

## Δραματοποίηση της ιστορίας

### Τι είναι η Δραματοποίηση;

Φτάσαμε πλέον στο στάδιο της δραματοποίησης, όπου ενώνουμε όλα τα στοιχεία και δημιουργούμε την παράστασή μας. Έπειτα λοιπόν, από την εμπύχωση και την εξάσκηση μικρών και μεγάλων με την θεατρική τους κούκλα, ερχόμαστε να συζητήσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα «πλάσουμε» το φανταστικό σύμπαν της ιστορίας μας.

Μέσα από τις σημειώσεις αυτές σας παροτρύνουμε να ολοκληρώσετε την διαδικασία με την δραματοποίηση της ιστορίας σας, παρ' όλα αυτά δεν είναι απαραίτητο να εμβραθύνετε με τόσες λεπτομέρειες και πληροφορίες στην δική σας παράσταση.

Μια απλή εμπύχωση με τα παιδιά και τις κούκλες σας ή ένας αυτοσχεδιασμός από την διδακτέα ύλη με την παρουσίαση της ομάδας σας, είναι αρκετά.

Στο στάδιο αυτό θα παρατεθούν στοιχεία όπως αυτά της δραματουργίας, των σκηνικών αντικειμένων αλλά και παραδείγματα από την παράσταση που δημιουργήσαμε βασισμένοι στο μύθο της Περσεφόνης (δείτε το σχετικό βίντεο στην σελίδα μας).

Όλα τα παραπάνω δίνουν μια ολοκληρωμένη εικόνα για το πως δημιουργείται μια παράσταση από την αρχή μέχρι το τέλος της.

Είναι σημαντικό να ορίσουμε εξαρχής πως ο «σκηνοθέτης» της παράστασης δρα σε συνεργασία με τους «ηθοποιούς» έτσι ώστε να επιτευχθεί μια σωστή επικοινωνία καθ' όλη την διάρκεια της προετοιμασίας αλλά και της παράστασης.

Μέσα από την συνεργασία αυτή, η ομάδα εκφράζεται ανοιχτά και όλοι/ες διατυπώνουν τις ιδέες τους όχι μόνο για τους χαρακτήρες τους αλλά και για το συνολικό αποτέλεσμα της παράστασης. Άλλωστε οι μικροί εν δυνάμει κουκλοπαίχτες είναι εκείνο που δίνουν ζωή στους ήρωες, βιώνουν συναισθήματα και λένε την ιστορία τους με το δικό τους τρόπο.

«Το κουκλοθέατρο στηριζόμενο στην τεχνική της εμπύχωσης και της αμφίδρομης επικοινωνίας, κατορθώνει να προσφέρει στα παιδιά αισθητική καλλιέργεια και παιδαγωγικά μηνύματα που λειτουργούν διαχρονικά σε κάθε κοινωνία και εποχή.»<sup>1</sup>

### Πως ορίζονται στην παράσταση η ιστορία και οι χαρακτήρες;

Αρχικά έχοντας ήδη επιλέξει την ιστορία που θα παρουσιάσουμε καθώς και τους ρόλους που θα εμπυχωθούν, ξεκινάμε να οραματιζόμαστε την σκηνική παρουσία και τον τρόπο με τον οποίο θα οργανώσουμε τον χρόνο και τον χώρο που έχουμε.

Επιλέγουμε με προσοχή τους ήρωες που θα παρουσιάσουμε σκηνικά, καθώς και τι υπόσταση έχει ο κάθε χαρακτήρας.

Για παράδειγμα, εάν στην ιστορία σας υπάρχει κάποια υπερφυσική οντότητα, όπως στο μύθο της Περσεφόνης ο Ερμής, δεν είναι απαραίτητο να κατασκευάσετε κι άλλη κούκλα αλλά να υποδείξετε την παρουσία του με κάποιο αντικείμενο και την δύναμη της φωνητικής έκφρασης.

<sup>1</sup> Βασιλική Πάλλμου-Κουλουμπή, Το Κουκλοθέατρο ως μέσον αγωγής και θεραπείας, Διδακτορική Διατριβή, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, Τμήμα Ψυχολογίας, Αθήνα 2016, σελ. 35

Πολλές φορές, η ιστορία που θέλουμε να δραματοποιήσουμε περιλαμβάνει μια αφήγηση που περιγράφει την δράση. Αυτό είναι ένα καλό στοιχείο που δένει την παράσταση, και παρουσιάζεται πιο ολοκληρωμένα η ιστορία μας.

Σε περίπτωση λοιπόν, που η ιστορία δεν διαθέτει αφηγητή μπορούμε να τον αναπαραστήσουμε εμείς ή η ομάδα μας φωνητικά έτσι ώστε να σηματοδοτούμε και τα μέρη της δράσης αλλά και την πορεία των ηρώων μας.

## Σκηνική παρουσία και δράσεις

Αρχικά έχοντας ήδη επιλέξει την ιστορία που θα παρουσιάσουμε καθώς και τους ρόλους που θα εμψυχωθούν, ξεκινάμε να οραματιζόμαστε την σκηνική παρουσία και τον τρόπο με τον οποίο θα οργανώσουμε τον χρόνο και τον χώρο που έχουμε.

### Δράσεις και Σκηνικά

Προσέχουμε να υποδείξουμε στην παράστασή μας σκηνές οι οποίες προσδίδουν ένταση, και συμβάλλουν στην εξέλιξη της δράσης. Επίσης, επιλέγουμε σκηνές από την ιστορία μας που να περιγράφουν τα τρία βασικά της μέρη: Αρχή, Μέση και Τέλος.

Για παράδειγμα στο μύθο της Περσεφόνης, σημαντική σκηνή είναι η αρπαγή της από τον Πλούτωνα, όπου λόγω της έντασής της κατασκευάσαμε από χαρτόκουτα και ρολά χαρτιού το άρμα του θεού, υποδείξαμε το πένθος και τη θλίψη με ένα μαύρο πανί που απλώνεται στην σκηνή.

Οι επιλογές που έχουμε σχετικά με τα σκηνικά μας είναι πάρα πολλές και εύκολες στην εύρεση και τη χρήση.

Μερικές από αυτές είναι τα οι κατασκευές από χαρτόκουτες, ο συνδυασμός από υφάσματα και πανιά που δηλώνει ατμόσφαιρα ή και ατσαλόσυρμα που έχει την ιδιότητα να ταλαντώνεται έτσι ώστε να κατασκευάσουμε διάφορα σκηνικά αντικείμενα και χαρακτήρες.

Μην διστάσετε να δοκιμάσετε κι άλλα υλικά και αντικείμενα οικιακής χρήσης τα οποία μπορούν να σας εξυπηρετήσουν ως σκηνικά ή και χαρακτήρες. Χρωματίστε ή διακοσμήστε τα με υφάσματα, ή χρωματιστό χαρτί έτσι ώστε να τους δώσετε την υπόσταση που επιθυμείτε επί σκηνής.

### Φωτισμός

Ο φωτισμός είναι επίσης πολύ σημαντικός για κάθε παράσταση. Δηλώνει διαθέσεις, καταστάσεις ακόμα και συναισθήματα. Βέβαια, αναγνωρίζουμε πως άλλες είναι οι δυνατότητες ενός αμιγώς θεατρικού χώρου και άλλες μιας θεατρικής τάξης ή ενός δωματίου.

Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν διαφορετικές τεχνικές που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε με τον ήδη υπάρχοντα φωτισμό. Για παράδειγμα, τοποθετούμε στην «σκηνή» μας μικρά πορτατίφ τα οποία φωτίζουν το κέντρο της δράσης. Ακόμη, μπορούμε να «χρωματίσουμε» τον φωτισμό αυτό στερεώνοντας χρωματιστές ζελατίνες.



## Δομή Σεναρίου

Όσον αφορά την ιστορία μας οφείλουμε ακόμη να προσέξουμε και το σενάριο. Τους διαλόγους, μονολόγους και αφηγήσεις που μπορεί να προκύψουν κατά την παράστασή μας.

Για να μπορέσουμε αρχικά, να διαχωρίσουμε τις σκηνές μας έχουμε ως βασική αρχή την αριστοτελική δομή του σεναρίου που διαθέτει αρχή μέση και τέλος. Η μεθοδολογία αυτή χωρίζει σε πράξεις την ιστορία μας με τον εξής τρόπο:

- **Α' Πράξη:** Αρχή Ιστορίας, Δέση, Περιγραφή Κατάστασης – Ηρώων. Επεξήγηση κατάστασης, θέμα ιστορίας, ανάγκη των ηρώων και αλλαγή ροής του μύθου.
- **Β' Πράξη:** Σύγκρουση, Ενδιάμεσες δράσεις (2-4), Κλιμάκωση δράσης και μεγάλη σύγκρουση του ήρωα.
- **Γ' Πράξη:** Λύση, Αλλαγή του/των ηρώων μέσα από την εξέλιξη της δράσης.

Συνεπώς, γίνεται κατανοητό πως παρουσιάζουμε μια ολοκληρωμένη ιστορία δίνοντας όλα τα απαραίτητα σημεία για την δέση τη σύγκρουση και τέλος τη λύση μιας παράστασης.

Στο μύθο της Περσεφόνης για παράδειγμα, επικεντρωθήκαμε στην θεά Δήμητρα και στη σχέση που είχε δημιουργήσει με την κόρη της ως **κυρίαρχο θέμα** στην ιστορία μας και ως **ανάγκη** της, να την κρατήσει κοντά της, ως ιδιοκτησία της και ελέγχει τη ζωή της.

Έπειτα, στην Β' Πράξη της ιστορίας μας ως μεμονωμένα επεισόδια τοποθετήσαμε αρχικά τη θλίψη της μητέρας μόλις μαθαίνει για την αρπαγή της κόρης της από τον Πλούτωνα με συνέπεια να αποσυντονιστεί από το έργο της για τους ανθρώπους.

Στην συνέχεια, παρουσιάσαμε την παρέμβαση του Δία με τον Ερμή που πείθει τον Πλούτωνα να επιστρέψει την Περσεφόνη στην μητέρα της λόγω της απειλής που είχε παρουσιαστεί στο ανθρώπινο γένος αλλά και στους θεούς από την έλλειψη των θυσιών. Σαν τελευταία σκηνή από την Β' Πράξη έχουμε την επιστροφή της Περσεφόνης στην Δήμητρα αλλά και η συνειδητοποίηση της δεύτερης πως η κόρη της έχει φάει τροφή από τον κάτω κόσμο και συνεπώς έχει εγκλωβιστεί εκεί. Στο σημείο αυτό, παρουσιάζεται και η κορύφωση της οργής της Δήμητρας αλλά και η δεύτερη παρέμβαση του Ερμή ο οποίος την συμβουλεύει να αλλάξει την στάση και να δεχτεί την κατάσταση.

Τέλος, η **λύση** της ιστορίας έρχεται στην Γ' Πράξη με την Δήμητρα να έχει αποδεχθεί πως δεν μπορεί να την κρατήσει για πάντα κοντά της αλλά ότι πλέον θα τη μοιράζεται με τον Πλούτωνα.

