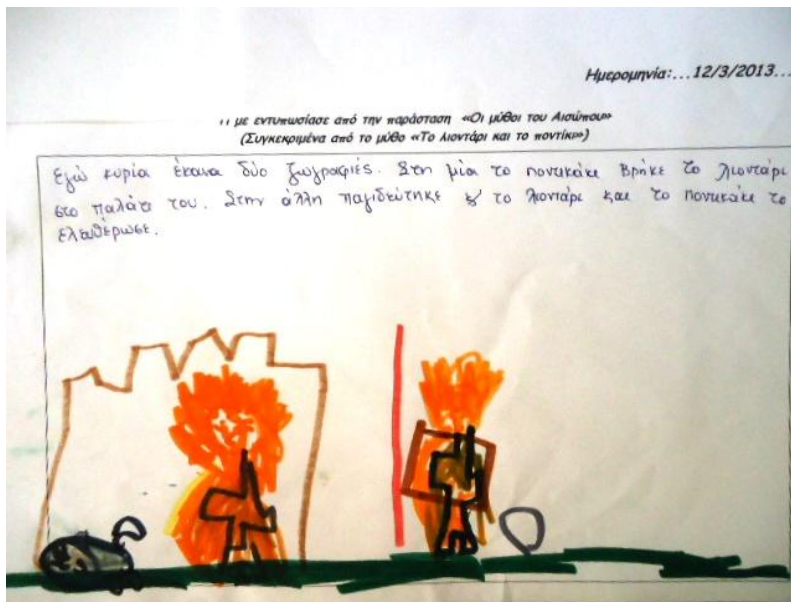


Συμπέρασμα...

Το Π6 στο 1^ο σχέδιο αναφέρεται σ' ένα κάστρο που δεν υπήρχε στην ιστορία, αλλά αναφέρει σωστά το περιστατικό αιχμαλωσίας του λιονταριού. Στο 2^ο σχέδιο εξέλιξε την ιστορία αναφέροντας τη λύση της αιχμαλωσίας και εξέφρασε την άποψή του για το γεγονός, λέγοντας «Μου άρεσε που το ποντικάκι έσωσε το λιοντάρι που έπιασε ο κυνηγός». Γεγονός που αποδεικνύει τη συνδυαστική ευεργετική επίδραση της παρακολούθησης της παράστασης και της παιδαγωγικής μας παρέμβασης. Η ενεργητική συμμετοχή του παιδιού σε όλες τις δράσεις στην τάξη ενεργοποίησε το ενδιαφέρον, κινητοποίησε την προσοχή του και το βοήθησε να εμβαθύνει στα στοιχεία μιας ιστορίας που ήδη γνώριζε.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π8:



Συμπέρασμα...

Το Π8 στο 1^ο σχέδιο έβαλε μια δική του προσθήκη, ένα παλάτι για το λιοντάρι, αλλά απέδωσε και λεκτικά το στιγμιότυπο που το ποντίκι ελευθέρωσε το λιοντάρι. Στο 2^ο σχέδιο, η εικαστική απόδοση είχε απόλυτη σχέση με την οπτικοποίηση που έκανε το παιδί στο θεατρικό παιχνίδι, και συγκεκριμένα στο στιγμιότυπο όπου τα ποντικάκια ελευθέρωσαν τα λιοντάρια. Οι εικαστικές αποδόσεις αλλά και οι σχολιασμοί και αυτού του παιδιού μαρτυρούν την επιτυχία της παιδαγωγικής παρέμβασης (νοηματικά αλλά και ψυχαγωγικά) για το παιδί αλλά και τη συμπληρωματική της αξία στα ερεθίσματα που είχε ήδη λάβει από την παρακολούθηση της παράστασης.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π10:



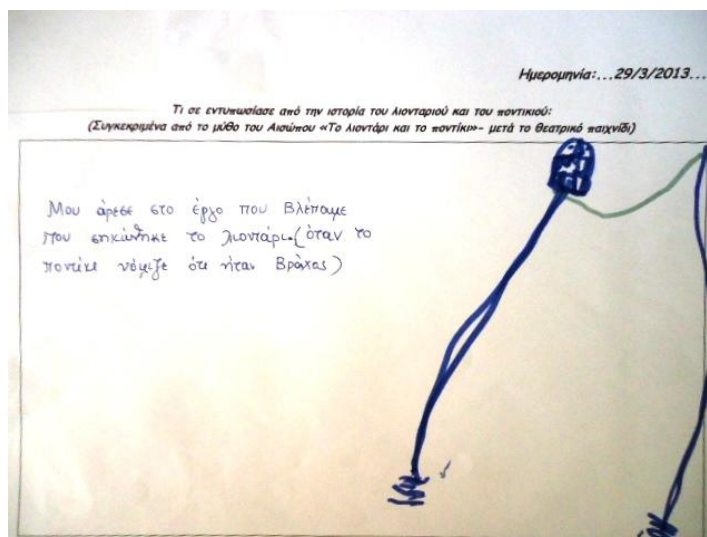
Συμπέρασμα...

Το Π10 και στα δύο σχέδια αναφέρθηκε σε συγκεκριμένα στιγμιότυπα που του άρεσαν, αποδεικνύοντας τη παιδαγωγική αξία της παρακολούθησης της θεατρικής παράστασης αλλά και της συμμετοχής στην παιδαγωγική μας παρέμβαση. Στο 2^ο σχέδιο, η εικαστική απεικόνιση είναι φωτογραφική της δράσης του θεατρικού παιχνιδιού, συγκεκριμένα του ομαδικού δρώμενου στο οποίο συμμετείχε ως ποντίκι που μαζί με τους φίλους του (τα υπόλοιπα ποντίκια) ελευθέρωσαν τα λιοντάρια. Το παιδί ανέφερε και λεκτικά, ότι αυτό το γεγονός του άρεσε περισσότερο, μαρτυρώντας έτσι και τον καταλυτικό ρόλο του παιχνιδιού στην έκφραση των συναισθημάτων, στην ψυχαγωγία, την απόλαυση και την ανάλογη ολοκλήρωση του εαυτού.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π11:

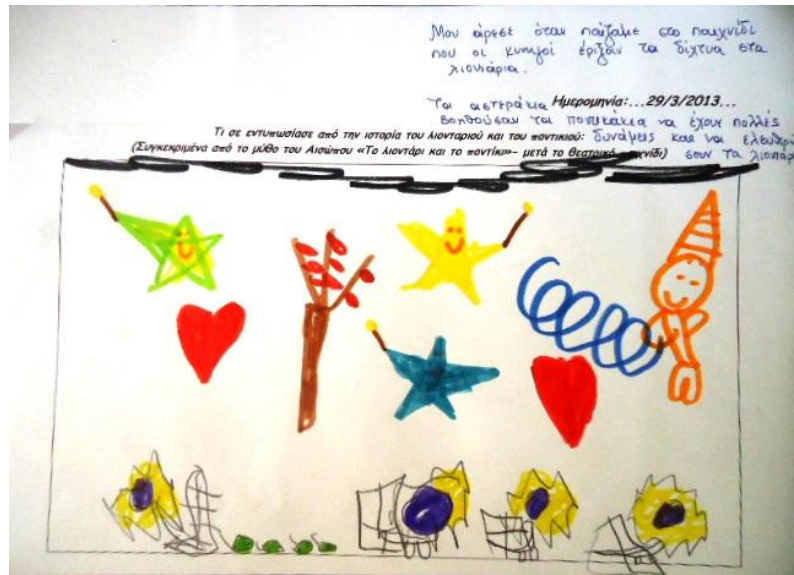
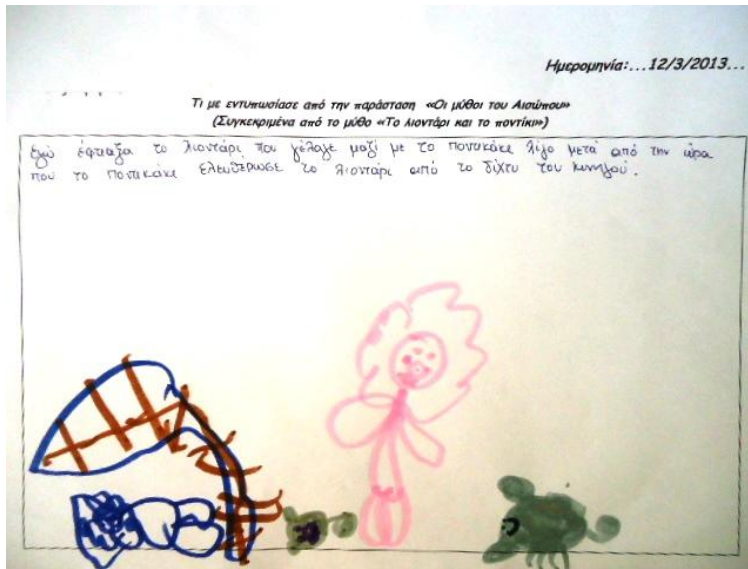


Συμπέρασμα...

Το Π11, σύμφωνα με ότι μας περιέγραψε στο 1^ο σχέδιο, είχε συγκρατήσει στη μνήμη του μόνο τους δύο ήρωες της ιστορίας. Σε όσα μας ανέφερε για την ιστορία, διαπιστώσαμε ότι είχε μια διάχυτη εικόνα, χωρίς να έχει καταλάβει το νόημα της. Στο 2^ο σχέδιο (μετά το θεατρικό παιχνίδι), όπως είναι εμφανές, μας έδειξε ένα πολύ συγκεκριμένο στιγμιότυπο, το οποίο επέλεξε από όσα βίωσε αλλά και παρακολούθησε, λέγοντας «Μου άρεσε στο έργο που βλέπαμε που σηκώθηκε το λιοντάρι, όταν το ποντίκι νόμιζε πως ήταν βράχος». Γεγονός, το οποίο απέδωσε και εικαστικά με ιδιαίτερη ακρίβεια. Η σκηνή που απεικόνισε διαδραματίστηκε στην προβολή του βίντεο.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π:15

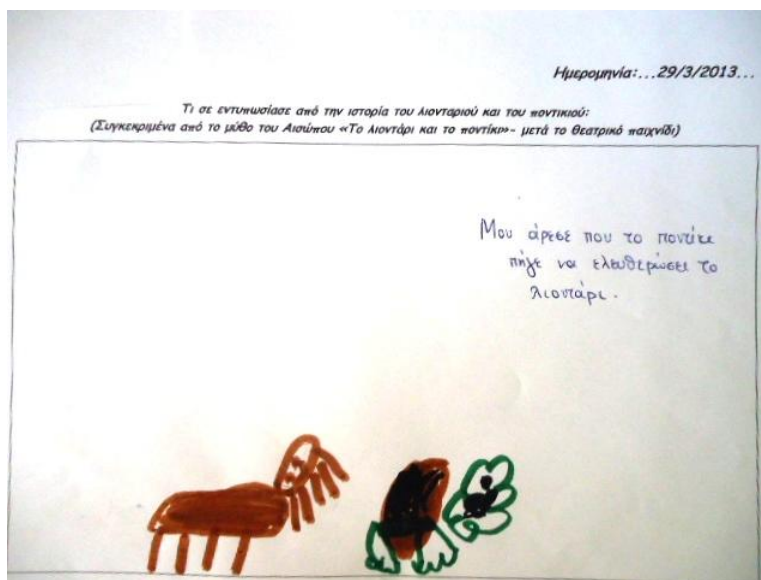
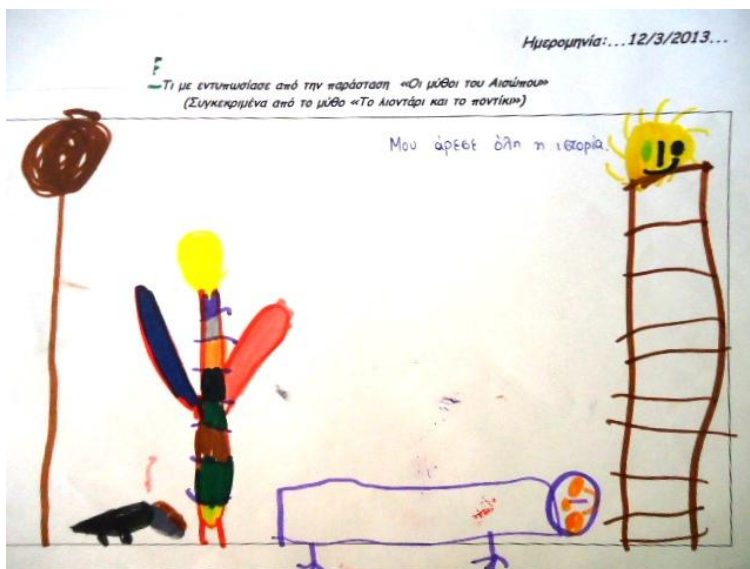


Συμπέρασμα...

Το Π15 στο 1^ο σχέδιο, μας έδειξε ότι είχε μια σαφή κατανόηση της ιστορίας και στο 2^ο σχέδιο μας ανέφερε ότι του άρεσε πολύ που έπαιξε στο παιχνίδι, παραδειγματίζοντας συγκεκριμένα στιγμιότυπα της δράσης. Και στα δύο σχέδια, και ιδιαιτέρως στο 2^ο, απέδωσε εικαστικά και τη συναισθηματική του κατάσταση σε σχέση με τα δρώμενα, με σχέδια που γι' αυτό συμβολίζουν τη χαρά (αστεράκια, καρδούλες, σερπαντίνες κλπ), τα οποία συνηθίζει να απεικονίζει στα έργα του υποδηλώνοντας τον ενθουσιασμό του.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π17:

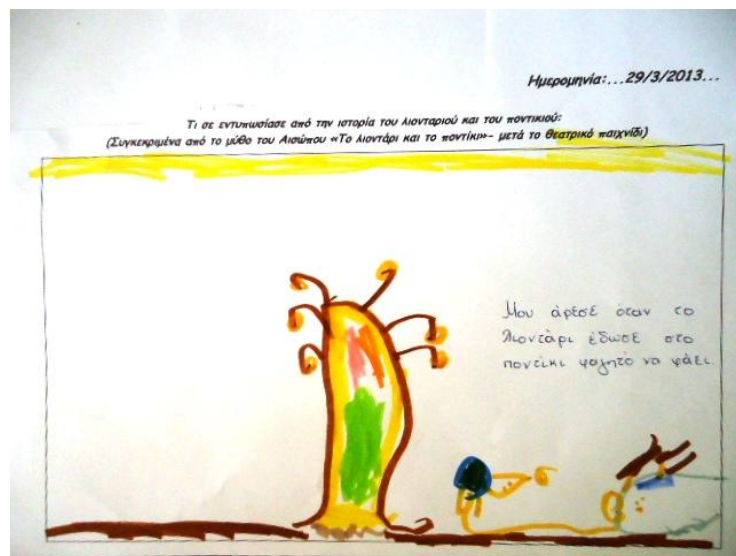
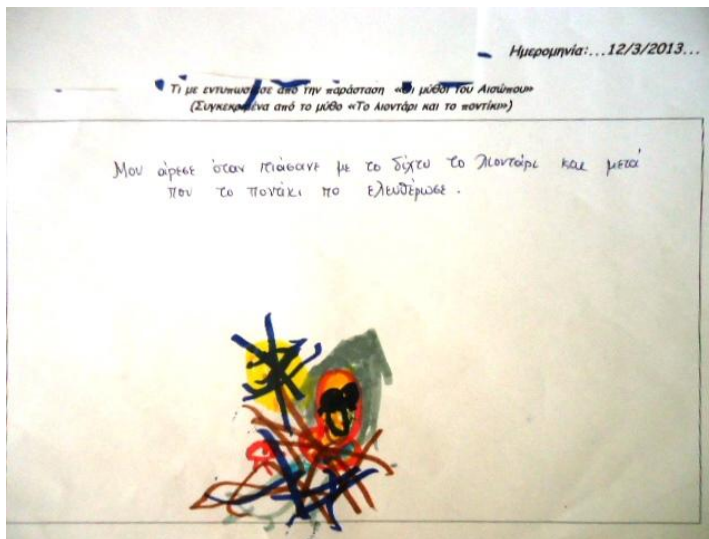


Συμπέρασμα...

Το Π17 στο 1^ο σχέδιο, αποτύπωσε με όμορφα χρώματα και σχέδια στοιχεία της ιστορίας, αλλά μας είπε γενικά ότι του άρεσε όλη η ιστορία, γεγονός που σημαίνει ότι δεν του έκανε κάτι ιδιαίτερη εντύπωση. Στο 2^ο σχέδιο, ήταν πολύ πιο συγκεκριμένο, ανέφερε ότι του άρεσε που το ποντίκι πήγε να ελευθερώσει το λιοντάρι. Γεγονός που δηλώνει ότι οικειοποιήθηκε σε μεγαλύτερο βαθμό την ιστορία, απ' ότι στην προηγούμενη εμπειρία του. Επίσης, με την απάντησή του υποδήλωσε πιθανότατα και την ηθική ικανοποίηση που αισθάνθηκε από τη λύση της αιχμαλωσίας του λιονταριού.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π18:

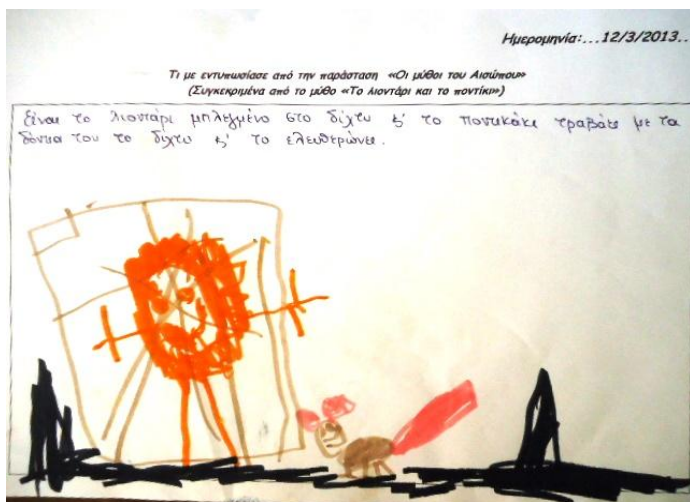


Συμπέρασμα...

Το Π18 απέδωσε με σαφήνεια και στα δύο σχέδια τα μηνύματα του μύθου και αναφέρθηκε σε συγκεκριμένα στιγμιότυπα, τα οποία ήταν διαφορετικά κάθε φορά. Στο 1^ο σχέδιο εστίασε στην απελευθέρωση του λιονταριού από το ποντίκι. Στο 2^ο σχέδιο, επικεντρώθηκε στη στιγμή που το λιοντάρι βοηθάει το ποντίκι να πάρει φαγητό από ένα δέντρο. Πρόκειται για στιγμιότυπο που παρουσιάζεται στην προβολή του μύθου και μάλιστα έχει αποτυπωθεί εικαστικά από το παιδί σχεδόν φωτογραφικά στο σχέδιο. Και τα δύο σχέδια αποδεικνύουν το έντονο ενδιαφέρον του παιδιού κατά τη διάρκεια και των δύο θεατρικών περιστάσεων (παράσταση και παιδαγωγική παρέμβαση) αλλά και την προσήλωσή του στη λεπτομέρεια.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π19:



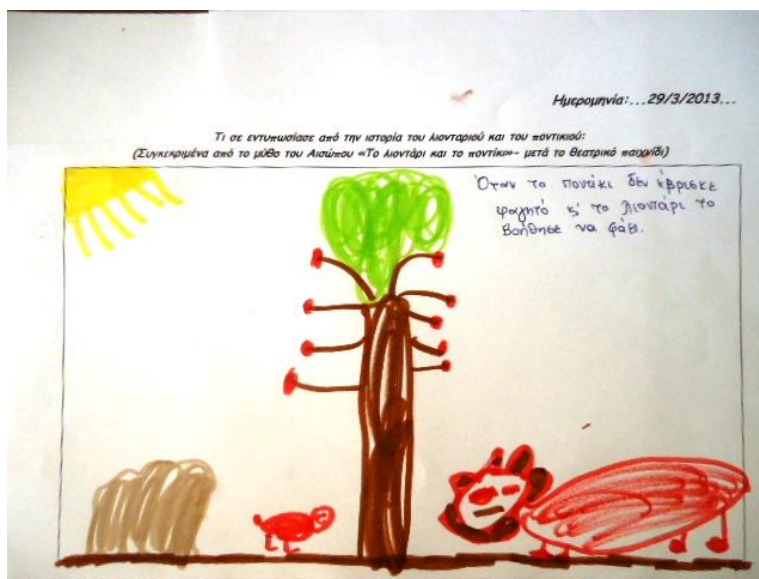
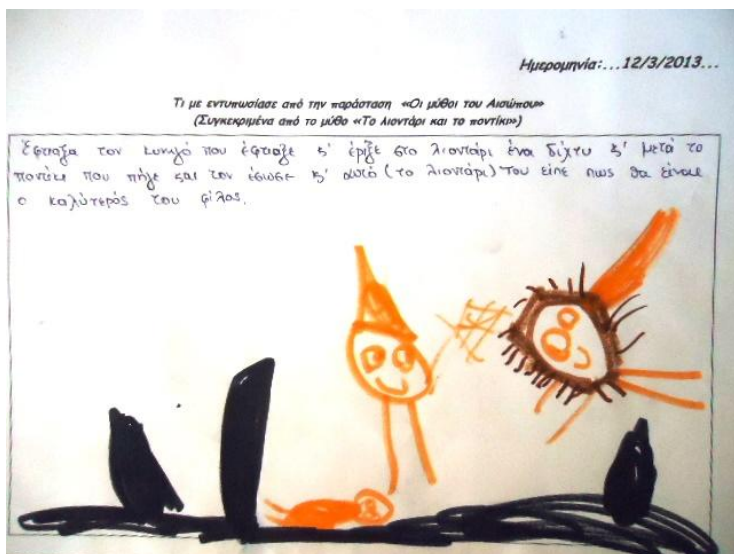
Συμπέρασμα...

Το Π19, όπως και προηγούμενα παιδιά, στο 1^ο σχέδιο εστίασε σε ένα στιγμιότυπο του μύθου που του άρεσε νοηματικά, ενώ στο 2^ο σχέδιο εστίασε σε μια βιωματική κατάσταση, σ' ένα στιγμιότυπο του παιχνιδιού που έπαιξε με τους φίλους του αξιοποιώντας στοιχεία του μύθου. Άλλο ένα γεγονός που αποδεικνύει την αξία της κοινωνικής διάστασης του θεατρικού παιχνιδιού. Στο 2^ο σχέδιο, τα σκίτσα του ήταν ακόμη πιο λεπτομερή από αυτά του 1^{ου} (χρησιμοποίησε και μολύβι για να σχεδιάσει με λεπτομέρεια τα δίχτυα, τα πρόσωπα των κυνηγών και να δώσει ένταση στα σώματα των λιονταριών), γεγονός που μαρτυρά την καλύτερη εμπέδωση του μύθου όντας δρών αντί παρατηρητής. Τέλος, στο 2^ο σχέδιό του διαφαίνονται έντονα τα συναισθήματα των ηρώων.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π20:

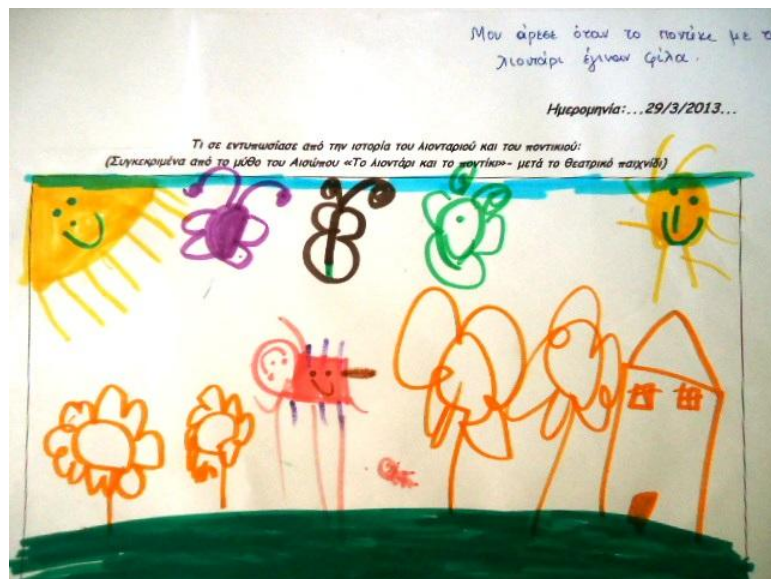


Συμπέρασμα...

Το Π20 σε κάθε σχέδιο απέδωσε ιχνογραφικά κι ένα διαφορετικό στιγμιότυπο του μύθου που του άρεσε. Γεγονός που μας δείχνει ότι ο ίδιος μύθος, μέσα απο διαφορετικές μαθησιακές διαδικασίες, μπορεί να κάνει νέες αποκαλύψεις στο παιδί. Επιπλέον, στο 2^ο σχέδιο, το παιδί έχει αναπαραστήσει στη ζωγραφική του εικαστικά στοιχεία από την προβολή του μύθου, με μεγάλη πιστότητα. Αποδεικνύοντας, για ακόμη μία φορά τη δύναμη της εικόνας στην εντύπωση πληροφοριών στον άνθρωπο, και συγκεκριμένα στην περίπτωση μας στο νήπιο που παρακολούθησε την προβολή.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π21:

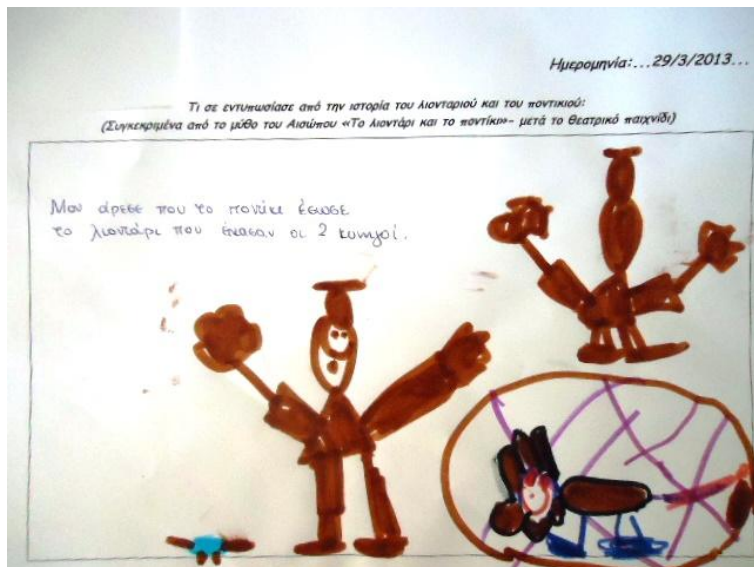


Συμπέρασμα...

Το Π21 ιχνογραφεί σε κάθε σχέδιό του ένα διαφορετικό στιγμιότυπο του μύθου αποδεικνύοντας τις πολλαπλές θεάσεις - εστιάσεις που μπορεί να κάνει ένα παιδί στον ίδιο μύθο ανάλογα με την παιδαγωγική – πολιτισμική περίσταση. Και στα δύο σχέδια, φαίνεται η κατανόηση των μηνυμάτων του μύθου. Στο 1^ο σχέδιο προβάλλει τη διάσωση του λιονταριού από το ποντίκι και στο 2^ο σχέδιο την επίτευξη της φιλίας τους που οδηγεί, σύμφωνα με την εικαστική απόδοση και τη μαρτυρία του παιδιού, σε στιγμές ευτυχίας. Συμπέρασμα: η πλήρης επίτευξη επιτυχίας της παιδαγωγικής παρέμβασης.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π22:



Συμπέρασμα...

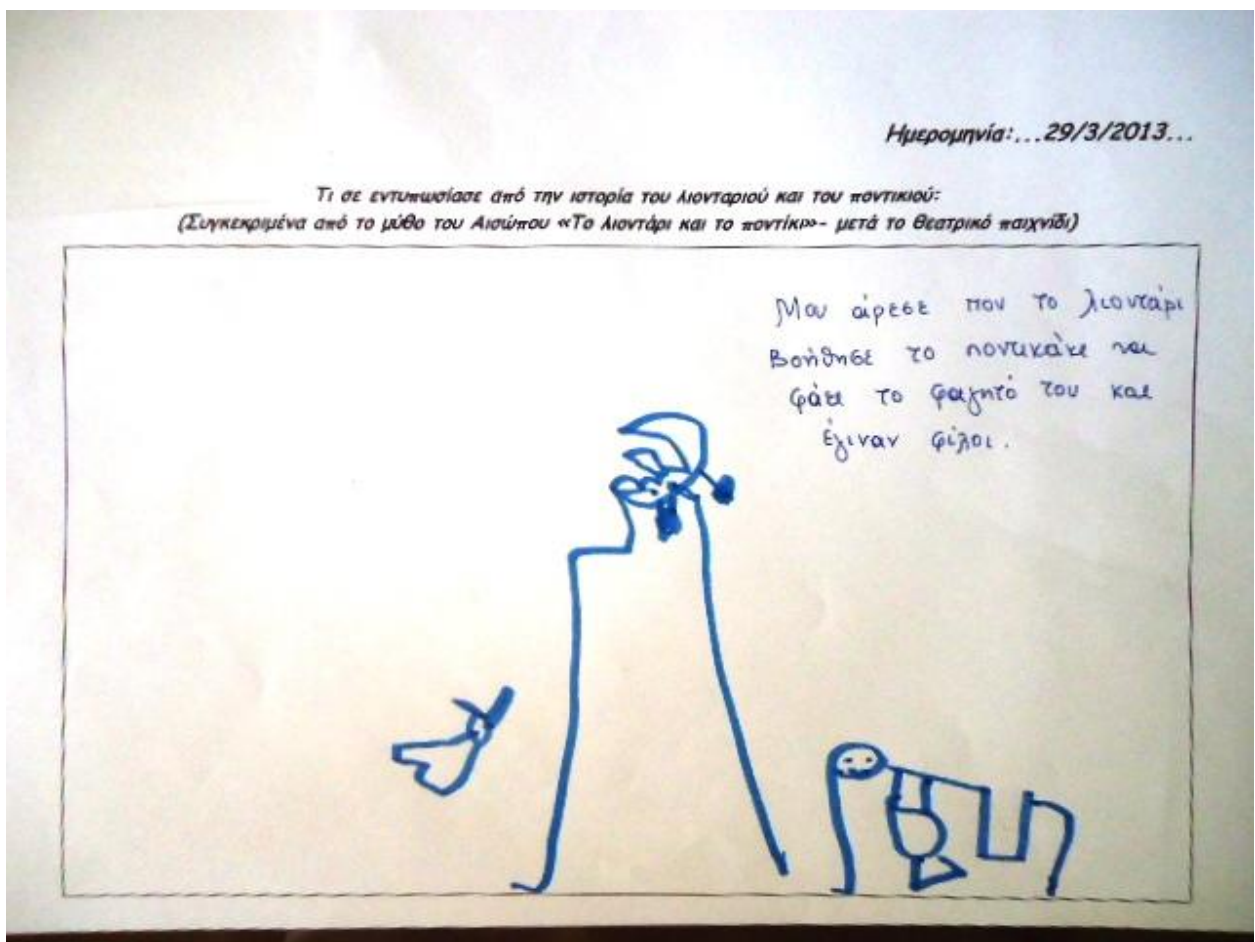
Το Π22 ιχνογραφεί στα δύο σχέδιά του δύο διαφορετικά στιγμιότυπα του μύθου. Άλλη μια απόδειξη της διαφορετικής εστίασης ανάλογα με την παιδαγωγική περίσταση. Και στις δύο περιπτώσεις, το παιδί ευαισθητοποιήθηκε από τα πολιτισμικά δεδομένα του μύθου και απέδωσε εικαστικά τις εντυπώσεις του με έμφαση στη λεπτομέρεια των δράσεων.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

5.2.2. Η παράθεση των υπόλοιπων σχεδίων

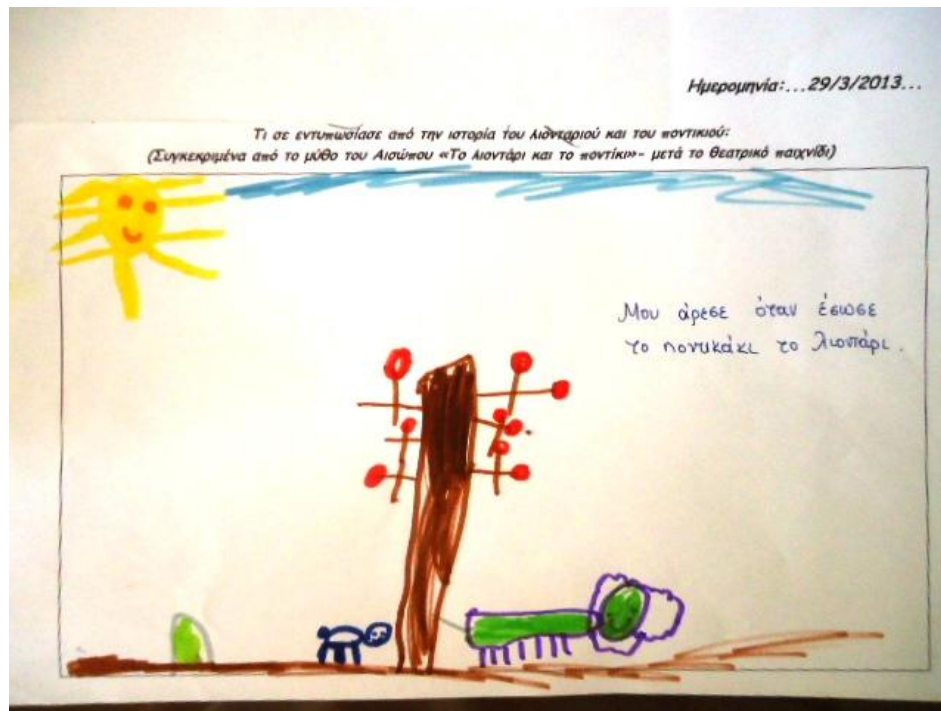
Στο συγκεκριμένο μέρος, θα παρουσιάσουμε τα σχέδια των 9 παιδιών που δεν είχαν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν την θεατρική παράσταση, συμμετείχαν όμως στην παιδαγωγική δράση (θεατρικό παιχνίδι) και θα εξάγουμε τα συμπεράσματά μας. Τα σχέδια που παραθέτονται πιο κάτω, διαδέχθηκαν το θεατρικό παιχνίδι (29/3/2013). Πρόκειται για τις δημιουργίες των παιδιών Π:1,3,5,7,9,12,13,14,16.

Π1:



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π3:

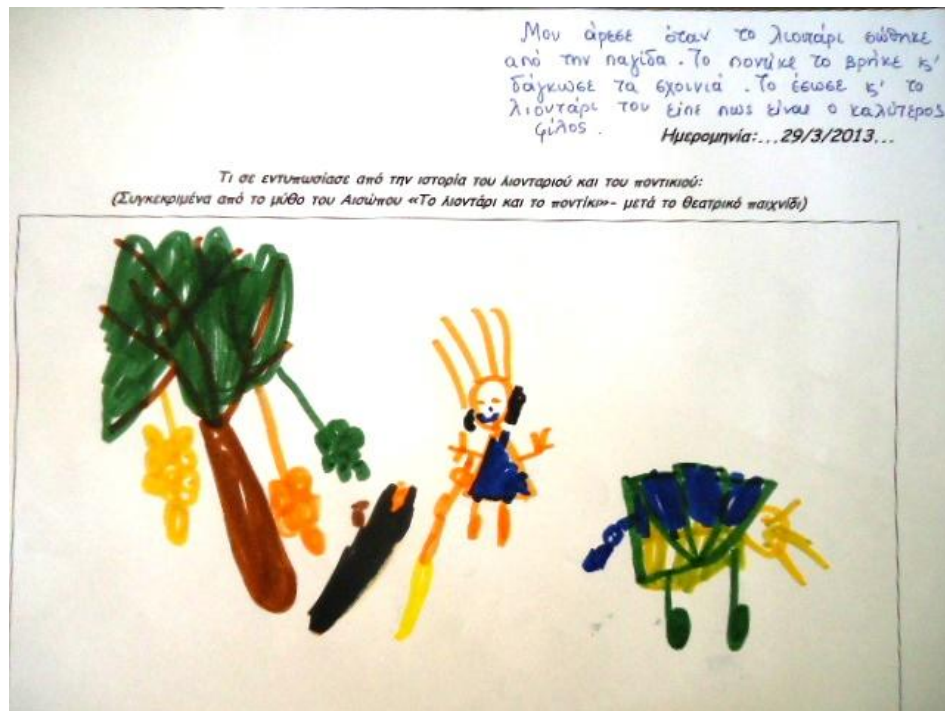


Π5:



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π7:

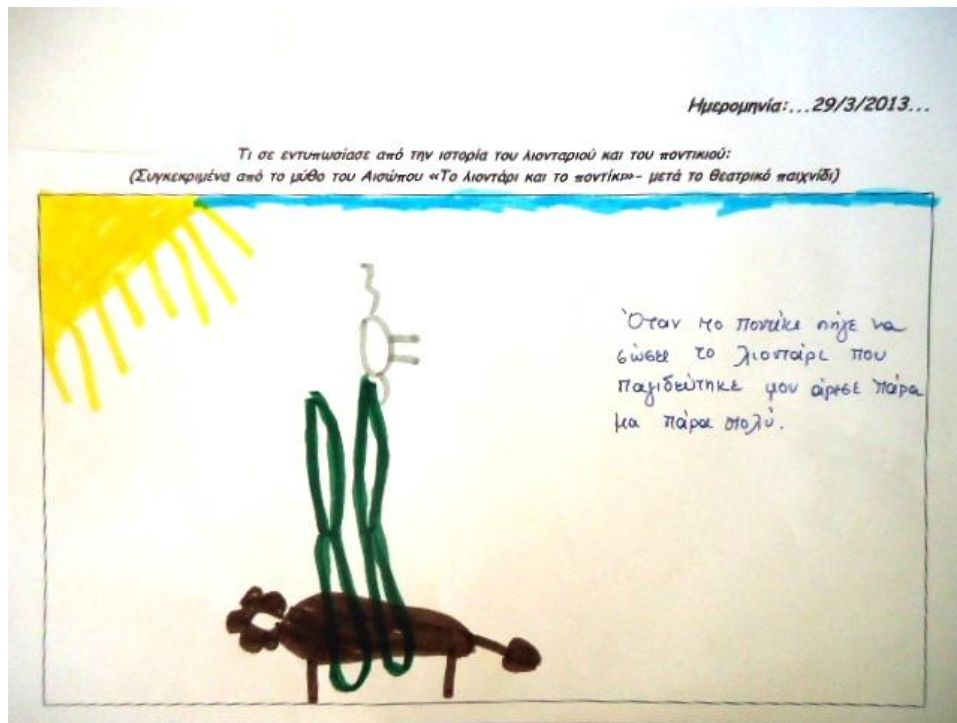


Π9:

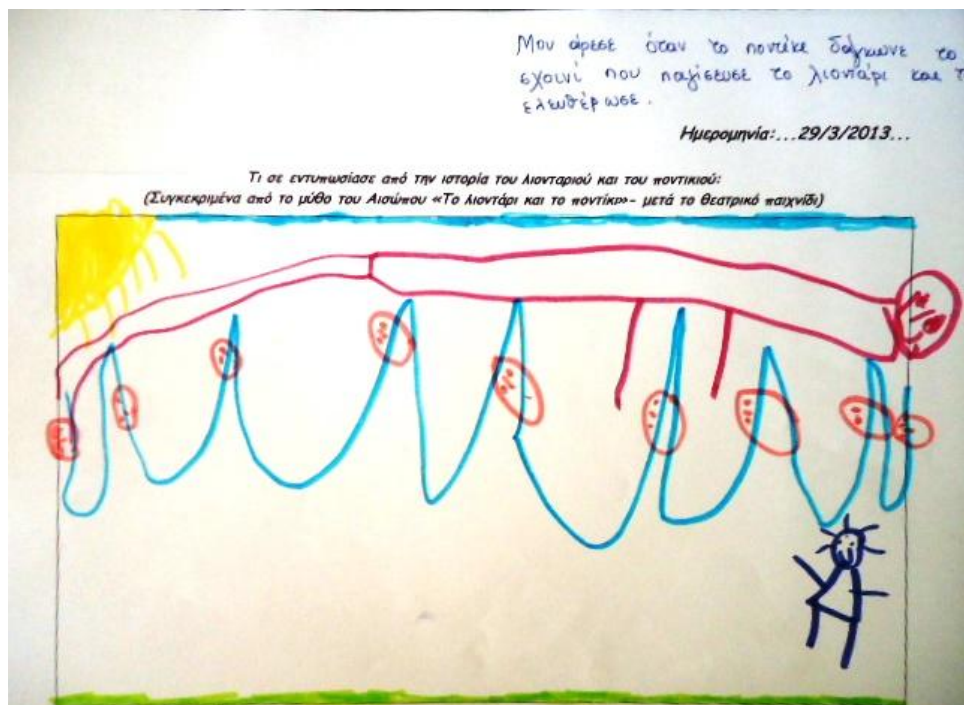


ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π12:

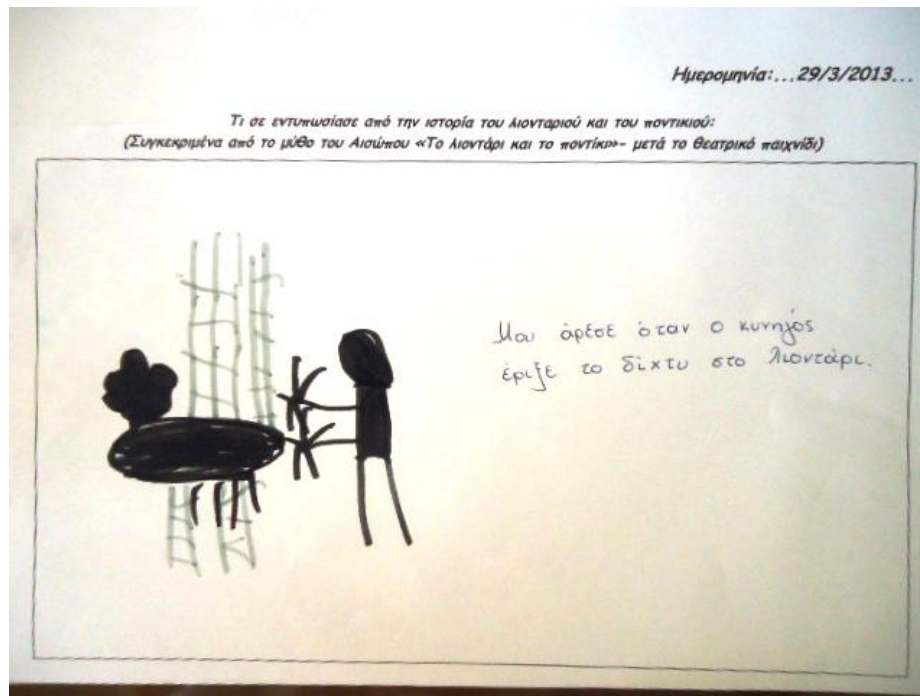


Π13:

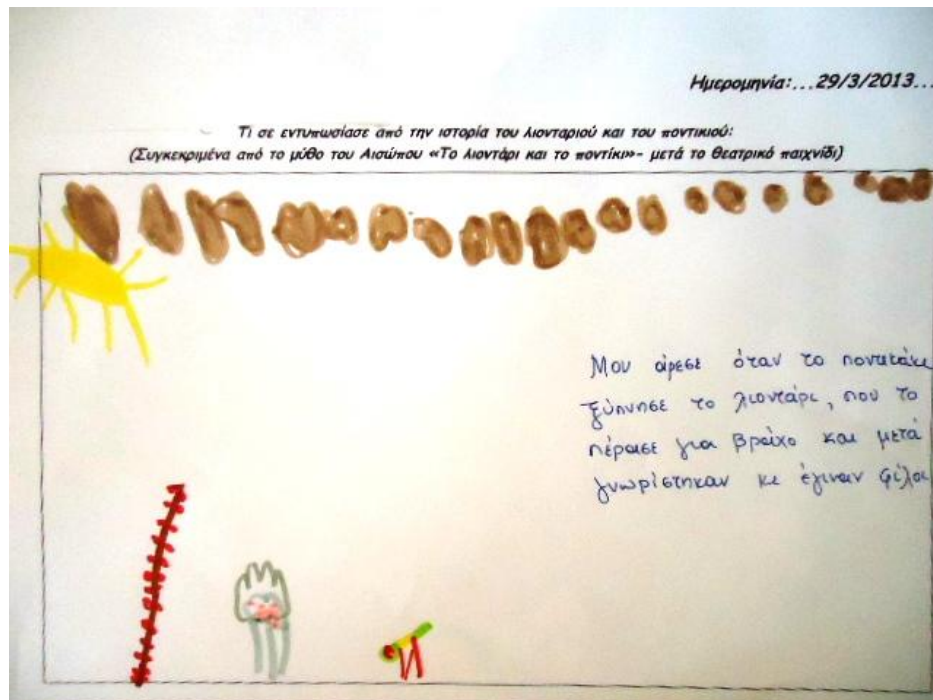


ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Π14:



Π16:



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Συμπέρασμα...

Τα ιχνογραφήματα των παιδιών εμφανώς αποδεικνύουν ότι η παιδαγωγική μας παρέμβαση με την αξιοποίηση του θεατρικού παιχνιδιού κατάφερε να εμφυσήσει τις αξίες (τα ιδανικά) που προβάλλει ο μύθος σε όλα τα παιδιά, παρόλο που δεν είχαν συμμετάσχει στην προηγούμενη πολιτισμική εμπειρία. Το αποτέλεσμα αυτό οφείλεται στην παιδαγωγική δύναμη που φέρουν οι βιωματικές εμπειρίες στα πλαίσια της μάθησης, στην αξία του παιχνιδιού (και δη του θεατρικού παιχνιδιού) στην απελευθέρωση του εαυτού και στην εύρεση ουσιαστικού νοήματος για μάθηση από τα παιδιά, αλλά και στην αμεσότητα και τη διαχρονικότητα του αισώπειου μύθου, ο οποίος μέσω της απλότητάς του και της αλληγορίας απευθύνεται στα αρχέγονα ένστικτα και τη φυσική λογική κάθε πλάσματος.

7. ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο κεφάλαιο αυτό, παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που βγήκαν από την επεξεργασία και ανάλυση των δεδομένων που καταγράφηκαν κατά τη διάρκεια της συμμετοχής των παιδιών στο θεατρικό παιχνίδι, από τις συνεντεύξεις και τα ιχνογραφήματά τους. Βάσει της ανάλυσης των συγκεκριμένων ερευνητικών ευρημάτων, αποκομίσθηκαν τα ακόλουθα συμπεράσματα.

Όλα τα παιδιά που συμμετείχαν, ήταν πολύ ανοιχτά στη δημιουργική διαδικασία, ήταν πολύ θετικά στο παιχνίδι, ήταν αυθόρμητα, με χαρούμενη διάθεση. Το θεατρικό παιχνίδι βοήθησε τα παιδιά να εξελίξουν την συναισθηματική, την ψυχοκινητική συμπεριφορά και τις γνωστικές τους ικανότητες. Αντίστοιχες μαθησιακές κατακτήσεις αναφέρονται στις έρευνες των Σιβροπούλου Ε. & Τσαπακίδου Α. (2009) και Κατσαρίδου Μ. (2011).²⁷⁰

Μέσα από το παιχνίδι, αξιοποιώντας τα ερεθίσματα που τους δόθηκαν σχημάτισαν με τη φαντασία τους τις έννοιες που πραγματευόταν ο αισώπειος μύθος «Το λιοντάρι και το ποντίκι» και τις αναπαρήγαγαν με τη σωματική τους έκφραση. Στη συνέντευξη μας τα απέδωσαν επιτυχώς και λεκτικά. Το γεγονός αυτό μας αποδεικνύει ότι νοηματοδότησαν τα ερεθίσματα που δέχθηκαν. Το συγκεκριμένο ερευνητικό εύρημα, το οποίο αποδεικνύει την κατανόηση του μύθου μέσω της σωματικής και λεκτικής έκφρασης, επιβεβαιώνεται στα πορίσματα των σχετικών ερευνών των Σιβροπούλου Ε. & Τσαπακίδου Α. (2009) και Κατσαρίδου Μ. (2011).

Τα παιδιά ανέφεραν όλα τα ζώα στα οποία «μεταμορφώθηκαν» με πολλή χαρά και δημιουργική διάθεση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο ενθουσιασμός με τον οποίο έπαιζαν φάνηκε και στη φωνή τους την ώρα που τα ανέφεραν αλλά και στον τρόπο με τον οποίο μας τα είπαν. Παράλληλα, βίωσαν την απελευθέρωση της σωματικής τους έκφρασης μέσα από τον ελεύθερο αυτοσχεδιασμό στα πλαίσια του θεατρικού παιχνιδιού.

²⁷⁰ Όπως αναφέρονται στο τμήμα της παρούσας εργασίας ΜΕΛΕΤΗ ΣΧΕΤΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΩΝ στις σελίδες 132-136.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Συμμετέχοντας στο «παιχνίδι ρόλων» (κάνοντας τις προσωπικές μεταμορφώσεις στο αγαπημένο τους ζώο) ένιωσαν ακόμη μεγαλύτερη ένταση στο συναίσθημά τους, ενώ ταυτόχρονα ενισχύθηκε και η αυτοεκτίμησή τους, καθώς στην προκειμένη δράση όλη η προσοχή της τάξης ήταν στραμμένη στην ατομικότητα του κάθε παιδιού και σε ό,τι αυθόρμητα παρουσίαζε στους άλλους. Προφανώς, η θετική ενίσχυση που αισθάνθηκαν αλλά και η δύναμη του προσωπικού ατομικού βιώματος ήταν αρκετά ισχυρές, για τα παιδιά, κατά τη διάρκεια της συνέντευξης διαπιστώθηκε ότι αρκετά, επικέντρωσαν και αναφέρθηκαν σε ένα ζώο (αυτό που έπαιζαν ως αγαπημένο τους στο παιχνίδι ρόλων). Τα συγκεκριμένα ερευνητικά ευρήματα ενισχύονται από τα πορίσματα της έρευνας της Κατσαρίδου Μ. (2011) αναφορικά με τη θετική ανταπόκριση των παιδιών στη δράση και τη θεατρική έκφραση.

Τα νήπια με ελεύθερη σωματική κίνηση (ψυχοκινητική συμπεριφορά) ανέπτυξαν την εικόνα που έχουν εννοιολογικά σχηματίσει για το λιοντάρι. Η φυσικότητα και ο αυθορμητισμός της αντίδρασης τους, είναι χαρακτηριστικό της ηλικίας τους και προσδίδει αυθεντικότητα. Εστίασαν την προσοχή τους στη δύναμη του λιονταριού και συγκεκριμένα, στην καθολικότητα της αποδοχής του ως «βασιλιά» (των ζώων, της ζούγκλας, γενικότερα...), ως κάτι ανώτερο δηλαδή ιεραρχικά σε σχέση με άλλους. Γεγονός, το οποίο φανερώνει την αίσθηση του καθήκοντος αλλά και μαρτυρά την αποδοχή ενός κοινωνικού στερεοτύπου, την ανάγκη τους για «μεταμόρφωση» στο «δυνατό» ζώο. Αναφέρθηκαν επίσης στην «αγριάδα», προβάλλοντας ίσως ένα ρεαλιστικό φόβο. Μιλώντας για το ποντίκι, εστίασαν στο μικρό του μέγεθος με συμπάθεια, πρόβαλαν το χαρακτηριστικό της «καλοσύνης» του, το περιέγραψαν ως «χαρούμενο», χρησιμοποίησαν υποκοριστικά και του έδωσαν χαρακτηριστικά ρεαλιστικά, τα οποία έχουν εντυπωθεί στα παιδιά και από ιστορίες κόμικς. Η συντομία στις απαντήσεις των παιδιών σχετικά με το ποντίκι σε αντίθεση με την πληθωρικότητα αυτών που αναφέρονταν στο λιοντάρι, μας αποδεικνύουν ότι τα παιδιά ασυνείδητα εσωτερικεύουν τα στερεότυπα του μεγάλου και δυνατού (στην προκειμένη περίπτωση ταυτίζοντάς το με το λιοντάρι) αλλά και του μικρού (ταύτιση με το ποντίκι), τον οποίο μπορεί να μην τον χαρακτηρίζουν ως αδύναμο αλλά του προσδίδουν χαρακτηριστικά συμπάθειας. Τα παιδιά (όχι όλα αλλά αρκετά από αυτά) επιδιώκουν την προσωπική ταύτιση με τον μεγάλο και ισχυρό παρόλα τα θετικά συναισθήματα που τρέφουν για τον

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

μικρό, ως καλό, χαριτωμένο και γλυκούλη. Ανατρέχουμε σε αρχέγονα ένστικτα, περί επιλογής του δυνατού έναντι του αδύναμου (έστω και φαινομενικά, καθώς ο καθένας έχει τις δικές του δυνάμεις), σε αντιλήψεις που είναι ριζωμένες στο συλλογικό μας ασυνείδητο και μεταφέρονται γονιδιακά αλλά και κοινωνικά στα παιδιά μας. Ανάλογα, οι Σιβροπούλου Ε. & Τσαπακίδου Α. (2009) αναφέρονται στην σύνδεση νέων και παλαιότερων γνώσεων μέσω της παιγνιώδους παρέμβασης.

Το γεγονός ότι η απόλυτη σχεδόν πλειοψηφία των παιδιών θεωρεί ότι μπορούν να γίνουν «φίλοι» ένα λιοντάρι κι ένα ποντίκι, μαρτυρά τη δύναμη της πειθούς του μύθου. Αποδεικνύει πως μικρές ιστορίες, με πρωταγωνιστές ζώα που φέρουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, μέσα από την αλληγορία, λειτουργούν ως πρότυπα μίμησης, ως μοντέλα συμπεριφοράς. Επηρεάζουν το ασυνείδητο των παιδιών αυτής της ηλικίας, και τολμώ να πω όχι μόνο, και τα βοηθούν να διαμορφώσουν στάσεις και συμπεριφορές. Επιβεβαιώνεται λοιπόν, η διαχρονικότητα και η οικουμενικότητα των αισώπειων μύθων (αλλά και άλλων τέτοιου τύπου) και η παιδαγωγική τους αξία. Το συγκεκριμένο ερευνητικό μας πόρισμα ενισχύεται από τα συμπεράσματα της έρευνας της Κατσαρίδου Μ. (2011) αναφορικά με την διερεύνηση νοημάτων, αξιών και ιδανικών και τον επαναπροσδιορισμό τους στη σκέψη των παιδιών.

Τα νήπια μίλησαν με ολοκληρωμένο τρόπο για την έννοια του «δυνατού». Αναφέρθηκαν σε χαρακτηριστικά ή συμπεριφορές, αφορμώμενα από το ζωικό βασίλειο, σαφώς επηρεασμένα από την ιστορία, σε ανθρώπινες συμπεριφορές ή ιδιότητες, ενίοτε στερεοτυπικές, πραγματοποίησαν δηλώσεις με απολυτότητα, προστατεύοντας ασυνείδητα το εγώ τους, πρόβαλλαν αβεβαιότητα, κι ορισμένα δυσκολεύτηκαν να πάρουν θέση.

Όλες οι απαντήσεις είχαν πολύ ενδιαφέρον και έδειξαν ότι τα παιδιά ξεκινώντας από το γνωστικό έναυσμα που τους έδωσε ο αισώπειος μύθος, ανταποκρίθηκαν στο ερέθισμα της ερώτησης και μας έδειξαν την προέκταση της νοητικής διεργασίας που πραγματοποιήθηκε μέσα τους, διαπερνώντας όλες τις φάσεις της διδακτικής μας παρέμβασης (του θεατρικού παιχνιδιού, της προβολής της ιστορίας, της συζήτησης του επιμυθίου). Η διαδικασία αυτή λειτούργησε για τα παιδιά ως μια

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

ολοκληρωμένη εμπειρία πολιτισμού, σφαιρικής ανάπτυξης σε συναισθηματικό, ψυχοκινητικό και γνωστικό επίπεδο.

Όλα τα νήπια έδωσαν με αυθεντικότητα τις προσωπικές τους ερμηνείες για το τι σημαίνει «αδύναμος». Εντόπισαν χαρακτηριστικά αδυναμίας, απέδωσαν συγκεκριμένους χαρακτηρισμούς, αναφέρθηκαν σε συμπεριφορές που δεν μπορεί να φέρει εις πέρας ή κατά την άποψη των παιδιών τον χαρακτηρίζουν, κι έτσι, μας απέδειξαν ότι διαθέτουν αίσθηση και αυτής της έννοιας. Τρία μόνο παιδιά δεν απάντησαν, εκ των οποίων τα δύο δεν έδωσαν απάντηση ούτε στην προηγούμενη ερώτηση περί «δυνατού».

Παρατηρούμε ότι και σ' αυτή την περίπτωση δίπολου εννοιών, «δυνατός» - «αδύναμος», τα παιδιά εκφράστηκαν με περισσότερη πληθωρικότητα για τον «δυνατό» και σαφή λιτότητα για τον «αδύναμο», όπως είχε συμβεί κατά παραλληλία και στο δίπολο εννοιών «λιοντάρι» - «ποντίκι». Όμως τα παιδιά έχουν προχωρήσει ένα βήμα στη διαμόρφωση του γνωστικού τους δυναμικού, έχουν επιτύχει να οικοδομήσουν νέα γνωστικά εννοιολογικά σχήματα και να διαμορφώσουν στάσεις, κάνοντας τις προσωπικές τους επιλογές και παίρνοντας θέση στο ερώτημα.

Η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών πιστεύει πως κάποιος που δεν φαίνεται δυνατός μπορεί τελικά να είναι. Γεγονός που αποδεικνύει αφενός την πειθώ του μύθου (λαμβάνοντας υπόψη την απόδειξη της δύναμης του ποντικιού, του φαινομενικά αδύναμου ο οποίος όμως τελικά είχε τη δική του δύναμη) και αφετέρου τη βαθύτερη αποδοχή στο συνειδητό των παιδιών ότι «δυνάμεις» υπάρχουν, ακόμη κι εκεί που αρχικά δεν φαίνονται.

Οι ερωτήσεις, οι επεξηγήσεις κι ο διάλογος (εργαλεία που χρησιμοποίησα αφειδώς κατά την εκπόνηση της ερευνητικής διαδικασίας, ως ερευνήτρια-διεξάγουσα της έρευνας και παιδαγωγός της τάξης) βοήθησαν τα παιδιά να εμβαθύνουν νοητικά στην ιστορία, να εξάγουν συμπεράσματα και να περιγράψουν τα συναισθήματα των χαρακτήρων. Γεγονός που οδήγησε στην καλύτερη κατανόηση της ιστορίας. Η συγκεκριμένη διαδικασία επικυρώνεται ως προς την παιδαγωγική της

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αποτελεσματικότητα και από την αντίστοιχη που ακολουθήθηκε στην έρευνα των Σιβροπούλου Ε. & Τσαπακίδου Α. (2009).

Όλα τα παιδιά εκφράστηκαν θετικά για τη συμμετοχή τους στην παιδαγωγική μας παρέμβαση. Υποστήριξαν ότι πέρασαν πολύ όμορφα, πως ήταν χαρούμενα, πως τους άρεσε το παιχνίδι, ανέφεραν στιγμιότυπα παιχνιδιού που έπαιξαν, που όπως αποδεικνύεται τα απελευθέρωσαν δημιουργικά, τα βοήθησαν να βιώσουν ευχάριστες συγκινησιακά καταστάσεις αλλά και να διευρύνουν την συναισθηματική, ψυχοκινητική και γνωστική συμπεριφορά τους. Επίσης αναφέρθηκαν και σε στοιχεία της προβολής της ιστορίας (με βιντεοπροβολέα στον πίνακα της τάξης), γεγονός που φανερώνει την αξία ύπαρξής της ως συνεπικοινωνικό εποπτικό εργαλείο μάθησης. Μέσα από την παιγνιώδη μορφή της συγκεκριμένης διδασκαλίας – παιδαγωγικής δράσης, με την αλληλεπίδραση των στοιχείων του μύθου ως παιδαγωγικά ερεθίσματα και μαθησιακές αφορμές, τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να εξοικειωθούν και να οικειοποιηθούν, το καθένα στα δικά του μέτρα, ανθρώπινες αξίες αλλά και να διαμορφώσουν ιδανικά και εκφράσουν τις προσωπικές τους επιλογές.

Συμπερασματικά, πιστεύω ότι οι διδακτικοί στόχοι που τέθηκαν εκπληρώθηκαν επιτυχώς. Όλα τα παιδιά απάντησαν αυθόρμητα, ειλικρινά και με την αυθεντικότητα που συνάδει στον προσωπικό χαρακτήρα του καθενός. Η πλειοψηφία των παιδιών μίλησε για την αξία της φιλίας, της αγάπης, της αλληλοβοήθειας, της έννοιας της δύναμης και της αδυναμίας. Αναφέρθηκαν δηλαδή, στις κυρίαρχες αξίες που προάγει ο μύθος του Αισώπου «Το λιοντάρι και το ποντίκι». Η παιγνιώδης διαδικασία, πλούσια σε παρεχόμενα αισθητηριακά ερεθίσματα κέντρισε το ενδιαφέρον των νηπίων, ενίσχυσε την προσοχή τους και τα οδήγησε σε θετικά μαθησιακά αποτελέσματα. Επομένως κατά την άποψή μου, ό,τι έμαθαν το έμαθαν σωστά.

8. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Βάσει των συμπερασμάτων που προέκυψαν από την έρευνα που έγινε, θα μπορούσαν να κατατεθούν κάποιες προτάσεις ώστε ο θεσμός της Παιδαγωγικής Θεάτρου να έχει τη θέση που του αξίζει σε μια χώρα που δίδαξε τον Πολιτισμό.

1^η Πρόταση: Επιχορήγηση έρευνας για την επίσημη καταγραφή των εκπαιδευτικών προγραμμάτων Παιδαγωγικής Θεάτρου στην Ελλάδα.

Θα πρέπει οι παιδαγωγικές σχολές -κυρίως- και όλη η πανεπιστημιακή κοινότητα να επιχορηγηθούν οικονομικά ώστε να προκηρύσσουν και να προωθήσουν την έρευνα για καταγραφή των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που βασίζονται στην Παιδαγωγική Θεάτρου, ως έναν πολυαισθητηριακό τρόπο μάθησης που διευρύνει την παιδεία των μαθητών σε πολλαπλά επίπεδα (συναισθηματικά, ψυχοκινητικά και γνωστικά). Να καταγραφούν προβλήματα οργάνωσης και λειτουργίας. Να εξαχθούν χρήσιμα συμπεράσματα, που θα συντελέσουν στην περαιτέρω εξάπλωση και εγκαθίδρυση του θεσμού. Να αξιολογηθούν οι αιτίες που οδήγησαν στην κατάργηση καινοτόμων προγραμμάτων προς αυτή την κατεύθυνση, τα οποία εφαρμόστηκαν με επιτυχία στο παρελθόν αλλά εγκαταλείφθηκαν (π.χ. Πρόγραμμα Μελίνα), παρόλα τα παιδαγωγικά τους οφέλη.

2η Πρόταση: Ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας, στο δημόσιο σχολείο, από ειδικούς προγραμμάτων στην Παιδαγωγική Θεάτρου.

Ήδη λειτουργούν Γραφεία Πολιτιστικών Θεμάτων, σε όλες τις Διευθύνσεις Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης σε όλους τους νομούς της χώρας. Το θέμα είναι εάν ο τρόπος λειτουργίας τους είναι παιδαγωγικά αποτελεσματικός και προς όφελος της παιδείας των μαθητών. Το γραφείο λειτουργώντας ως πυρήνας, οφείλει να ενημερώνει και να ευαισθητοποιεί τον εκπαιδευτικό κόσμο για την αξία ύπαρξης οργανωμένων δραστηριοτήτων, ώστε το σχολείο να μετατραπεί σε ένα χώρο που μαθητές και

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

εκπαιδευτικοί μαζί να πορεύονται σε μια διαδρομή μάθησης και κατανόησης του κόσμου, να μοιράζονται τις ανησυχίες τους και να βρίσκουν δημιουργικούς τρόπους έκφρασης και κατ' επέκταση διεύρυνσης του εαυτού τους.

Οι θεσμικοί φορείς, οφείλουν να επαναπροσδιορίσουν τη λειτουργία τους ώστε να ξεφύγουν από το κατεστημένο της εξυπηρέτησης περιστάσεων καριέρας των εμπλεκόμενων επαγγελματιών και να δημιουργήσουν μια νέα εκπαιδευτική πραγματικότητα που πραγματικά θα θέτει ως πρώτο μέλημά της την ολόπλευρη ανάπτυξη του μαθητή. Είναι αναγκαιότητα η φράση «πρώτα ο μαθητής» να γίνει από πολιτικό σλόγκαν, πραγματικότητα.

3η Πρόταση: Ευαισθητοποίηση όλου του κόσμου, (όχι μόνο του εκπαιδευτικού) στο θέμα της ύπαρξης οργανωμένων (παιδαγωγικών) περιστάσεων θεάτρου στο σχολείο.

Στη σύγχρονη σχολική πραγματικότητα, πολλοί εκπαιδευτικοί δεν έχουν διδαχθεί, μέσα από ολοκληρωμένες διαδικασίες, τον τρόπο αξιοποίησης της Παιδαγωγικής Θεάτρου στην καθημερινή εκπαιδευτική πράξη, ώστε να είναι σε θέση, με τη σειρά τους, να ευαισθητοποιήσουν αναλόγως τους μαθητές τους. Επομένως αυτοί που καλούνται, σήμερα, να εφαρμόσουν έναν τόσο σημαντικό θεσμό, είναι απαραίτητο να ευαισθητοποιηθούν αρχικά και να αγκαλιάσουν αυτή την προοπτική. Η ευαισθητοποίηση αυτή μπορεί να επέλθει σταδιακά και ύστερα από προγραμματισμένες και συντονισμένες σχετικές δράσεις που θα επανενεργοποιήσουν σώμα αλλά και πνεύμα (στα πλαίσια της προσωπικής τους άσκησης) και θα ενστάξουν στη σκέψη τους προβληματισμό. Γιατί η ευαισθητοποίηση είναι (και) προϊόν προβληματισμού.

Οι σχολικοί σύμβουλοι, μέσω του θεσμικού τους ρόλου, οφείλουν να αναλάβουν να οργανώσουν επιμορφωτικές συναντήσεις (σεμινάρια, ημερίδες, προγράμματα μακράς διάρκειας κ.ά.), ώστε να ενισχυθεί ο ρόλος και οι σχετικές δεξιότητες του δασκάλου, μέσα από ολοκληρωμένες διαδικασίες μάθησης που θα έχουν διάρκεια στο χρόνο (δια βίου) και θα αναπροσαρμόζονται κάθε φορά, μέσω της τέχνης, στα σύγχρονα δεδομένα της κοινωνίας.

Όμως τα σύγχρονα κοινωνικά δεδομένα επιτάσσουν την αναγκαιότητα το σχολείο να μην αποκοπεί από την υπόλοιπη πραγματικότητα. Είναι απαραίτητο να ανοίξουν οι

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

παιδαγωγικές πρακτικές προς την οικογένεια. Πλουραλιστικές δραστηριότητες, βασισμένες στην παιδαγωγική θεάτρου, θα μπορούσαν να καλούν την οικογένεια στο χώρο του σχολείου να συμμετάσχει σε αυτές, βιώνοντας απο κοινού εμπειρίες με τα παιδιά τους. Αυτές οι παιδαγωγικές εφαρμογές θα μπορούσαν είτε να ενσωματωθούν στα πλαίσια των δράσεων του σχολικού ωραρίου, είτε εκτός σχολικού ωραρίου (πάλι στο χώρο του σχολείου), σαφώς σχεδιασμένα απο παιδαγωγούς ειδικά καταρτισμένους στην Παιδαγωγική Θεάτρου.

Η πρακτική αυτή θα μπορούσε να βοηθηθεί τους γονείς να κατανοήσουν την αξία της μάθησης μέσα από τρόπους φυσικούς στην ανθρώπινη φύση (αυτενέργεια, ελεύθερο αυτοσχεδιασμό, δημιουργική έκφραση, αισθητηριακή κινητοποίηση, παιχνίδι, προσωπικό βίωμα κ.α.) και να απωθήσουν αντιλήψεις περί μάθησης μέσω άλλων μεθόδων διδακτικού ψυχαναγκασμού (τυπική εκπαίδευση συγκεντρωτισμού, σχολική ή μη). Λειτουργώντας με αυτό τον τρόπο, πιστεύω ότι θα πετύχουμε μια βαθύτερη συνειδητότητα της φύσης των παιδιών, την αποδοχή των φυσικών τους τάσεων για μάθηση και θα τα βοηθήσουμε να την επιτύχουν, παρέχοντάς τους διαρκώς ευκαιρίες δημιουργικότητας.

Ως ενήλικα όντα, οφείλουμε να κατακτήσουμε πέρα απο τη βιολογική ενηλικίωση και την ψυχοσυναισθηματική και να οδηγήσουμε και τα παιδιά προς ανάλογες κατευθύνσεις. Κι αυτό, θα ξεκινήσει να συμβαίνει όταν διευρύνουμε τη ματιά αλλά και την πρόθεσή μας στην ετερότητα, όταν θα διαθέσουμε χρόνο προσωπικό, ουσιαστικά ποιοτικό, για να μετέχουμε απο κοινού σε διαδικασίες που εξελίσσουν θετικά, μέσω της δημιουργικότητας, τον εαυτό αλλά και τις σχέσεις μας με τους άλλους, και τελικά προάγουν, με υγιή τρόπο (φυσικό, συναισθητικό, ισότιμο, σφαιρικό, ολοκληρωμένο), την κοινωνία των ανθρώπων.

4η Πρόταση: Διοργάνωση επιμορφωτικών συναντήσεων και εργαστηρίων άσκησης.

Στο πλαίσιο της ενημέρωσης και παράλληλα της ευαισθητοποίησης του εκπαιδευτικού κόσμου αλλά και της οικογένειας, στον τομέα της οργάνωσης και λειτουργίας των αναγκαίων θεατροπαιδαγωγικών δράσεων, πρέπει να προγραμματίζονται σε ετήσια τακτική βάση ενημερωτικές - επιμορφωτικές συναντήσεις

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

αλλά και εργαστήρια άσκησης για ενήλικες και παιδιά. Στα πλαίσια της ευρύτερης αξιοποίησης των τεχνικών του Θεάτρου στο χώρο στην Παιδαγωγική (εφαρμογή των τεχνικών του θεατρικού παιχνιδιού, της δραματοποίησης, του αυτοσχεδιασμού, του θεάτρου της επινόησης, του «φτωχού θεάτρου» κ.α.) θα μπορούσαν να λειτουργήσουν με κρατική (ή ρεαλιστικότερα ευρωπαϊκή) επιχορήγηση, ώστε να διασφαλιστεί για τους συμμετέχοντες η δωρεάν εμπλοκή τους στις διαδικασίες, ούτως ώστε κι αυτές να ανοιχτούν σε όσο το δυνατό περισσότερα άτομα.

5^η Πρόταση: Το μάθημα του θεατρικού παιχνιδιού να γίνει υποχρεωτικό στα Παιδαγωγικά Τμήματα αλλά και στα Τμήματα Θεατρικών Σπουδών.

Το μάθημα του θεατρικού παιχνιδιού, κατά τη γνώμη μου, θα πρέπει να γίνει υποχρεωτικό στα Τμήματα Παιδαγωγικών Σπουδών, λόγω της μεγάλης παιδαγωγικής αξίας της συγκεκριμένης μεθόδου στη μαθησιακή πράξη. Έμφαση πρέπει να δοθεί και στον τρόπο με το οποίο αυτό θα διδαχθεί στους φοιτητές, εν δυνάμει παιδαγωγούς, ώστε διατηρώντας φυσικά την επιστημονικότητά του ως μέθοδος, η διδασκαλία του να πραγματοποιηθεί μέσα απο βιωματικές διαδικασίες, ξεφεύγοντας απο τη συνήθη ακαδημαϊκή θεωρητικοποίηση. Μια τέτοιου τύπου διαχείριση της μεθόδου, μέσα απο το παιχνίδι, οι φοιτητές θα καταφέρουν να «σωματοποιήσουν» τις έννοιες και να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις δυνατότητες που τους δίνει το θεατρικό παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης, προς όφελος των μελλοντικών μαθητών τους.

Αντίστοιχα, στα Τμήματα Θεατρικών Σπουδών, το μάθημα του θεατρικού παιχνιδιού, θα μπορούσε να γίνει υποχρεωτικό, καθώς ειδικά τα τελευταία χρόνια, αρκετοί θεατρολόγοι απασχολούνται επαγγελματικά στην εκπαίδευση, οπότε είναι αναγκαία η παιδαγωγική τους κατάρτιση και η εξοικείωσή τους με τη συγκεκριμένη μέθοδο (όπως επίσης και με άλλες θεατροπαιδαγωγικές μεθόδους).

6^η Πρόταση: Δημιουργία ιστοσελίδας ενημέρωσης από το ΥΠΑΙΘ.

Θα πρέπει να αναρτηθεί ιστοσελίδα στο Διαδίκτυο από το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, σχετική με οποιοδήποτε θέμα άπτεται με την δωρεάν παροχή

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

δράσεων σχετικών με το θέατρο και την παιδαγωγική θεάτρου (θεατρικό παιχνίδι κ.α.), που όμως να έχει διαρκή, έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωση. Μέσα από αυτή θα μπορεί να ενημερώνεται, να προβληματίζεται, να ευαισθητοποιείται ο εκπαιδευτικός κόσμος, οι γονείς αλλά και τα παιδιά για θεατρικά ή θεατροπαιδαγωγικά δρώμενα που πραγματοποιούνται σε διάφορες περιοχές στην Ελλάδα. Επιπλέον, θα πρέπει να προνοηθεί η οικονομική ενίσχυση τέτοιων δράσεων από την επίσημη πολιτική της χώρας, ώστε να διασφαλιστεί ο δημόσιος δωρεάν χαρακτήρας αυτών των προγραμμάτων. Η υλοποίησή τους θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί με συνεργασία των τοπικών φορέων κάθε περιοχής (δήμους, δημόσιους πολιτισμικούς οργανισμούς, μη κυβερνητικές οργανώσεις, τοπικά ή εθνικά μουσεία, σχολεία, ακαδημαϊκά ιδρύματα, κ.α.). Την παιδαγωγική και τη θεατρολογική τους επιμέλεια, φυσικά, να αναλάβουν ανάλογα καταρτισμένοι επιστήμονες.

9. Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Με την παρούσα εργασία επιχειρείται να εγερθούν προβληματισμοί για την ανυπαρξία οργανωμένης επίσημης πολιτικής, στην πράξη, σχετικά την αξιοποίηση της τέχνης του θεάτρου (αλλά και των παιδαγωγικών μεθόδων που αξιοποιούν τις θεατρικές τεχνικές, π.χ. το θεατρικό παιχνίδι) ως σημαντικού θεσμού στην ποιοτική εκπαίδευση.

Η έρευνα αυτή, μπορεί να συμβάλλει στην προσέγγιση του προβλήματος της συγκεκριμένης έλλειψης μέσω της αναγκαιότητας για την ύπαρξή της, εκτιμώντας τις αντιδράσεις των ίδιων των παιδιών που συμμετείχαν σε αυτή, τα οποία καθολικά εξέφρασαν σε υπερθετικό βαθμό τα ευχάριστα συναισθήματα τα οποία βίωσαν κατά τη διάρκεια της εξέλιξης της διαδικασίας (στο θεατρικό παιχνίδι), αλλά και τις δικές μας ερευνητικές διαπιστώσεις αναφορικά με τα παιδαγωγικά οφέλη της μεθόδου σε συναισθηματικό, ψυχοκινητικό και γνωστικό επίπεδο. Περιστάσεις, που ισχυροποιούν την αξία των παιδαγωγικών λειτουργιών του θεατρικού παιχνιδιού και επιτάσσουν την αναγκαιότητα υιοθέτησής του ως μεθοδολογικό εργαλείο, στην καθημερινή εκπαιδευτική πράξη.

Επιπλέον, θα μπορούσαν να επιτευχθούν κι άλλες προσεγγίσεις τέτοιες που θα συμβάλλουν θετικά προς την δημιουργία ενός περισσότερο κατάλληλα οργανωμένου πλαισίου εκπαίδευσης μέσω της τέχνης του θεάτρου (και της παιδαγωγικής θεάτρου) στα σχολεία. Μπορεί τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) να δίνουν τις θεωρητικές κατευθύνσεις μιας τέτοιου τύπου εκπαίδευσης αλλά στην πράξη καταλύεται ο θεσμός. Βασιζόμαστε στην ατομική ευχέρεια του εκπαιδευτικού κι όχι σε συλλογικότητες. Και το γεγονός αυτό σχετίζεται, πιστεύω, αφενός με την ημιμάθεια αρκετών εκπαιδευτικών (στον συγκεκριμένο τομέα) και την ανασφάλεια που απορρέει από αυτή, αφετέρου στην ουσιαστική έλλειψη βοηθητικών μηχανισμών από τους επίσημους θεσμικά εμπλεκόμενους φορείς (υπουργείο παιδείας, διευθύνσεις πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, υπεύθυνους πολιτιστικών προγραμμάτων παιδείας, σχολικούς συμβούλους).

Εποικοδομητικό θα ήταν, να αποτελέσει αφορμή για συγκρότηση παρόμοιων ερευνητικών προσπαθειών ευρύτερης κλίμακας, ώστε να αποτυπωθεί η κατά το δυνατόν πληρέστερη συνολική κατάσταση για την τύχη της εμπλοκής του θεάτρου (και των

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

παιδαγωγικών λειτουργιών του) στην καθημερινή εκπαιδευτική πράξη, ως σημαντικού και καθοριστικής σημασίας θεσμού για την παροχή ποιοτικής Εκπαίδευσης.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Α΄ ΜΕΡΟΥΣ

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

Δαμιανού, Δ, Παπαχριστοφόρου, Μ. (2002) «Λαϊκή Φιλολογία» στο *Δημόσιος και Ιδιωτικός βίος στην Ελλάδα II: Οι Νεότεροι Χρόνοι, τ.Γ΄, ΕΑΠ: Πάτρα.*

Καπλάνογλου, Μ.(2002) *Παραμύθι και αφήγηση στην Ελλάδα: μια παλιά τέχνη σε μια νέα εποχή. Το παράδειγμα των αφηγητών από τα νησιά του Αιγαίου και από τις προσφυγικές κοινότητες των μικρασιατών Ελλήνων*, Πατάκης.

Κατσαδώρας, Γ. (2007) «Η παιδαγωγική σημασία του μύθου ζώων», στο συλλογικό τόμο

Μαλαφάντης Κ, Κούτρας Σ. (επιμελητές έκδοσης), *Η παιδαγωγική και η διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού*, Γρηγόρης, Αθήνα.

Μερακλής Μ.Γ, «Το Αισώπειο ζήτημα», περιοδικό *Διαβάζω - Αίσωπος*, αρ. 167, Μάιος 1987.

Σκαρτσής Σ.Α. (1999) *Εισαγωγή στη Λαϊκή Λογοτεχνία*, Ελληνικά Γράμματα.

Μεταφρασμένη βιβλιογραφία

Campbell, J. (1990) *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα*, μτφ. Σιαφαρίκας Θ, Ιάμβλιχος.

Campbell, J. (1998) *Η δύναμη του μύθου*, μτφ. Παπαδοπούλου Ε, Ιάμβλιχος.

Σίγκαλ Ρ. Αλ. (2004) *Γιούνκ και Μυθολογία*, μτφ. Αλεξοπούλου Ε, Κέδρος.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Bettelheim, B. (2010) *The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales*. Vintage Books, New York.

Επιστημονικές μελέτες - άρθρα

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Ελληνόγλωσσα

Ζερβού Α. «Ελληνική αρχαιότητα, μύθος και κλασσικό παιδικό βιβλίο», αναγνώσιμο στην ηλεκτρονική διαδρομή: <http://keimena.ece.uth.gr> , τεύχος 4, Ιούλιος 2006.

Ράπτης, Δ. (2008) *Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη μαθησιακή διαδικασία*, άρθρο στο επιστημονικό περιοδικό Παιδαγωγική-Θεωρία και Πράξη, τ.2, σσ.138-139. Διαθέσιμο και στην ηλεκτρονική διαδρομή <http://www.pedagogy.gr/index.php/journal/issue/view/2> [πρόσβαση 20/6/2013]

Ξενόγλωσσα

Perry B, E. (1952) *Aesopica*, vol. I, University of Illinois Press, U.S.A. σ. ix.

Yiannikopoulou A. *Fables and children – Form & Function* Manutius Press, Liverpool 1993.

Β΄ ΜΕΡΟΣ

Ελληνόγλωσσα βιβλιογραφία

Παπαλεξίου, Ε. (2009) *Όταν ο λόγος μετατρέπεται σε όλη*, Πλέθρον.

Ξενόγλωσσα βιβλιογραφία

Brecht, S. (1994) *The theatre of visions: Robert Wilson*, Methuen Drama, p.12.

Guidi, C. (1996) *Diario della Scuola Sperimentale di Teatro Infantile*, Editioni Casa del Bello Estremo.

Holmberg, A. (1996) *The theatre of Robert Wilson*, Cambridge University Press.

Lehmann, H. T. (1999) *Postmatisches Theater*, Frankfurt am Main.

Lyandvert, M. (2006) *Origins and Destinations: Representation in the theatre of Romeo Castellucci*. University of South Wales.

Pavis, P. (2013) *Contemporary mise en scene: staging theatre today*, Trans. by Anderson Joel, Routledge.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Shevtsova, M. (2007) *Robert Wilson*, Routledge.

Turk, E. B. (2011) *French Theater Today: the view from New York, Paris and Avignon*, University of Iowa Press.

Επιστημονικές μελέτες

Falcone C. (2001) *Ritualita 'Nel Teatro Infantile Della Societas Raffaello Sanzio. Uno spazio, un tempo, un corpo speciali*. (διπλωματική εργασία)

Άρθρα

Brandley, B. (2007) *On the surface, the Moral. Beneath That, the Blood*, άρθρο δημοσιευμένο στους New York Times, διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διαδρομή: <http://theater.nytimes.com/2007/07/12/theater/reviews/12fabl.html?pagewanted=all&r=0> [πρόσβαση 12/8/2013]

Ηλεκτρονικές πηγές

Όλα τα βιογραφικά στοιχεία για τον Robert Wilson προέρχονται από την επίσημη ιστοσελίδα του, στη διεύθυνση: <http://www.robertwilson.com/about/biography> [πρόσβαση 20/6/2013]

Όλα τα στοιχεία για το Watermill Center προέρχονται την επίσημη ιστοσελίδα του Robert Wilson, συγκεκριμένα στην ηλεκτρονική διαδρομή: <http://www.robertwilson.com/about/bhwhf> [πρόσβαση 20/6/2013]

Πληροφορίες για τη ζωή και το έργο της Susan Sontag έχουν αντληθεί από την ιστοσελίδα The Susan Sontag Foundation, με ηλεκτρονική διαδρομή: <http://www.susansontag.com/SusanSontag/> [πρόσβαση 27/7/2013]

Οι πληροφορίες για τον Paul Cézanne έχουν αντληθεί από την ιστοσελίδα *Paul Cézanne, the complete works* με ηλεκτρονική διαδρομή <http://www.paul-cezanne.org/> [πρόσβαση 9/8/2013]

Οι πληροφορίες για τον Αμερικανό συνθέτη Michael Galasso προέρχονται από την ιστοσελίδα www.michaelgalasso.org [πρόσβαση 19/8/2013]

Το άρθρο των New York Times, με τίτλο *In a world where humans can be beastly, beasts can show humanity* από τον αρθρογράφο Edward Rothstein δημοσιεύτηκε στις 16 Ιουλίου 2007 και είναι διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διαδρομή:

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

<http://www.nytimes.com/2007/07/16/arts/16conn.html?adxnnl=1&pagewanted=all&adxnnlx=1378461932-N6fWoXqo4coTg9cN9qFeiQ> [πρόσβαση 14/8/2007]

Οι πληροφορίες για όλες τις παιδικές παραστάσεις του θιάσου Societas Raffaello Sanzio προέρχονται από το κείμενο *Puerilia Romagna Iniziative* το οποίο βρίσκεται και στην ιστοσελίδα με ηλεκτρονική διαδρομή: <http://www.romagnainiziative.it/sponsorizzazioni-culturali/item/puerilia> [πρόσβαση 29/8/2013]

Το άρθρο του Strommen, M, *Aesthetics and Ethics in the work of Societas Raffaello Sanzio. The need for a debate*, [Nr.9, Mai 2001], είναι διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://www.inst.at/trans/9Nr/strommen9.htm>

Το άρθρο με τίτλο *A childhood of theatre*, του περιοδικού *Real Time*, τεύχος 100, σ.32, το οποίο δημοσιεύτηκε στις 22 Οκτωβρίου 2010 και αναρτήθηκε στο διαδίκτυο στη σελίδα *Real Time Arts*, στη διεύθυνση: <http://www.realtimearts.net/article/100/10085> [πρόσβαση 16/7/2013]

Το διαδικτυακό άρθρο με τίτλο *NEL BIANCO SPLENDORE DI UNA FIABA "Spiata" dagli adulti La prova di un altro mondo della Societas Raffaello Sanzio, in un Valle destrutturato e reinventato per un'avventura vissuta dai bambini*, του Francesco Bernardini είναι προσβάσιμο στη διεύθυνση <http://www.tuttoteatro.com/numeri/a1/a/a1n25san.html> [πρόσβαση 10/7/2013]

Η διαδικτυακή σελίδα *Aldo Miguel Grompone d.i.* με ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://www.aldogrompone.it/italiano/artista.asp?ID=3> [Πρόσβαση 11/7/2013]

Η διαδικτυακή σελίδα *E-R The Portal of Emilia – Romagna*. με ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.regione.emilia-romagna.it/vistadavicino/trascrizioni/trascrizione_santarcangelo2009_5.htm [Πρόσβαση 11/7/2013]

Γ' ΜΕΡΟΥΣ

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

Κουρετζής, Λ. (1991) *Το Θεατρικό Παιχνίδι. Παιδαγωγική Θεωρία πρακτική και θεατρολογική προσέγγιση*, Αθήνα: Καστανιώτης.

ΥΠ.Ε.Π.Θ. – Π.Ι. (2003) *Δ.Ε.Π.Π.Σ - Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, τόμος Α', Αθήνα.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Φραγκή, Μ. (2011), «Η αναγκαιότητα του θεάτρου στην εκπαίδευση», στο συλλογικό τόμο Αναστασιάδης, Π. (επιστημονικός υπεύθυνος), *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό: Τόμος Α: Γενικό Μέρος*, Αρχική Έκδοση Μάιος 2011, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Μεταφρασμένη βιβλιογραφία

Beauchamp, H. (1998) *Τα παιδιά και το δραματικό παιχνίδι. Εξοικείωση με το Θέατρο*, Μετάφρ. Ε. Πανίτσκα, Αθήνα: Τυπωθήτω.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Mc Caslin, N. (1990) *Creative drama in the classroom*, Longman, Players Press.

Neelands, J. (1984) *Making Sense of Drama*, London: Heinemann Educational.

Επιστημονικές μελέτες – άρθρα

Atkins, J. (1981) “Is play quite the thing?”, *Times Educational Supplement*, September 25, No. 3404.

Baker, D. (1973) *Drama and Theatre in Education*, *Journal of Curriculum Studies*, 5:1.

Baker, L. and Cross, D. (1991) “First steps in drama”, *The J. for Drama/Dance in Education*, 11(1).

Barker, C. (1989) “Games in education and theatre”, *Cambridge Journals*, *New Theatre Quarterly*, volume 5, issue 19.

Hill T, and Reed, K. (1990) “Promoting social competence at preschool: the implementation of a cooperative games program”, *Early Child Development and Care*, No. 59.

Sextou, P. (2002), *Drama and Theatre in Education in Greece: Past achievements, present demands and future possibilities*, *Research in Drama Education (RIDE): The Journal of Applied Theatre and Performance*, vol. 7, n.1.

Skatowski, J. (1992) “Drama on the margins or could life imitating theatre?”, *The National Association of Drama in Education*, 16.

Warren, K. (1993) “Empowering children through drama”, *Early Child Development and Care*, No. 90.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Wheeler, S. (1991) ...”from little acorns grow”...drama and the under fives, *The Drama Magazine: J. of National Drama*, November: 10.

Ηλεκτρονική βιβλιογραφία

Κουρετζής, Λ. (2012) «Η παιδαγωγική του Θεάτρου και η συμβολή του Λάκη Κουρετζή», από το <http://theodore-grammatas.net/2010/12/01/1122010-η-παιδαγωγικη-του-θεατρου-και-η-συμβ/> [πρόσβαση 20/2/2013](1)

Κουρετζής, Λ. (2012) «Το θεατρικό παιχνίδι – Διάσταση της αγωγής μέσα απο το θέατρο», από το <http://theodore-grammatas.net/2012/12/05/05122012-λάκης-κουρετζής-το-θεατρικο-παιχνι/> [πρόσβαση 20/2/2013](2)

Δ΄ ΜΕΡΟΥΣ

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

Δαφέρμος, Μ. (2002) *Η πολιτισμική-ιστορική θεωρία του Vygotsky. Φιλοσοφικές-Ψυχολογικές-Παιδαγωγικές Διαστάσεις*, Ατραπός.

Ζαφειρόπουλος, Κ.. (2005) *Πώς γίνεται μια επιστημονική εργασία; Επιστημονική έρευνα και συγγραφή εργασιών*, Κριτική.

Ιωσηφίδης, Θ.(2003), *Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων στις κοινωνικές επιστήμες*, Κριτική.

Καλογήρου, Τ. & Βησσαράκη Ε (2005) «Η συμβολή της θεωρίας της L. M. Rosenblatt στον εμπλουτισμό της διδακτικής της λογοτεχνίας», στο *Η λογοτεχνία στο σχολείο, θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτικές εφαρμογές στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση*, Τυπωθύτω-Γιώργος Δαρδανός.

Κορομπίλη, Σ. (1994), *Μέθοδοι Έρευνας στη Βιβλιοθηκονομία*, Α.Τ.Ε.Ι. Θεσσαλονίκης, Σίνδος.

Κουτρούμπα, Κ. (2004) *Διδακτική. Εφαρμογή στη σύγχρονη Οικιακή Οικονομία*, Εκδόσεις Σταμούλη, Αθήνα.

Μαντάς, Ν. και Ντάνος, Α. (1993), *Μεθοδολογία εκπόνησης πτυχιακών εργασιών συμβολή στην έρευνα και στη συγγραφή της επιστημονικής εργασίας*, Σύγχρονη Εκδοτική.

Πασχαλίδης, Γ. (1999) «Γενικές αρχές ενός προγράμματος για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας», στο Αποστολίδου Β. & Χοντολίδου Ε. (επιμ.), *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*, Δαρδανός.

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Χοντολίδου, Ε. (2002) «Παιδαγωγικές αρχές του προγράμματος», στο Αποστολίδου Β, Καπλάνη Β, & Χοντολίδου Ε. (επιμ.), *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*, Δαρδανός.

Μεταφρασμένη βιβλιογραφία

Bell, J. (1997), *Μεθοδολογικός Σχεδιασμός Παιδαγωγικής και Εκπαιδευτικής Έρευνας*, (μτφ.) Ρήγα, Gutenberg.

Carr, W. & Kemmis, S. (1997) *Για μια κριτική εκπαιδευτική θεωρία. Εκπαίδευση, γνώση και έρευνα δράσης*, μτφ. Α. Λαμπράκη-Παγανού & Ε. Μηλίγκου & Κ. Ροδιάδου-Αλμπάνη, Κώδικας, Αθήνα.

Rohrs, H. (1984) *Το κίνημα της προοδευτικής εκπαίδευσης*, (μτφ.) Δελικωνσταντής Κ. & Μπουζάκης Σ, Κυριακίδη.

Vygotsky, L.S. (2000) *Νους και κοινωνία, η ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών διαδικασιών*, (μτφ.) Μπίμπου, Α. & Βοσνιάδου, Σ, Gutenberg.

Wooland, B. (1999) *Η διδασκαλία του Δράματος στο δημοτικό σχολείο. Ρόλοι στη ζωή και ρόλοι στο θέατρο*, (μτφ.) Κανήρα Ε, Ελληνικά Γράμματα.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Bolton, G. (1984) *Drama as education, an argument for placing drama at the centre of the curriculum*, Longman.

Gavron, H. (1966), *The Captive Wife*, London: Routledge & Kegan Paul.

Heathcote, D. & Bolton, G. (1995) *Drama for Learning, Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education*, Heinemann.

Hornbrook, D. (1998) *Education and Dramatic Art*, Routledge, 2nd edition.

Rosenblatt, L.M, (1978) *The Reader, the Text, the Poem: The transactional Theory of the Literary Work*, Southern Illinois University Press, Carbondale And Edwardsville.

Slade, P. (1958) *An introduction to child drama*, University of London Press LTD.

Επιστημονικές μελέτες – άρθρα

Ελληνόγλωσσα

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Κατσαρίδου, Μ. (2011) *Η μέθοδος της δραματοποίησης στη διδασκαλία της λογοτεχνίας*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. (διδακτορική διατριβή)

Sivropoulou, I. & Tsapakidou, A. (2009) «Η ανάγνωση / κατανόηση των μύθων στο νηπιαγωγείο μέσω παιγνιώδους διδακτικής παρέμβασης.» στο, G. Couvalis, G. Frazis, M. Palaktoglou, and M. Tsianikas (eds.) *Greek Research in Australia: Proceedings of the Biennial International Conference of Greek Studies, Flinders University June 2007*", Flinders University Department of Languages - Modern Greek: Adelaide.

Ξενόγλωσσα

Whyte, W.F. (1982), "Interviewing in field" research in: Burgess, R.G., ed. *Field research: a sourcebook and field manual*, London: George Allen and Unwin.

Ηλεκτρονική πηγή

Το βίντεο της προβολής για τον αισώπειο μύθο «Το λιοντάρι και το ποντίκι», με τίτλο «*Little Fables – The Lion and the Mouse*», Διατίθεται στο **YouTube** με διεύθυνση url: <http://youtu.be/yAma4fFC0gI> [πρόσβαση 20/3/2013]

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Δ' ΜΕΡΟΥΣ

ΒΟΗΘΗΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

 Το μοντέλο ταξινόμησης των διδακτικών στόχων των R. M. Gagnè και M. D. Merrill.

ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΕΣ			ΛΕΞΙΟΤΗΤΕΣ
1	Συναισθηματική συμπεριφορά		Νοητικές δεξιότητες I. Διάκριση ερεθισμάτων. II. Σχηματισμός εννοιών. III. Προσδιορισμός εννοιών. IV. Δημιουργία και χρήση κανόνων. V. Λύση προβλημάτων.
2	Ψυχοκινητική συμπεριφορά	I. Αντανακλαστική αντίδραση σε ερέθισμα. II. Αλυσιδωτή αντίδραση. III. Σύνθετη αντίδραση.	
3	Απομνημόνευση	I. Απομνημόνευση προσδιορισμού. II. Απομνημόνευση διαδοχής. III. Απομνημόνευση πολλαπλής διάκρισης.	Γνωστικές στρατηγικές Λεκτική πληροφόρηση Κινητικές δεξιότητες Στάσεις
4	Σύνθετη γνωστική συμπεριφορά	I. Ταξινόμηση. II. Απομνημόνευση διαδοχής. III. Επίλυση Προβλήματος.	

 ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ

1. Πώς αισθάνθηκες όταν μπήκες στην τάξη και άκουσες τους ήχους; Ήθελες να παίζεις;

[Συναισθηματική συμπεριφορά]

2. Πού βρισκόσουν;

[Απομνημόνευση: προσδιορισμού, Νοητικές δεξιότητες: διάκριση ερεθισμάτων, προσδιορισμός εννοιών]

3. Τι υπήρχε εκεί;

[Απομνημόνευση: προσδιορισμού, διαδοχής, Νοητικές δεξιότητες: διάκριση ερεθισμάτων, προσδιορισμός εννοιών]

4. Ποια ζώα έπαιξες όταν άκουσες τη μουσική; (καρναβάλι των ζώων)

[Απομνημόνευση: διαδοχής]

5. Σε βοήθησαν οι ήχοι να γίνεις αυτά τα ζώα;

[Νοητικές δεξιότητες: διάκριση ερεθισμάτων, σχηματισμός εννοιών]

6. Θυμάσαι ποιο έκανες στην αρχή; Ποιο μετά;

[Απομνημόνευση: διαδοχής, πολλαπλής διάκρισης]

7. Πώς είναι λες να είσαι λιοντάρι;

[Σύνθετη γνωστική συμπεριφορά: ταξινόμηση, Νοητικές δεξιότητες: σχηματισμός εννοιών, προσδιορισμός εννοιών]

8. Πώς είναι να είσαι ποντίκι;

[Όπως παραπάνω..]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

9. Πιστεύεις αλήθεια ότι μπορούν να γίνουν φίλοι ένα λιοντάρι και ένα ποντίκι;

[Σύνθετη γνωστική συμπεριφορά: ανάλυση, Νοητικές δεξιότητες: δημιουργία και χρήση κανόνων, Στάσεις]

10. Τι σημαίνει κάποιος να είναι δυνατός;

[Νοητικές δεξιότητες: προσδιορισμός εννοιών, Στάσεις]

11. Τι σημαίνει κάποιος να είναι αδύναμος;

[Όπως παραπάνω..]

12. Μπορεί κάποιος που δε φαίνεται δυνατός, να είναι;

[Νοητικές δεξιότητες: λύση προβλημάτων, Στάσεις]

13. Όταν το παιχνίδι και η ιστορία τελείωσε πώς ένιωσες; Τι σκέφτηκες;

[Συναισθηματική συμπεριφορά, Στάσεις]

14. Έμαθες κάτι από αυτή την ιστορία;

[Νοητικές δεξιότητες: δημιουργία και χρήση κανόνων, Στάσεις]

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

 Η ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Αθήνα, Μάρτιος 2013

Αγαπητέ γονέα,

Το νηπιαγωγείο μας έχει δεχτεί να συμμετάσχει στην έρευνα που πραγματοποιώ στα πλαίσια της εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας με θέμα «Μύθοι ζώων & θεατρική πράξη. Σύγχρονα εγχειρήματα και η παιδαγωγική τους λειτουργία» στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Εκπαίδευση και Πολιτισμός» του Χαροκοπείου Πανεπιστημίου Αθηνών.

Σκοπός της συγκεκριμένης έρευνας είναι να διερευνήσει σε τι βαθμό το θεατρικό παιχνίδι ως παιδαγωγικό εργαλείο μάθησης, μπορεί να ενισχύσει τις μαθησιακές δυνατότητες των παιδιών σε γνωστικό, συναισθηματικό και ψυχοκινητικό επίπεδο.

Ως προς τη διαδικασία... Τα παιδιά θα κληθούν να συμμετάσχουν σ' ένα θεατρικό παιχνίδι που θα σχετίζεται με έναν αισώπειο μύθο. Κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του θεατρικού παιχνιδιού, η διαδικασία θα βιντεοσκοπείται, για ερευνητικούς και μόνο σκοπούς. (ύστερη παρατήρηση & εξαγωγή συμπερασμάτων, αρχειακό υλικό)

Μετά το πέρας του παιχνιδιού, θα ακολουθήσει διαδικασία συλλογής πολύ σύντομων ατομικών συνεντεύξεων από τα παιδιά που συμμετείχαν στο παιχνίδι. Οι ερωτήσεις θα είναι σχετικές με την εμπειρία που βίωσαν και τη νέα γνώση που αποκόμισαν. Θα τηρηθούν όλοι οι κανόνες δεοντολογίας και θα διασφαλιστεί η προστασία των προσωπικών δεδομένων των παιδιών. (Οι συνεντεύξεις θα βιντεοσκοπηθούν αλλά δεν θα φαίνονται τα πρόσωπα των παιδιών, ούτε θα γίνει καμία αναφορά στο όνομά τους)

Η παρούσα έρευνα υλοποιείται με την έγκριση του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων, Πολιτισμού & Αθλητισμού και του Χαροκοπείου Πανεπιστημίου Αθηνών. Όλες οι πληροφορίες που θα συλλεχθούν (υλικό βιντεοσκόπησης, συνεντεύξεις, σχέδια ζωγραφικής) θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς.

Ακολουθεί υπεύθυνη δήλωση αποδοχής συμμετοχής του παιδιού σας στη διαδικασία (θεατρικό παιχνίδι με βιντεοσκόπηση, συνέντευξη). Παρακαλώ όσοι γονείς συμφωνείτε να συμμετέχει το παιδί σας στη διαδικασία, να φέρετε την ακόλουθη υπεύθυνη δήλωση συμπληρωμένη στο σχολείο μας μέχρι την ερχόμενη Πέμπτη 28/3/2013.

Σας ευχαριστώ πάρα πολύ για το χρόνο σας και για την πολύτιμη συνεργασία.

*Με εκτίμηση,
Αννα Καραγιάννη.
Νηπιαγωγός, μεταπτυχιακή φοιτήτρια.*

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Έχω ενημερωθεί για την παρούσα έρευνα και συμφωνώ για τη συμμετοχή του παιδιού μου στη συνολική διαδικασία (θεατρικό παιχνίδι & ατομική συνέντευξη). Επίσης αποδέχομαι τη βιντεοσκόπηση της συγκεκριμένης δράσης, τηρουμένων όλων των κανόνων επιστημονικής δεοντολογίας περί ανωνυμίας και διασφάλισης των προσωπικών του δεδομένων.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΠΑΙΔΙΟΥ (ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ)

ΕΤΟΣ ΓΕΝΝΗΣΗΣ ΠΑΙΔΙΟΥ : 2007 ☐ 2008 ☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΓΟΝΕΑ / ΚΗΛΕΜΟΝΑ
(ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ)

ΟΝΟΜΑ & ΠΕΡΙΟΧΗ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ

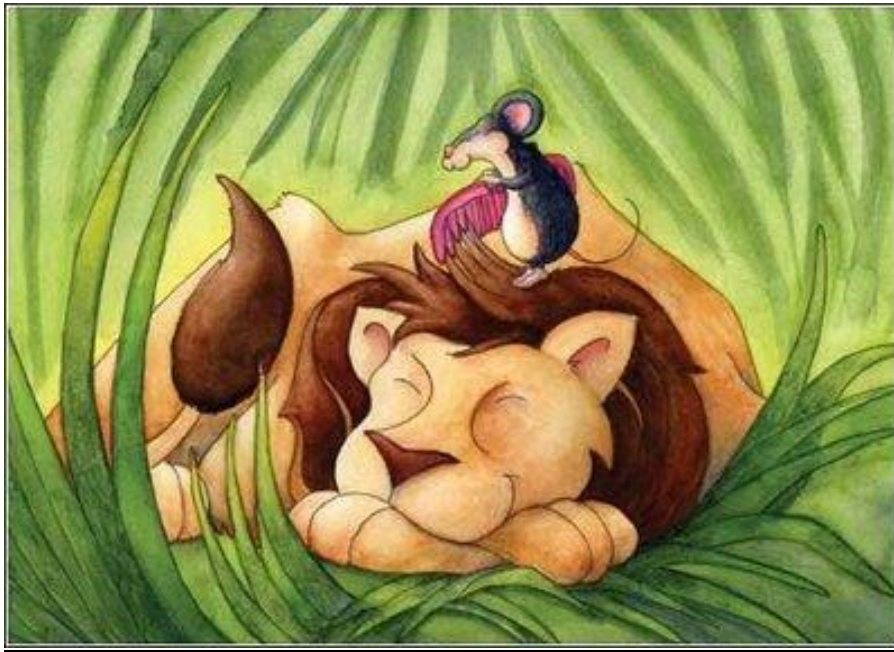
1^ο ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΠΕΙΡΑΙΑ, ΔΕΡΒΕΝΑΚΙΩΝ 106, ΠΕΙΡΑΙΑΣ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΓΟΝΕΑ/ΚΗΛΕΜΟΝΑ

Μάρτιος 2013

ΟΙ ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗ ΖΩΗ ΤΩΝ ΔΥΟ ΦΙΛΩΝ

Οι εικόνες που αποκαλύπτουν τη φιλία του λιονταριού και του ποντικιού, οι οποίες αξιοποιήθηκαν ως υλικό δραματοποίησης.



Εικόνα 1



Εικόνα 2

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Εικόνα 3



Εικόνα 4

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Εικόνα 5



Εικόνα 6

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

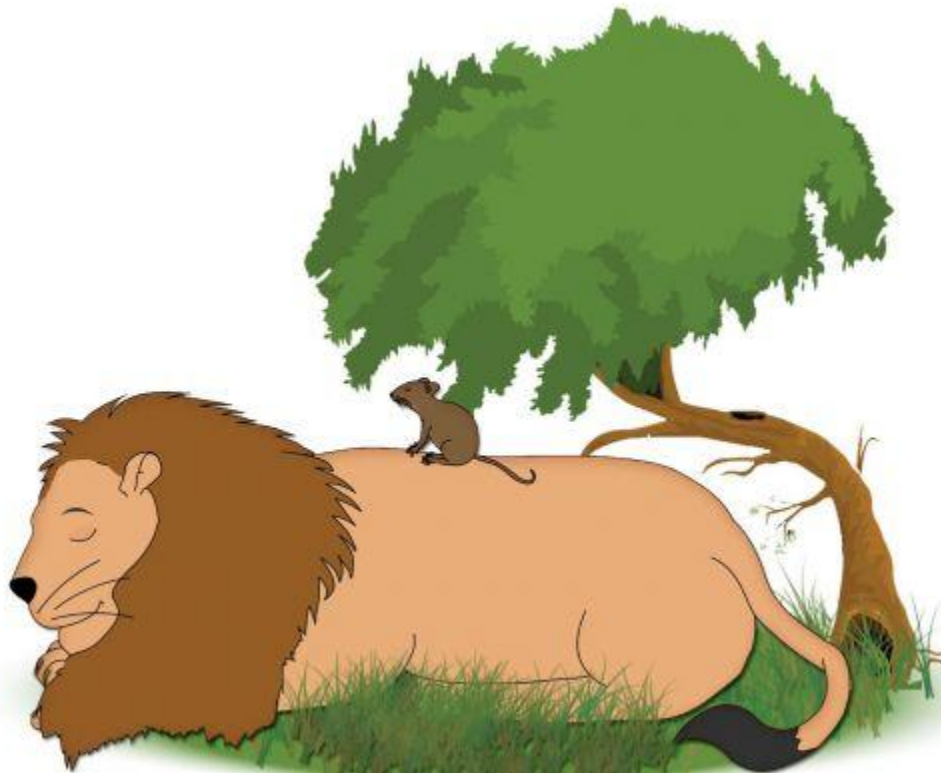


Εικόνα 7



Εικόνα 8

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Εικόνα 9



Εικόνα 10

ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Εικόνα 11



Εικόνα 12

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΘΕΑΤΡΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ
ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Εικόνες από την είσοδο στο διαμορφωμένο χώρο «δάσους»
(μέσα στην τάξη μας)



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Αφουγκραζόμαστε το «δάσος»



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Αισθησιοκινητικό παιχνίδι, «μεταμορφώσεις» υπό τον ήχο της μουσικής



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Αναπαράσταση «μικρών» και «μεγάλων» ζώων



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Ανακαλύπτουμε τις φωτογραφίες της φιλίας του λιονταριού και του ποντικιού και
φτιάχνουμε «παγωμένες εικόνες»



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



Παρακολουθώντας την προβολή της ιστορίας



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία
Ανιχνεύοντας ιδέες για την πιθανή συνέχεια της ιστορίας



Δραματοποιούμε τη συνέχεια της ιστορίας...
Οι κνηγοί στήνουν ενέδρα στα λιοντάρια.



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Τα λιοντάρια περπατούν αμέριμνα.



Οι κυνηγοί πιάνουν τα λιοντάρια



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Τα ποντίκια πηγαίνουν να σώσουν τα αιχμάλωτα λιοντάρια.



Τα ποντίκια λύνουν τα σχοινιά των λιονταριών.



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Τα λιοντάρια απολαμβάνουν την ελευθερία.



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εργαλεία & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Η επιβεβαίωση του φινάλε της ιστορίας.



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Προβληματισμός σχετικά με το επιμύθιο



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

Χορευτικό κλείσιμο της δράσης



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία



ΜΥΘΟΙ ΖΩΩΝ & ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Σύγχρονα εγχειρήματα & η παιδαγωγική τους λειτουργία

