

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

«Σχεδιάζοντας ένα παιχνίδι ρόλων με τεχνικές εκπαιδευτικού δράματος»

30 & 31/1/2016 Κλειτορία

Εμπυχωτής: Νίκος Γκόβας θεατροπαιδαγωγός

Διάρκεια εργαστηρίου: 3 ώρες

Στο εργαστήριο διερευνήθηκαν διάφορες τεχνικές εκπαιδευτικού δράματος για το σχεδιασμό ενός παιχνιδιού ρόλων. Στηρίχθηκε σε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα αμφιλεγόμενου κοινωνικού θέματος και προτείνεται για σχεδιασμό ανάλογων δράσεων.

Το εργαστήριο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς που υλοποιούν προγράμματα περιβαλλοντικής, αγ. υγείας ή πολιτιστικά, σε όσους αναλαμβάνουν Βιωματικές Δράσεις στο Γυμνάσιο ή Ερευνητικές Εργασίες στο Λύκειο.

Οι παρακάτω σημειώσεις απευθύνονται στους συμμετέχοντες του εργαστηρίου και μπορούν να λειτουργήσουν μόνο επικουρικά σε αυτό.

ΣΥΝΟΨΗ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

Ζέσταμα - Προετοιμασία

A) Σωματικό ζέσταμα με τρεξίματα στο χώρο, τεντώματα, μασάζ, ισοροπίες σε ζεύγη κ.ά

Φωνητικό ζέσταμα

B) «Το όνομά μας σε μια εικόνα»: Σε Ομάδες των 4-5 σχηματίζεται ή εκφράζεται το όνομα ενός. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να μαντέψουν



Εισαγωγή στις Δυναμικές Εικόνες

A) Συμπληρώνουμε τη φράση:

- στη φύση μου αρέσει που...
- στη φύση δεν μου αρέσει που...

Με περπάτημα στο χώρο και 1 ή 2 καρτέκλες. Όποιος μιλάει κάθετα. Οι άλλα σταματούν να ακούσουν.

B) Σε τριάδες δημιουργούμε 2 ακίνητες εικόνες, μία για κάτι που «μου αρέσει» και μία για κάτι που «δε μου αρέσει» στη φύση.

Γ) Παρουσίαση-Σχολιασμός κοινού:

- τι βλέπουμε; Τι συμβαίνει;
- Τι μας προκαλεί αυτό που βλέπουμε; Τι αισθανόμαστε;

Τεχνικές Εκπαιδευτικού Δράματος που αξιοποιήθηκαν:

Ανίχνευση Σκέψης. Εσωτερική Φωνή.

(Περισσότερα στο Παράρτημα με Ασκήσεις-Παιχνίδια-Τεχνικές)



Εισαγωγή σε ρόλους – Προετοιμασία σεναρίου

A) «Οι συνθήκες»:

περπατήματα σαν

- σε χωράφι με στάχια,
- αγρότης του χωραφιού
- τουρίστας στο Λονδίνο,
- στέλεχος πολυεθνικής εταιρείας στο City του Λονδίνου που έχει αναλάβει αναπτυξιακό έργο σε κάποια χώρα της Αφρικής, πριν τη συνάντηση με μια ακτιβιστική οργάνωση,
- μέλος της ακτιβιστικής οργάνωσης που έχει μάθει για κάποιο έργο που θα γίνει στην Αφρική, πριν τη συνάντηση με κάποιο στέλεχος της πολυεθνικής

- κάτοικος-ψαράς μιας αφρικανικής χώρας που έχει ακούσει για ένα μεγάλο αναπτυξιακό έργο που η κυβέρνηση σκοπεύει να κάνει
 - νέος της ίδιας αφρικανικής χώρας
- Οδηγία: ο χαρακτήρας «κτίζεται» με όσα τυχόν έχουμε βιώσει, με όσα γνωρίζουμε και με όσα υποθέτουμε για τους ρόλους

Β) Σταματήματα: **ανίχνευση σκέψης** – τι λέω αυτή τη στιγμή;

Το σενάριο - Η ιστορία ενός χωριού στο Δέλτα του Νίγηρα
(παραλλαγή μιας ιδέας του David Oddie)



Α) Η ζωή στο χωριό

Χρόνος: παλιά

Τεχνικές: **χρήση φωτογραφιών, οραματισμός, μουσική**

Β) Εικόνες από παλιά: Σε 5 ομάδες δημιουργούμε δυναμικές εικόνες (π.χ. για το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης) με θέματα: α) εργασία, β) διασκέδαση, γ) υγεία, δ) θρησκεία, ε) σχέση με τον εξωτερικό κόσμο.



Γ) Η προσφορά – η μεγάλη αλλαγή

Χρόνος: σύγχρονος αλλά όχι σημερινός (πχ πριν 40 χρόνια)

Στη συνέλευση γερόντων φτάνει μια προσφορά ενός φαρμάκου που θεραπεύει την αρρώστια που βασανίζει το χωριό πολλά χρόνια, με αντάλλαγμα παραχώρησης γης για εργοστάσια εσπεριδοειδών

Τεχνικές: **οραματισμός, μουσική, δάσκαλος σε ρόλο, αντιπαράθεση απόψεων (debate) σε ολομέλεια**



Δ) Εικόνες από πιο πρόσφατη ζωή: οι ίδιες ομάδες με τα ίδια θέματα (εργασία, διασκέδαση, υγεία, θρησκεία, σχέση με τον εξωτερικό κόσμο) παρουσιάζουν δυναμικές εικόνες (ή και μικρές σκηνές) από τη ζωή στη περιοχή «μετά τη μεγάλη αλλαγή».

Τεχνική: **άλμα στο χρόνο (παρελθόν ή μέλλον)**

Ε) Το χωριό τώρα

Χρόνος: σήμερα

Τεχνικές: **χρήση φωτογραφιών, οραματισμός, μουσική**



ΣΤ) «Το παιχνίδι ρόλων»

Η ομάδα πάλι χωρίζεται σε 5 ομάδες συμφερόντων: *κεντρική κυβέρνηση, εκπρόσωποι της Εταιρείας Πετρελαίου, τοπικοί άρχοντες, αντάρτες και εκπρόσωποι του ΟΗΕ*. Οι «αντάρτες» έχουν απαγάγει εργάτες της πετρελαϊκής εταιρείας ως ομήρους. Το ζητούμενο είναι να ξεπεραστεί η κρίση. Κάθε Ομάδα παίρνει ένα χαρτί (κάρτα ρόλων) στο οποίο περιγράφονται τα χαρακτηριστικά, τα συμφέροντά της και οι στόχοι της στη διένεξη.

Δυνατότητες:

- Να συσχεφτούμε και να αποφασίσουμε με ποια άλλη ομάδα θα συζητήσουμε για να λύσουμε το πρόβλημα.
- Να δώσει κάποια ομάδα συνέντευξη και όλοι οι άλλοι να είναι οι εκπρόσωποι ΜΜΕ που θα κάνουν ερωτήσεις.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Ασκήσεις-Παιχνίδια-Τεχνικές

(από το βιβλίο: Γκόβας, Ν. (2001). *Για ένα νεανικό δημιουργικό θέατρο: ασκήσεις, παιχνίδια, τεχνικές*. Αθήνα: Μεταίχμιο)

Για τα Παιχνίδια Ρόλων

Τα παιχνίδια ρόλων αναπαριστούν αληθινές συνθήκες της καθημερινής ζωής. Σ' αυτά καθένας μπορεί να προβάλλει τις προσωπικές του απόψεις και να διερευνήσει τις απόψεις άλλων, χωρίς να δίνουμε προσοχή σε μεγάλες υποκριτικές δεξιότητες. Με τα παιχνίδια ρόλων ενισχύεται η πρωτοβουλία, δίνεται η δυνατότητα σε ομάδες να επεξεργαστούν αμφιλεγόμενα θέματα της καθημερινής ζωής, π.χ. κοινωνικά προβλήματα, περιβαλλοντικά θέματα κ.ά. και ενθαρρύνεται η συμμετοχή στη λήψη αποφάσεων α) για τον εαυτό σου, π.χ. τι θα κάνεις εσύ προσωπικά σε μια αμφιλεγόμενη περίπτωση, β) για τους άλλους, π.χ. πώς θα σκεφτείς την οικογένειά σου σε μια τέτοια περίπτωση και γ) με άλλους, π.χ. όταν καλείσαι να συναποφασίσεις με ένα σύνολο ανθρώπων για κάτι.

Σ' ένα καλό παιχνίδι ρόλων οι συμμετέχοντες μπορούν α) να παίζουν τον εαυτό τους σ' ένα φανταστικό -ως προς το χώρο και χρόνο- για αυτούς περιβάλλον (που δεν έχουν δηλαδή βρεθεί ποτέ) ή β) να υποδυθούν άλλους χαρακτήρες και τύπους σε ένα περιβάλλον όπου «προσομοιώνεται» μια πραγματική κατάσταση ζωής. Όπως και με τους αυτοσχεδιασμούς, αυτοί που παίρνουν μέρος (ηθοποιοί ή νεαροί μαθητές) εργάζονται και δημιουργούν «σε ρόλο», δηλαδή υιοθετούν μια στάση ενός άλλου προσώπου, παρά προσπαθούν να «γίνουν» αυτό το άτομο. Έτσι, πρέπει να συνεργάζονται, να αποδέχονται, να μην «μπλοκάρουν», να «πιστεύουν» αυτά που λένε, ακούνε ή βλέπουν, να αφήνουν να αναπτυχθούν οι χαρακτήρες και τα αισθήματά τους, να αποφεύγουν τις καρικατούρες (π.χ. ένας γέρος δεν είναι κατ' ανάγκη σκυφτός με μπαστούνι ούτε δυσκολεύεται να καταλάβει τι γίνεται γύρω του).

Στα παιχνίδια ρόλων οι ρόλοι, παρόλο που αντλούν τεχνικές από τη συνήθη πρακτική της ανάλυσης χαρακτήρων, δεν επιλέγονται με τον ίδιο τρόπο που μελετώνται οι χαρακτήρες έργων σε ένα τμήμα θεατρικών σπουδών ή σε ένα μάθημα υποκριτικής σε δραματική σχολή, αλλά διαλέγονται ώστε να ταιριάζουν στο κοινωνικό θέμα που μελετάται και στο περιεχόμενό του.

Ο εμπυχωτής-δάσκαλος μπορεί επίσης να σχεδιάζει ένα συνολικό μάθημα με μια σειρά καλά προετοιμασμένων βημάτων που θα περιλαμβάνουν πολλές από τις γνωστές δημιουργικές τεχνικές όπως «η ανακριτική καρτέλα», «ο διάδρομος της συνείδησης», «οι δυναμικές εικόνες», «ο ρόλος-στον-τοίχο», «ο δάσκαλος-σε-ρόλο» καθώς και παιχνίδια ρόλων, εξωτερικά ερεθίσματα και άλλα θεατρικά δρώμενα, με στόχο να κατευθύνει την ομάδα να αναλύσει, κατανοήσει και εμβαθύνει σε ένα κοινωνικό, πολιτικό κ.ά. θέμα. Η διαδικασία αυτή είναι γνωστή και ως «θέατρο διαδικασίας».

Δάσκαλος-σε-Ρόλο

Πρόκειται για μια πολύ χρήσιμη τεχνική όπου ο εμπυχωτής-δάσκαλος συμμετέχει σε έναν αυτοσχεδιασμό υποδυόμενος κάποιο προσεκτικά επιλεγμένο πρόσωπο ώστε να έχει την δυνατότητα να παρεμβαίνει και να προωθεί τη δράση, να θέτει τα ερωτήματα και να κατευθύνει την ομάδα χωρίς να χρειάζεται να διακόψει.

Ένα κλασικό και πολύ απλό μοντέλο για αφετηρία μερικών παιχνιδιών-αυτοσχεδιασμών είναι εκείνο του «δάσκαλος-μαθητής». Με το «δάσκαλος» εννοούμε αυτόν που «ξέρει» ή που είναι σε θέση ισχύος και με το «μαθητής» εννοούμε αυτόν που είναι σε αδύναμη θέση π.χ. ένας αστυνομικός σταματάει έναν οδηγό που έτρεχε πολύ, ή ένας υπάλληλος ξενοδοχείου δίνει εξηγήσεις σε έναν νέο πελάτη κ.λ.π..

Προφανώς έμπειροι εμπυχωτές με καλά σχεδιασμένα παιχνίδια ρόλων μπορούν να προσθέτουν στοιχεία στην εξέλιξη του δράματος, να αμφισβητούν στερεότυπα, να ενθαρρύνουν, να βάζουν νέα ερωτήματα, να στηρίζουν το

κόσμο του φανταστικού που δημιουργείται σε τέτοιες περιπτώσεις (π.χ για τις ανάγκες του παιχνιδιού ένα τραπέζι «είναι» καταφύγιο) κ.α.

Παράλληλα, όταν ο εμπυχωτής είναι σε ρόλο με π.χ. υψηλό status τότε μια ομάδα νέων ηθοποιών ή μαθητών ξεπερνά ευκολότερα την αδράνεια ή την παθητικότητά τους. Όταν ο εμπυχωτής χρησιμοποιεί χαμηλό status στο ρόλο του, τότε η ομάδα ενδυναμώνει την αυτοπεποίθησή της ενώ συγκροτείται καλλίτερα σαν ομάδα όταν ο εμπυχωτής παίζει με ισοδύναμο status προς όλους.

Ο καταϊγισμός ιδεών ή ιδεοθύελλα

Ο εμπυχωτής ζητάει από τη ομάδα να καταθέσει με τρόπο άμεσο ό,τι σκέφτονται πάνω σε ένα θέμα που απασχολεί το έργο, μια σκηνή του ή έναν ήρωα. Όλοι λένε αυτό που τους έρχεται στο μυαλό χωρίς σχόλια. Το ίδιο μπορεί να συσχετίζεται με συναισθήματα, τόπους, ανθρώπους, να είναι κατά αναλογία ή κατά αντίθεση κ.λ.π. Στο καταϊγισμό ιδεών καλό είναι κάποιος να κρατά σημειώσεις. Μετά οι σημειώσεις αυτές ταξινομούνται ως προς τα ρούχα, τα χρώματα, τα σχήματα, τους τόπους, τα αισθήματα κ.λ.π. Σημαντικό εδώ είναι η άμεση αντίδραση του καθενός και η απουσία οποιουδήποτε σχόλιου ή κριτικής σε ό,τι καθένας καταθέτει. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο στην αρχή της έρευνας -σαν σημείο εκκίνησης- όσο και για την ανάπτυξη ενός χαρακτήρα. Καταϊγισμός ιδεών μπορεί να γίνει και με το σώμα (χωρίς λόγια).

Πάρε θέση

Καθένας τοποθετείται σε σχέση με τους άλλους και με βάση τις απόψεις του παίρνοντας μια θέση (ή περπατώντας) μέσα στο χώρο. Προηγουμένως έχει οριστεί ότι π.χ. ο ένας τοίχος ορίζει την απόλυτη συμφωνία με το θέμα και ο άλλος την απόλυτη διαφωνία. Η γνωστή από τα παιχνίδια γνωριμίας άσκηση «Βρες τη θέση σου» μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για να πάρει καθένας θέση πάνω σε μια σειρά θέματα, π.χ. στη θανατική καταδίκη ή στη προτίμηση της ξένης μουσικής ή στη σύγκρουση Αντιγόνης-Κρέοντα κ.λ.π.

Παραλλαγή: Η άδεια καρέκλα: Ο εμπυχωτής βάζει μια άδεια καρέκλα στη μέση του δωματίου και μετά κάνει μια δήλωση π.χ. ο Αγαμέμνων έκανε καλά που είπε ψέματα στην Ιφιγένεια. Τα μέλη της ομάδας τοποθετούνται κοντά ή μακριά από την καρέκλα ανάλογα με το πόσο συμφωνούν ή διαφωνούν με αυτή τη δήλωση. Σχηματίζεται έτσι ένα ...ανθρωπογράφημα στο χώρο.

Οι δυναμικές εικόνες

Τα μέλη της ομάδας, ατομικά ή σαν σύνολο, καλούνται να φτιάξουν με τα σώματά τους μια «φωτογραφία». Λέγονται επίσης και «παγωμένες εικόνες», «ακίνητες εικόνες», «ταμπλό» κ.ά.. Είναι εικόνες γεμάτες δυναμική ενέργεια που για αφετηρία ή ερέθισμα μπορεί να έχουν μια φωτογραφία, ένα στίχο, μία ανάμνηση, ένα γεγονός, ένα συναίσθημα, μια άποψη κ.ά.

Η τεχνική των δυναμικών εικόνων είναι δημοφιλής, βρίσκει πολλές εφαρμογές και μερικοί τρόποι όπου μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι:

- α) σαν απλή άσκηση για ζέσταμα π.χ «ας φτιάξουμε μια εικόνα ενός τρακτέρ με τα σώματά μας»
- β) σαν στρατηγική και εργαλείο έρευνας ενός θέματος π.χ «φτιάξτε μια δυναμική εικόνα που να εκφράζει το εκπαιδευτικό σύστημα» ή ενός χαρακτήρα π.χ. «φτιάξτε μια εικόνα που να περιγράφει την αντίδραση των άλλων χαρακτήρων προς την Ισμήνη» ή για να δώσει ευκαιρία για κατάθεση και ανταλλαγή απόψεων π.χ. στο Θέατρο Εικόνων (Image Theatre) του Αουγκούστο Μποάλ
- γ) σαν εργαλείο για πρωτογενή δημιουργία ή θεατρική σύμβαση όπως να αυξήσει την δραματική ένταση σε παράσταση π.χ. η δράση παγώνει και κάποιος αφηγείται κάτι, ή μπορεί να σταματήσει το γρήγορο ρυθμό μιας δραστηριότητας και να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να εστιάσουν σε μια λεπτομέρεια, ή μπορεί να βοηθήσει την ομάδα να μπει στη καρδιά ενός θέματος, να αναπτύξει μια αφήγηση και να οδηγηθεί σε ένα πιο στυλιζαρισμένο είδος παρουσίασης μακριά από νατουραλισμούς ή μπορεί να αποτελέσει αφετηρία για μια ομαδική πρωτότυπη δημιουργία -σενάριο ή χορογραφία- π.χ. αναπαράγοντας μια φωτογραφία και επικεντρώνοντας σ' ένα σημαντικό σημείο ή σε μια συμβολική ιδέα της, φτιάχνουμε πολλές δυναμικές εικόνες στη σειρά, ή μπορεί να βοηθήσει να παιχτούν γρήγορα και συμπυκνωμένα ολόκληρα έργα όταν π.χ. χρειάζεται να γίνει ένα είδος γρήγορης επανάληψης σε μια πρόβα.

Παράδειγμα

Κάποιος μπαίνει στον χώρο και παίρνει μια στάση. Μετά μπαίνει και κάποιος άλλος για να συμπληρώνει την εικόνα, παίρνοντας μια στάση κοντά ή μακριά, ακουμπώντας ή όχι τον πρώτο. Κατόπιν, ένας τρίτος συμπληρώνει την εικόνα. Τα παραπάνω γίνονται χωρίς κανείς να σχολιάζει, να υποδεικνύει ή να εξηγεί τις προθέσεις του. Η υπόλοιπη ομάδα συζητά τη σύνθεση που προέκυψε, π.χ. ποιοι είναι, πού είναι, τι σχέση έχουν, τι έχει συμβεί λίγο πριν, τι θα συμβεί μετά κ.λ.π. Με αυτή τη μέθοδο μπορεί επίσης να φτιαχτεί μια σειρά από διαδοχικές εικόνες –

ταμπλό- που να διηγούνται μια ιστορία ή μια κατάσταση που θα εισηγηθεί ο εμπυχωτής, π.χ. «ανθρώπινα δικαιώματα». Το σημαντικό είναι ότι όλοι μπορούν να συνεισφέρουν στο χτίσιμο μιας μικρής ιστορίας χωρίς να ξέρουν τι είχε ο προηγούμενος στο μυαλό του.

Από μια πιο έμπειρη ομάδα θα ζητάγαμε τα αγάλματα να ζωντανέψουν και να «παίξουν» τη συνέχεια της ιστορίας που εισηγήθηκαν οι παρατηρητές.

Η άσκηση αυτή μπορεί να επεκταθεί ώστε όλα τα μέλη της ομάδας να πάρουν τελικά μέρος στη σύνθεση, φτιάχνοντας πιθανώς μια ιστορία. Η αρχική κατάσταση μπορεί να δοθεί από αυτόν που μπαίνει πρώτος και οι άλλοι πρέπει να καταλάβουν το Τι και το Πού και να αντιδράσουν γρήγορα και θετικά π..χ. ο Α λέει: «Εσύ, Νίκο, δέχεσαι τη Μαρία για...», οπότε οι άλλοι μπαίνουν αμέσως και φτιάχνουν π.χ. τη σκηνή ενός γάμου. Ο εμπυχωτής μπορεί να παγώσει την εικόνα και να ρωτήσει τους παρευρισκόμενους (με άγγιγμα στον ώμο) για το ποιος είναι, γιατί βρίσκεται εκεί κ.λ.π.

Μια πιο δύσκολη εξέλιξη της άσκησης θα ήταν από το σημείο που ολοκληρώθηκε η εικόνα, να αρχίσουν οι χαρακτήρες να μιλούν αυτοσχεδιάζοντας με μικρές προφανείς φράσεις, ανάλογα με τη θέση που βρίσκονται αυτοί και οι διπλανοί χαρακτήρες.

Γλύπτης-Γλυπτό

Κάποιος καλείται να μείνει ακίνητος σαν «άγαλμα» σε μια «εξωκαθημερινή» στάση. Ένας άλλος, ο «Γλύπτης», καλείται να «διορθώσει» τη στάση ή την έκφραση του αγάλματος κάνοντας μικρές μετατροπές. Ο Γλύπτης μπορεί να σηκώσει και κάποιον άλλον για να συμπληρώσει το έργο του. Η υπόλοιπη ομάδα προτείνει τίτλο για το γλυπτό. Τέλος, ο Γλύπτης ανακοινώνει τον δικό του τίτλο.

Με αφορμή ένα συγκεκριμένο τύπο ή αντικείμενο: Ο Γλύπτης μπορεί να φτιάχνει το έργο του έχοντας στο μυαλό του ένα συγκεκριμένο τύπο, π.χ. τον δάσκαλο, έναν γέρο, τον οδηγό ενός λεωφορείου ή ένα δέντρο κ.λ.π.

Με αφορμή ένα συναίσθημα ή μια μνήμη: Ο Γλύπτης μπορεί να φτιάχνει το έργο του έχοντας στο μυαλό του ένα συναίσθημα π.χ. λύπη, χαρά, θυμός, πείνα, προσφυγιά κ.λ.π. Οι υπόλοιποι καλούνται να αναγνωρίσουν το συναίσθημα. Ο εμπυχωτής και η ομάδα μπορεί να έχουν ένα κατάλογο με συναισθήματα από όπου θα διαλέγουν οι Γλύπτες. Επίσης μπορεί να συζητηθούν για λίγο παιδικές μνήμες, π.χ. η πρώτη ημέρα στο σχολείο, μια εκδρομή κ.ά., και σε μικρές ομάδες να αναπαρασταθούν επιλεγμένες στιγμές από τέτοιες αναμνήσεις.

Με αφορμή έναν ήχο ή μια μουσική: Με τον ίδιο τρόπο μπορεί ένας ήχος ή μια μουσική να είναι το κίνητρο για τον Γλύπτη. Πάλι οι υπόλοιποι θα κληθούν να μαντέψουν το είδος του ήχου ή της μουσικής.

Μια ιστορία ανάμεσα στον δημιουργό και στο έργο του: Μπορεί να αναπτυχθεί μια ιστορία ανάμεσα στον γλύπτη και στο γλυπτό, όπως η γνωστή περίπτωση όπου αυτός ερωτεύεται το έργο του και τελικά γίνεται και ο ίδιος άγαλμα ή η περίπτωση όπου όλα τα αγάλματα ζωντανεύουν στη φαντασία του γλύπτη και χορεύουν κ.λ.π.

Τέτοιες ιστορίες μπορεί να φτιάξει πολλές ο εμπυχωτής ή να δανειστεί από ταινίες του Τσάπλιν και του βωβού κινηματογράφου.

Η ανίχνευση σκέψης

Ο εμπυχωτής μπορεί να παγώσει έναν αυτοσχεδιασμό και ν' ακουμπήσει ένα μαθητή (γνωστό και ως «άγγιγμα στον ώμο»), ο οποίος θα αντιδράσει «σε ρόλο» απαντώντας σε ερωτήσεις όπως «πώς αισθάνεσαι;», «τι σκέφτεσαι;» κ.λ.π. Η ανίχνευση σκέψης μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε μια σειρά *δυναμικών εικόνων* και βοηθά στη ενίσχυση του χαρακτήρα αλλά και στην καλλίτερη κατανόηση της γενικότερης κατάστασης μιας σκηνής. Εναλλακτικά, μπορεί ο ίδιος ο χαρακτήρας, χωρίς άγγιγμα, να λέει το κείμενο του και αμέσως επαναλαμβάνει και τις σκέψεις που κανονικά δεν θα έλεγε.

Η αναλογία

Ο εμπυχωτής προτείνει να γίνει μια άσκηση όχι ακριβώς πάνω στη σκηνή στην οποία δουλεύει η ομάδα αλλά σε μια άλλη «ανάλογη» κατάσταση. Κατά τη διαδικασία της δημιουργίας (πρόβες σε ρόλους κ.λ.π) η αναλογία προσφέρει ένα ασφαλές περιβάλλον για να δουλέψει ο μαθητής αποφεύγοντας προσωπικές αναφορές. Η αναλογία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη και δημοφιλής τακτική στα παιχνίδια ρόλων όπου αναζητούνται και κατατίθενται εμπειρίες και γνώμες πάνω σε ευαίσθητα κοινωνικά θέματα και συγκρούσεις.

Η ανακριτική καρτέλα

Ο εμπυχωτής βάζει στο κέντρο της σκηνής μια καρτέλα, όπου κάθεται ο «ανακρινόμενος» χαρακτήρας. Η ομάδα τον ανακρίνει με ερωτήσεις σε πρώτο πρόσωπο για γεγονότα, καταστάσεις ή συναισθήματα που υπάρχουν μέσα στο κείμενο το οποίο επεξεργάζεται, π.χ. πώς σε λένε, πόσων χρονών είσαι, είσαι παντρεμένος, αγαπάς τη μητέρα σου, γιατί πήγες λουλούδια στον αντίζηλό σου κ.λ.π. Οι ερωτήσεις μπορεί να αναφέρονται και σε γεγονότα που δεν υπάρχουν στο κείμενο, αλλά βοηθούν ώστε ο ηθοποιός να αναπτύξει το χαρακτήρα που φτιάχνει. Μπορεί να

γίνουν επίσης ερωτήσεις με τους «ανακριτές» να υιοθετούν τους ρόλους που έχουν στο έργο ή σε ρόλο δημοσιογράφου που παίρνει συνέντευξη κ.ά.

Η *ανακριτική καρτέλα* βοηθά να συγκεντρωθούν νέα στοιχεία, να ξεκαθαρίσουν καταστάσεις και συναισθήματα, να αναπτυχθεί και εμπλουτιστεί ο περιβάλλον κόσμος του χαρακτήρα κ.ά. Προφανώς ο ερωτώμενος πρέπει να τις δέχεται και να απαντά «σε ρόλο». Όσο πιο επιδέξιες είναι οι ερωτήσεις της ομάδας τόσο περισσότερο εμπλουτίζεται ο χαρακτήρας και αναδεικνύονται οι συνθήκες του έργου-«δοσμένες ή μη» .

Ο αυτοσχεδιασμός

Στους αυτοσχεδιασμούς ο ηθοποιός είναι ανοιχτός, διαθέσιμος, συγκεντρωμένος, αυθόρμητος, γρήγορος στη σκέψη και στην αντίδραση. Αποδέχεται (την ατάκα του συμπαίχτη μου) και την προωθεί. Εμπιστεύεται, δεν αδιαφορεί για τον συμπαίχτη του, δεν ρωτάει, πράττει! Ο αυτοσχεδιασμός είναι βασική και απαραίτητη τεχνική για το θέατρο και για να θεωρηθεί επιτυχημένος πρέπει να έχει συγκεκριμένο θέμα, στόχο, μεθόδους προσέγγισης. Απαιτεί εκπαίδευση, προετοιμασία, και πετυχαίνει όταν δίδονται συγκεκριμένες πληροφορίες και μπαίνουν όρια και περιορισμοί. Οι αυτοσχεδιασμοί απέχουν πολύ από το να είναι το περιβάλλον όπου απλά ο καθένας κάνει ό,τι θέλει.

Τα διάφορα παιχνίδια δεν είναι κατά ανάγκην αυτοσχεδιασμοί. Είναι ένα καλό ζέσταμα, βοηθούν στην ομαδικότητα, ασκούν την φαντασία και αν επιλεγούν κατάλληλα, μπορούν να εξελιχθούν σε καλούς αυτοσχεδιασμούς.

Από τα πιο θετικά χαρακτηριστικά του *αυτοσχεδιασμού* είναι ότι:

- ✓ Δημιουργεί αντί να ερμηνεύει κάτι δοσμένο.
- ✓ Ενδιαφέρεται για τη διαδικασία όσο και για το αποτέλεσμα.
- ✓ Καθένας μπορεί να είναι ηθοποιός, συγγραφέας, σκηνοθέτης.
- ✓ Επιτρέπει τη δοκιμή και την αποτυχία.
- ✓ Ενισχύει τον αυθορμητισμό.
- ✓ Παράγει ιδέες, φτιάχνει σκηνές και χαρακτήρες
- ✓ Μπορεί να περιλάβει σχεδόν κάθε θεματολογία και προσαρμόζεται στις ικανότητες των συμμετεχόντων.
- ✓ Ξεκινάει από το άτομο και όχι από τον ρόλο.
- ✓ Διαχειρίζεται συμπεριφορές.
- Υπάρχουν θέματα, όπως η *συνεργασία*, η *εξέλιξη*, το *μέτρο*, που, αν δεν ληφθούν σοβαρά υπόψη από τον εμπυχωτή, οι αυτοσχεδιασμοί κινδυνεύουν να εκφυλίζονται σε χάσιμο χρόνου για τους συμμετέχοντες και βαρετό θέαμα για όσους παρατηρούν. Γενικά ο επιτυχημένος αυτοσχεδιασμός σχετίζεται με:
 - ✓ την ομαδική δουλειά και την αλληλοβοήθεια: τίποτα δεν προχωράει αν κάποιος είναι αποφασισμένος να γίνει «το δικό του».
 - ✓ την εμπιστοσύνη στους συμπαίχτες σου: είσαι ανοιχτός, δέχεσαι και προσθέτεις στις προτάσεις άλλων.
 - ✓ την ικανότητα να σκέφτεσαι γρήγορα, αλλά και να παρακολουθείς και να ακούς προσεχτικά.
 - ✓ την ικανότητα να δέχεσαι τις προτάσεις της φαντασίας σου.
 - ✓ την εμπιστοσύνη στα συναισθήματά σου, σε ό,τι έρχεται φυσιολογικά.
 - ✓ την αποφυγή κάθε προσπάθειας να είσαι «έξυπνος», «πρωτότυπος», «αστείος», «άνετος» κ.λ.π. Η αγωνία για πρωτοτυπία θα σε απομακρύνει από τον αληθινό σου εαυτό και θα κάνει τη δουλειά σου μέτρια.

Αφήγηση και ταυτόχρονη αναπαράσταση

Είναι η περίπτωση του κατευθυνόμενου αυτοσχεδιασμού. Ο εμπυχωτής βάζει την ομάδα στην κατάσταση «πλήθους» καθώς αφηγείται μια ιστορία π.χ περιγράφει έναν ποδοσφαιρικό αγώνα ή περιγράφει μια αεροπορική πτήση που παρουσιάζει πρόβλημα, μια εκλογική συγκέντρωση, μια διαδήλωση, μια δημόσια εκτέλεση κ.ά. Η ομάδα αρχίζει παράλληλα με την αφήγηση να δραματοποιεί την ιστορία. Ο εμπυχωτής κάνει παύσεις, αφήνει χώρο για αυτοσχεδιασμό, παίρνει ιδέες για την εξέλιξη της ιστορίας και παρεμβαίνει προσπαθώντας να περάσει το «πλήθος» από διάφορες δραματικές καταστάσεις, π.χ. το αεροπλάνο πέφτει στη ζούγκλα κ.λ.π. Η ομάδα δρα με κίνηση, ήχους, μιμική και ελάχιστο λόγο, ακολουθώντας την αφήγηση.

Ένα παράδειγμα: Αρχίζουμε να ανεβαίνουμε το βουνό. Γίνεται κάποιος σεισμός. Το σκαρφαλώνουμε και γίνεται ο μεγάλος σεισμός. Πέφτουν πέτρες, κατολίσθηση. Σταματάει ο σεισμός. Συνεχίζουμε να σκαρφαλώνουμε και βρισκόμαστε στην κορυφή. Ξεκινάμε να κατρακυλάμε το βουνό, ξαναγίνεται σεισμός. Γύρω μας κατρακυλούν πέτρες μαζί με μας και φτάνουμε κάτω. Βλέπουμε το ποτάμι. Είναι πολύ ισχυρό. Αρχίζουμε να το περνάμε πέτρα – πέτρα. Το ρεύμα θέλει να μας παρασύρει, πιανόμαστε από τα κλαδιά και από κλαδί σε κλαδί το περνάμε. Έπειτα βλέπουμε την πεδιάδα και μετά από αυτήν την έρημο. Μπαίνουμε στην έρημο. Στην αρχή φυσάει λίγο αλλά μετά δυναμώνει. Έπειτα φυσάει υπερβολικά πολύ. Σταδιακά πιάνει ανεμοθύελλα προστατεύουμε τον εαυτό μας σκύβουμε στο έδαφος κουνιάζουμε και περιμένουμε για το αύριο.... κ.ο.κ.