

**καταγραφή υλικού
που δόθηκε
στο εργαστήριο
που έγινε στο
Θέατρο Αγοράς Αγίου Ανδρέα
στις 28 Ιουνίου
2010
Από τη Λέα Μαλένη
Ηθοποιό/Σκηνοθέτη**

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

Ο Στανισλάβσκι προσπάθησε να δώσει στους ηθοποιούς του ΑΠΟΛΥΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ. Σ' όλη του τη ζωή εργάστηκε πάνω στη δημιουργία μιας μεθόδου υποκριτικής, προσπαθώντας να συστηματοποιήσει τις πρακτικές υποκριτικής ούτως ώστε να μπορούν να δουλεύουν πάνω σ' ένα συγκεκριμένο πλάνο, κι όχι αφήνοντας το παίξιμο στην τύχη. Στη δεύτερη φάση του συστήματός του (γιατί αυτό ανάλογα με τις μελέτες και τις πρακτικές εφαρμογές που είχε πάνω στους ηθοποιούς διαφοροποιούνταν) χρησιμοποίησε μια πολύ ριζοσπαστική και λιγότερο καθοδηγητική μέθοδο δουλειάς. Έτσι έδωσε στους ηθοποιούς του ένα σύστημα τεχνικών, για να μπορούν να είναι απόλυτα αυτόνομοι. Αυτός ο τρόπος μοιράζει την ευθύνη σ' όλους, κάνει πιο συλλογική τη δουλειά. Όλη η δημιουργικότητα έρχεται από τους ηθοποιούς, κι όχι από αυτόν.

Δεν κάνουμε τίποτα στη διαδικασία της πρόβας. Αυτό που απλώς κάνουμε είναι μια φυσική αντιγραφή της διαδικασίας που ακολουθείται στη ζωή. Ακριβώς όπως στη ζωή, έτσι και στο Θέατρο, ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ΤΙ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙ ΜΕΤΑ. ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ούτε ΠΟΥ ΘΑ ΣΤΑΘΕΙΣ, ΟΥΤΕ ΤΙ ΘΑ ΠΕΙΣ, ΟΥΤΕ ΠΩΣ ΘΑ ΤΟ ΠΕΙΣ, ΟΥΤΕ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕΤΑ. Το κείμενο δίνει τις κατευθυντήριες γραμμές και πάνω σ' αυτό θα δουλέψουμε δίνοντας συγκεκριμένα κλειδιά/βοηθήματα. Κάθε λέξη, κάθε φράση έχει τη στιγμή της. Παίξε τη στιγμή. Είσαι εκεί για να πεις την ιστορία. Επικοινωνήσε. Να έχεις πραγματική οπτική επαφή/πραγματική επικοινωνία. Μην υπερπαιζεις (υπερβολικές εκφράσεις/γκριμάτσες, υπερβολικά δεικτικός). Να είσαι ακριβής.

Ενότητες / Φωτεινό σημείο / Physical Actions

Ενότητες: Χωρίστε το κείμενο σε ενότητες. Κάθε φορά που αλλάζει το θέμα, τότε υπάρχει καινούργια ενότητα. Το νιώθεις όταν αλλάζει. (Μία ενότητα μπορεί να αντιστοιχεί και σε μία πρόταση μονάχα.)

• **Άσκηση:** Καθίστε ο ένας απέναντι από τον άλλο. Μπορείτε να αυτοσχεδιάσετε τον διάλογο χωρίς να βλέπετε το κείμενό σας; Πρέπει να έχετε συνέχεια οπτική επαφή, όταν μιλάτε ο ένας στον άλλο (κοίταγμα στα μάτια). Κάθε φορά, στην αρχή της ενότητας, εισπνέετε μαζί την ίδια ώρα (απλώς μια μικρή, ήρεμη εισπνοή) και μετά αρχίζετε να μιλάτε. Μετά, στο τέλος κάθε ενότητας, εκπνέετε ταυτόχρονα σε παύση. Μετά συνεχίζετε με τις άλλες ενότητες, ακολουθώντας την ίδια διαδικασία.

Είναι σημαντικό να αφήσετε το έργο να αναπνέει. Μ' αυτό τον τρόπο, μπορούμε να ανακαλύψουμε τη μουσικότητα του κειμένου. Την οποία, μπορούμε επίσης να ανατρέψουμε, σπάζοντάς την.

Φωτεινό Σημείο:

Κάθε ενότητα έχει ένα φωτεινό σημείο που τονίζεται. Είναι εκείνη η λέξη που αποτελεί την πιο σημαντική πληροφορία για το κοινό. Τη δίνεις με μία παύση, τονίζοντας συνάμα τη λέξη. Επαναλαμβάνεις ό,τι έκανες με τις ενότητες, αλλά ταυτόχρονα βρίσκεις κι ένα φωτεινό σημείο για κάθε ενότητα. Ένα μόνο.

Άσκηση Ρυθμών (Γραφική παράσταση):

Είναι ό,τι ακριβώς κάναμε πριν στην κίνηση. Μπορούμε επίσης να την χρησιμοποιήσουμε στον λόγο. Απλά γράφουμε κάτω σε γραφικές προτάσεις, δοκιμάζοντας τις στον λόγο. Πολύ σημαντικό: μέσα από διαφορετικούς ρυθμούς μπορούμε να δώσουμε τη σύγκρουση δύο χαρακτήρων. Οι παύσεις είναι απαραίτητες.

Η καθαρότητα είναι επίσης σημαντική.

Physical Actions:

1. **(Silent Etudes)** Γράφεις κάτω με τη σειρά, την βασική αλυσίδα σωματικών δράσεων της σκηνής όπως προκύπτει μέσα από το κείμενο. Μετά, κάποιος κρατάει τις σημειώσεις σας και σας τις διαβάζει δυνατά. Εσείς εκτελείτε. Χωρίς κείμενο. Απλώς τις δράσεις.

2. **(More complex chain of Physical Actions)** Στη συνέχεια, επαναλαμβάνουμε το ίδιο, προσθέτοντας ενδιάμεσα και άλλες σωματικές δράσεις, κάνοντας πιο λεπτομερή και σύνθετη την αλυσίδα κινήσεων.

3. **(Paraphrasing and Physical Actions)** Στη συνέχεια, προσθέτουμε και το κείμενο, αλλά με παράφραση, χωρίς να ξεφεύγουμε από το περιεχόμενό του και κρατώντας την αλυσίδα δράσεων.

4. **(Text and Physical Actions)** Επόμενο βήμα, να χρησιμοποιήσουμε με την αλυσίδα δράσεων το αυτούσιο κείμενο της παράστασης.

5. **(Physical Actions, Text and Thoughts)** Τώρα, με την ίδια αλυσίδα κινήσεων, χρησιμοποιούμε το αυτούσιο κείμενο, αλλά ταυτόχρονα αυτός που δεν μιλάει, λέει συνεχώς τις σκέψεις που κάνει εκείνη τη στιγμή αυθόρμητα ως χαρακτήρας, φωναχτά. Σταματάει μόνο για να πει τα λόγια του όταν έρχεται η σειρά του.

- **Ακούω και ανταποκρίνομαι**
 - **Η κόντρα της σχέσης τους**
6. Περνώ κανονικά τη σκηνή.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΠΑΝΩ ΣΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ:

Ερωτηματολόγιο:

1. Γράψτε ένα Βιογραφικό του χαρακτήρα σας, βγαλμένο μέσα από τις πληροφορίες που ήδη έχετε (Σε α' πρόσωπο-σχετισμένο με τους χαρακτήρες: γεγονότα-πόσων χρονών είναι κλπ)
2. Συμπληρώστε με δικά σας στοιχεία το βιογραφικό (Πάντα σε α' πρόσωπο-στηριγμένοι πάνω στα δεδομένα που ήδη έχετε)
3. Πώς πατάει ο ήρωας μου πάνω στη γη; (Πώς περπατάει;) (Σε α' πρόσωπο.)
4. Πώς κοιτάζει; (Σε α' πρόσωπο.)
5. Τί σχέση έχει με τον καθένα από τους υπόλοιπους της ιστορίας (έμμεσα ή άμεσα πρόσωπα); (Σε α' πρόσωπο.)
6. Πώς μιλάει; Τι λεξιλόγιο χρησιμοποιεί; (Σε α' πρόσωπο.)
7. Πώς ντύνεται; Τι φοράει; (Σε α' πρόσωπο.)
8. Τι φοβάται; (Σε α' πρόσωπο.)
9. Τι επιδιώκει; (Σε α' πρόσωπο.)
10. Τι ονειρεύεται; Τι ελπίζει; (Σε α' πρόσωπο.)
11. Με τι ζώο μοιάζει; (Σε α' πρόσωπο.)
12. Το αγαπημένο του Χρώμα; (Σε α' πρόσωπο.)
13. Ο ίδιος, αν ήταν χρώμα, τι χρώμα θα ήταν; (Σε α' πρόσωπο.)
14. Ένα Αντικείμενο που είναι σημαντικό για εκείνον. (Σε α' πρόσωπο.)
15. Η αγαπημένη του Εικόνα (φωτογραφία ή πίνακας) σαν χαρακτήρας (Σε α' πρόσωπο.)
16. Η αγαπημένη του μουσική; (Σε α' πρόσωπο.)
17. Ένα μυστικό που θα το μοιραζόταν με κάποιον. (Σε α' πρόσωπο.)
18. Ένα μυστικό που δεν θα το μοιραζόταν με κανένα. (Σε α' πρόσωπο.)

ΑΣΚΗΣΗ ΓΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΚΑΙ ΣΥΛΛΟΓΙΚΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΠΑΝΩ ΣΕ DEVISED ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ:

Τυχαία ιστορία 10'

Καθόμαστε ένα κύκλο. Ξεκινάει κάποιος να λέει μία ιστορία. Την συνεχίζει αυθόρμητα ο άλλος δίπλα του χωρίς να το σχεδιάσει.

Στη συνέχεια το κάνουμε μόνο με μια λέξη ο καθένας.

Ιστορία χωρίς λόγια 20' (τρεις ιστορίες)

Χωρίς προσunenνόηση δίνω το θέμα σε δύο άτομα. Τα άτομα χωρίς καμία συνεννόηση μεταξύ τους, ξεκινούν να αυτοσχεδιάζουν χωρίς να έχουν καν συνεννοηθεί ποιος θα κάνει τον κάθε ρόλο. Αυτό θα προσδιοριστεί στην πορεία. Στη συνέχεια μπορεί να ξαναγίνει, με αλλαγή ρόλων και με συμπληρωματικούς χαρακτήρες από τους άλλους.

- **Επίσκεψη στη φυλακή (Επισκεπτήριο, γυαλί διαχωριστικό, τηλέφωνο)**

Θέλουμε να καταλάβουμε ποιός είναι μέσα, ποια η σχέση των δύο, ποιός ο λόγος της φυλάκισής του, για πόσο καιρό είναι εκεί κλπ)

- **Φλερτ στο βενζινάδικο (αυτοκίνητο, αντλία, κι οι δύο πελάτες, στέκονται όσο πιο μακριά γίνεται ο ένας από τον άλλο)**

- **Επίσκεψη σε άρρωστο στο νοσοκομείο (κρεβάτι, ορρός, καρέκλα, να ξεκινά απ'έξω)**

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:

Βασικός σκελετός της ιστορίας

Ιεράρχηση σημαντικότερων δεδομένων και παρουσίασή τους.

Μένουμε στην ιστορία.

Εσείς θ'αποφασίσετε τι είναι σημαντικό και τι όχι, αν θα έχει λόγο ή μόνο κίνηση, ποιες εικόνες θα δραματοποιήσετε ή αν θα τις αφηγηθείτε.

Storytelling 15'

- Κάποιος μας περιγράφει μια προσωπική ιστορία του με αρχή, μέση και τέλος.
- Στη συνέχεια, ο πρώτος περιγράφει, ενώ κάποιος άλλος αναπαριστά μέσω εικόνων.
- Στη συνέχεια, ένας τρίτος την περιγράφει μόνο μέσω ακίνητων εικόνων.
- Στην τελική περιγραφή, η ιστορία δίνεται μόνο μέσω εικόνων με την βοήθεια άλλων δύο μελών της ομάδας.

Συλλογικότητα, επινοητικότητα, εγρήγορση, καλλιέργεια ικανότητας επιλογής και ιεράρχησης δεδομένων.

Δημιουργία Ιστορίας μέσα από τρία ερεθίσματα 25'

Στο πάτωμα υπάρχουν:

- αναποδογυρισμένες εικόνες/φωτογραφίες.
- Αντικείμενα (π.χ. σεντόνι, κουβάρι με μαλλί, ζευγάρι γυαλιά, ψαλίδι, παιχνίδια-μινιατούρες, κούκλα, σχοινί, κολλητική ταινία κλπ)
- Αναποδογυρισμένα χαρτάκια με λέξεις

Κάθε μέλος της ομάδας επιλέγει ένα από κάθε κατηγορία, τυχαία. Με βάση αυτά τα τρία ερεθίσματα, φτιάχνει μια μικρή ιστορία. (Αν θα έχει λόγο ή όχι αυτό θα είναι δική του επιλογή).

ΖΗΤΩ ΝΑ ΦΕΡΟΥΝ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΦΟΡΑ:

Από δύο ειδήσεις από τα ψηλά των εφημερίδων (αστυνομικό δελτίο) που τους έκαναν εντύπωση κι ένα αντικείμενο (που να μπορεί να έχει περισσότερες από μία χρήσεις, π.χ. ένα ξύλο ή ένα σεντόνι ή ένα καπέλο ή μία κούπα) ή μια μουσική που να τους προκαλεί αίσθηση ή που να τους γεννά εικόνες.

Δραματοποίηση ειδήσεων από εφημερίδες

Δραματοποιείστε μία είδηση.

Θέλουμε να δούμε:

A. Τη χρήση του χώρου

B. Τη φαντασία σε συνδυασμό με τη θεατρικότητα

Γ. Τον τρόπο –την τεχνική- που θα επιλέξετε να την παρουσιάσετε

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα ή δύο αντικείμενα μόνο σαν ομάδα.
- Δοκιμάστε διαφορετικές χρήσεις του ίδιου αντικειμένου.
- Με λόγο ή χωρίς, εσείς αποφασίζετε. Προαιρετική χρήση μουσικής.
- Παιζετε αν θέλετε περισσότερους από έναν ρόλους.
- Δοκιμάστε την ταυτόχρονη χρήση διαφορετικών μεγεθών. Να γίνετε μινιατούρες ή γίγαντες. (Αν π.χ. υπάρχει στην ιστορία σας ένα χτίριο και ένας άνθρωπος, ή μία καταγίδα στη θάλασσα, πώς θα δώσετε την αίσθηση των μεγεθών;)

Είναι σημαντικό να δώσετε τον περιβάλλοντα χώρο, την ατμόσφαιρα, τις συνθήκες. Προσπαθήστε να βρείτε ένα στοιχείο στον χαρακτήρα που θα υποδυθείτε που θα σας κάνει κλικ και που θα σας κάνει να δεσμευτείτε συναισθηματικά με αυτό που κάνετε, ώστε να αποφύγετε το εξωτερικό παίξιμο.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:

1. Βασικός σκελετός της ιστορίας. Βρείτε πρώτα τις ενότητες που την περιγράφουν.

Ιεράρχηση σημαντικότερων δεδομένων και παρουσίασή τους.

2. Μένουμε στην ιστορία.

Εσείς θ' αποφασίσετε τι είναι σημαντικό και τι όχι, αν θα έχει λόγο ή μόνο κίνηση, ποιες εικόνες θα δραματοποιήσετε ή αν θα τις αφηγηθείτε.

3. Σύνδεση των εικόνων (Γέφυρες ομαλές, ενταγμένες στη δράση).

4. Χρησιμοποιείστε το ένα ή τα δύο αντικείμενα που έχετε στη διάθεσή σας με διαφορετικούς τρόπους. Κάθε αντικείμενο μπορεί να έχει πολλές χρήσεις.

5. Επιλέξτε τη δική σας αποκλειστική, οπτική γωνία.

- **Σημασία έχουν οι λεπτομέρειες. Πώς πλασάρεις ένα τέτοιο κείμενο; Τι λεξιλόγιο χρησιμοποιείς; Πόσο ενεργητικός ή παθητικός είσαι; Τι στάση έχεις απέναντι στα γεγονότα;**
- **Φανταστείτε, συγκεκριμενοποιείστε τα δεδομένα σας, βάλτε λεπτομέρειες, να είστε συναισθηματικά αληθινόι, μην είστε εξωτερικοί, βρείτε κάτι που σας κάνει κλικ σ' αυτά τα λόγια και δεσμευτείτε συναισθηματικά σ' αυτό.**

Point of view 30' (Σε δύο ομάδες)

- 1α. Δίνω μια ιστορία (ή ένα μονόλογο) σε τρία διαφορετικά άτομα. Πρώτα ξεκινά να λέει ο ένας -με παράφραση- την ιστορία από την δική του την πλευρά.
- 1β. Τον διακόπτω. Πηγαίνουμε τον χρόνο λίγο πίσω. Συνεχίζουμε από άλλο πρίσμα. Τώρα την ιστορία περιγράφει από τη δική του σκοπιά ο δεύτερος.
- 1γ. Συνεχίζει ο τρίτος δίνοντας αυτός την δική του εκδοχή.

Μια ιστορία δεν σημαίνει κατ'ανάγκη το ίδιο σε όλους. Εξαρτάται από ποια οπτική γωνία την βλέπει κανείς. Με μικρές διαφοροποιήσεις στη λεπτομέρεια, μέσα από την οπτική ενός άλλου ατόμου, αυτόματα, αλλάζει, αποκτώντας θετική ή αρνητική χροιά. Το ίδιο ισχύει και στο θέμα μας.) Ξεκαθαρίζει τις προθέσεις. Κάνει τις διαφορετικές προθέσεις των ηρώων πιο καθαρές.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Το τι επιλέγεις να κρατήσεις στην ιστορία και στην περιγραφή σου, είναι σημαντικό για το ποιόν του χαρακτήρα. Το τι αφήνεις επίσης έξω από την ιστορία, είναι ζωτικής σημασίας. (π.χ. Μετά από ένα πάρτυ, δύο πάνε να κοιμηθούν μαζί. Ο ένας, δίνει με πλήρεις λεπτομέρειες, την ιστορία. Ο άλλος, αφήνει πίσω πολύ σημαντικές λεπτομέρειες, όπως «πήγα να κοιμηθώ στο σπίτι του. Δεν θυμάμαι πως βρέθηκα εκεί. Κοιμηθήκαμε αμέσως. Το πρωί ξύπνησα κι έφυγα».

Τροποποίηση της άσκησης 30' (τρεις ιστορίες)

- 1γ. Η αλήθεια και το ψέμα. Τι έγινε πραγματικά και τι περιγράφεται. Ο λόγος λέει τη μια όψη. Η κίνηση ή το prop υποδηλώνει κάτι άλλο. Αυτό μπορεί να το κάνει κάποιος και solo. Τους δίνω τον χρόνο για να αποφασίσουν ποιος θα κάνει τι. Ο ένας αναλαμβάνει να περιγράψει/αφηγηθεί την ιστορία του. Ο/οι άλλος/οι κοντράρει/ουν την ιστορία του πρώτου, προτείνοντας με το σώμα και με την κίνηση (με τη βοήθεια ίσως της μουσικής, με αντικείμενα, με κείμενο, με μια ιδιαίτερη χρήση των σωμάτων) μια άλλη εκδοχή της ιστορίας, πολύ αντίθετη με αυτή του πρώτου.

Laban Rhythms

Θα χρησιμοποιήσουμε 8 είδη ρυθμών:

Στην κίνηση Fast direct, Fast flexible, Fast bound, (Fast bound flexible) **Στον λόγο**
Slow direct, Slow flexible, Slow bound, (Slow bound flexible)

A. Δύο καρέκλες η μια απέναντι στην άλλη.

Η μία αποτελεί την αφετηρία, η άλλη αποτελεί τον τελικό στόχο.

B. Πολλές καρέκλες στον χώρο

Η κάθε καρέκλα αποτελεί διαφορετική αφετηρία και στόχο.

f/s 

f/s - - - - -

f/s —————

f/s 

Και στον λόγο και στην κίνηση

Σ' αυτή την περίπτωση ο ρυθμός διατηρείται και στο λόγο και στην ομιλία. Και δεν είναι ανάγκη να αλλάζουν ταυτόχρονα την ίδια ώρα οι ρυθμοί στους ηθοποιούς.

Η σύγκρουση κι η εναλλαγή ρυθμών στην κωμωδία είναι βασικό στοιχείο. Γενικότερα, όταν θέλεις να δείξεις ότι δυο άνθρωποι επικοινωνούν, τους βάζεις να έχουν τους ίδιους ρυθμούς. Αν θέλεις να δώσεις δραματική ένταση, τους βάζεις να έχουν διαφορετικούς ρυθμούς.

Μάσκα. Μπορείς επίσης να δοκιμάσεις να φορέσεις μια μάσκα εντελώς αντίθετη από τα συναισθήματα του χαρακτήρα. Το ίδιο δοκιμάζεις και με τον ρυθμό. (π. χ. αν θέλεις να δείξεις λύπη, αντί να ρίχνεις τους ρυθμούς σου, μπορείς να δοκιμάσεις γρήγορο ρυθμό και χωρίς παύσεις. **Διαφοροποίηση και έλεγχος της γενικής ατμόσφαιρας.**

Ασκήσεις Laban ρυθμών στον λόγο

Σχεδιάστε πάνω στο χαρτί μια γραφική παράσταση με συνθέσεις ρυθμών. Τυχαία. Επιλέξτε ένα μονόλογο που τον ξέρετε απ' έξω. Κάθε φορά που υπάρχει κόμμα ή τελεία, κάνετε εναλλαγή ρυθμού. Αν τελειώσει το σχεδιάγραμμα, το επαναλαμβάνετε από την αρχή.

- Προσπαθήστε να είστε όλο και πιο ακριβείς, όλο και πιο καθαροί στην εφαρμογή των ρυθμών. Ιδιαίτερη προσοχή στην αρχή και στο τέλος των κινησιολογικών / λεκτικών προτάσεων.
- Αν είναι βοηθητικό, χρησιμοποιείτε το «Θέλω» ή «Δεν θέλω» στην αρχή της κινησιολογικής πρότασης για ξεκαθάρισμα των στόχων.
- Στο αργό / γρήγορο ευέλικτο θέτουμε συνεχώς βραχυπρόθεσμους στόχους, τους οποίους αλλάζουμε συνεχώς, αλλάζοντας ταυτόχρονα και την κατεύθυνση της κίνησης.

Τα 7 Στάδια Ενέργειας

- **Πολύ χαλαρό (έρημος):** Χαλαρώνουμε όσο πιο πολύ μπορούμε. Μόλις που μας κρατούν τα πόδια μας. Ελέγχουμε αν υπάρχει κάπου συσσωρευμένη ένταση που δεν την θέλουμε. Σιγά-σιγά, προχωρούμε, ενώ προσθέτουμε και λόγο, διατηρώντας την ίδια ένταση και στην ομιλία.
- **Μεθυσμένο:** Έχουμε περισσότερη ενέργεια στο σώμα απ' ό,τι προηγουμένως, αλλά εξακολουθεί να υπάρχει μια χαλαρότητα. Η κίνηση έχει μια ελαστικότητα. Χωρίς γωνίες. Τα χέρια ή ο κορμός στην προσπάθειά τους να κινηθούν, επιστρέφουν μαλακά από εκεί που ξεκίνησαν. Σωματικές πάσες.
- **(Κοφτό) –σημείο, σκέψη, κίνηση (λόγος):** Το σώμα έχει ακριβώς τόση ενέργεια ώστε να κάνει τα πράγματα με ακρίβεια. Δεν κάνει οποιαδήποτε ενδιάμεση μικροκίνηση. Οι κινήσεις είναι καθαρές και αποφασιστικές, χωρίς όμως να είναι μηχανικές. (Η οριοθέτηση της κίνησης με τη χρήση του κεφαλιού, «καθαρίζει» σημαντικά την κίνηση).
- **Περίεργο:** Το σώμα είναι σε συνεχή κίνηση. Παρατηρεί ουσιαστικά καθετί που έρχεται μπροστά του, αλλάζοντας συνεχώς στόχους, γιατί συνέχεια βομβαρδίζεται από καινούργια ερεθίσματα.
- **Μεγάλη κίνηση (επιβάλλομαι στο χώρο):** Το σώμα κυριαρχεί στον χώρο. Οι κινήσεις είναι μεγάλες, καθαρές, επιβλητικές. Όχι κατ' ανάγκη γρήγορες και σε αλληλεπίδραση με τους άλλους. Υπάρχει μεγαλύτερη αντίσταση στον αέρα (σαν να βρισκόμαστε μέσα σε παχύρρευστο υγρό).
- **Μεγάλη χαρά/μεγάλος θυμός:** Το σώμα βρίσκεται συνεχώς σε ένταση. Επιλέγει, με άμεσες αντιδράσεις και χωρίς ιδιαίτερους μηχανισμούς σκέψης, καθαρά μοτίβα έντασης, τα οποία εναλλάσσονται το ένα μετά το άλλο, έχοντας χωριστά το καθένα την ύψιστη ένταση χαράς ή οργής που μπορεί να υπάρξει. Βοηθητική η χρήση φωνής.
- **Τεράστια ένταση:** Το σώμα έχει φτάσει στο απόγειο της έντασης, τόσο που σχεδόν δεν κινείται στο χώρο. Το ποθούμενο υποκείμενο είναι μακριά κι ο αποχωρισμός είναι οδυνηρός, γιατί δεν θα το ξαναδούμε. Το σώμα διατηρεί μέσω του χεριού την ύψιστη ένταση προς το αντικείμενο του πόθου μέχρι να σπάσει και να σωριαστεί στο πάτωμα. **Έλεγχος, συστηματοποίηση και χειρισμός της έντασης.**

Ταυτίσεις: Νερό, Φωτιά, Αέρας και Γη

Το θέμα δεν είναι να ταυτιστούμε πλήρως, αλλά να υποδυθούμε την ταύτιση, με το να γίνουμε διαφορετικά στοιχεία της φύσης: : **νερό, φωτιά, αέρας και γη.**

Για να ταυτιστούν με **το νερό**, παίζουν τη θάλασσα, αλλά και τα ποτάμια, τις λίμνες, τα έλη, τις σταγόνες. Προσπαθούμε να προσεγγίσουμε τις δυναμικές του νερού σε όλες του τις μορφές, από τις πιο τρυφερές, ως τις πλέον βίαιες. Είμαι απέναντι στη θάλασσα, την κοιτάζω, την αναπνέω. Η ανάσα μου παντρεύεται την κίνηση των κυμάτων και, σιγά σιγά, η εικόνα αντιστρέφεται και γίνομαι εγώ ο ίδιος η θάλασσα. Ο αέρας, είναι κυρίως ο **άνεμος**, αντιληπτός, μέσα από όλα τα αντικείμενα που βάζει σε κίνηση: ένα φύλλο, ένα κομμάτι λαμαρίνα, ένα κουρέλι. Είναι οι αντίθετοι άνεμοι, τα ρεύματα του αέρα, κάθε τι που φυσάει, που τρεμοπαίζει, που στροβιλίζει. **Η γη** είναι συγχρόνως αυτή που μπορούμε να πλάσουμε, να ζυμώσουμε, αλλά και το δέντρο, το μέγιστο συμβολικό στοιχείο της, αφού είναι φυτεμένο μέσα της. Τέλος, **η φωτιά**, είναι η φωτιά: το πιο απαιτητικό από τα στοιχεία, επειδή δεν είναι παρά ο εαυτός του.

Μετά τα φυσικά στοιχεία, οι ταυτίσεις στρέφονται στα διαφορετικά υλικά: στο **ξύλο**, το **χαρτί**, το **χαρτόνι**, το **μέταλλο**, τα **υγρά**. Στόχος του ηθοποιού είναι να διευρύνει το πεδίο των αναφορών, και συγχρόνως να αισθανθεί όλες τις διαβαθμίσεις που υπάρχουν από το ένα υλικό στο άλλο, ακόμα και στο εσωτερικό του ίδιου του υλικού. Το πηχτό, το παχύρρευστο, το κρεμώδες, το λιπαρό, έχουν διαφορετικές δυναμικές. Επιθυμώ να μπουν στη γεύση των πραγμάτων και να ανακαλύψουν τις λεπτές διαφορές που υπάρχουν.

ΑΣΚΗΣΗ: Φύλλο-νερό-φωτιά-πηλός

Φύλλο: Διαλέγουμε ένα συγκεκριμένο φύλλο στη φαντασία μας. Είμαστε το φύλλο. Το φύλλο το παίρνει ο αέρας. Σιγανός και μετά δυνατός. Σιγά-σιγά ο άνεμος το κόβει από το δέντρο. Και το παρασύρει. Ανεμοστρόβιλος.

Νερό: Είμαστε νερό. Κυρίως στην κοιλιά. Ρέουμε. Λίμνη. Ποταμάκι. Πέφτουμε στη θάλασσα. Ροή.

Φωτιά: Μικρή φλογίτσα σ' ένα θάμνο. Σιγά-σιγά μεγαλώνουμε. Φωτιά γαλήνια. Φωτιά έντονη. Φωτιά που θεριεύει.

Πηλός: Από τον τοίχο από πηλό που έχουμε μπροστά μας, παίρνουμε ένα σβώλο πηλό και τον πλάθουμε με τα χέρια μας λίγο. Μετά τον πετάμε στο πάτωμα. Στη συνέχεια παίρνουμε ένα μεγαλύτερο, κι ακόμα μεγαλύτερο κι ακόμα μεγαλύτερο, μέχρι να γίνει τεράστιο, κι άλλο κομμάτι πηλό και το πετάμε. Η προσπάθεια δεν είναι καθόλου εύκολη. **Προσαρμογή στοιχείων σε ρόλους.**

- Υπάρχει διαφορετική αντίσταση στην κίνηση από τη στιγμή που αλλάζει το μέγεθος, το βάρος, ο όγκος και η πυκνότητα του υλικού
- Σημασία έχουν οι λεπτομέρειες κι όχι οι γενικότητες
- Δέσμευση με το αντικείμενο – Στόχος
- Επικοινωνία – Δράση και αντίδραση: Έτσι προκύπτει η σκηνική δράση

Συλλογική ποιητική συνείδηση-Τα Χρώματα

Πρόκειται για μια αφηρημένη διάσταση, καμωμένη από χώρους, φώτα, χρώματα, υλικά, ήχους που συναντώνται μέσα στον καθένα από μας. Αυτά τα στοιχεία έχουν κατακαθίσει μέσα μας, από τις διάφορες εμπειρίες μας, από τις αισθήσεις μας, από όλα αυτά που έχουμε δει, ακούσει, αγγίξει, γευτεί. Όλα αυτά παραμένουν μέσα στο σώμα μας και συνιστούν την κοινή παρακαταθήκη μέσα από την οποία αναβλύζουν ορμές, επιθυμίες δημιουργίας.

Όταν βλέπουμε τη θάλασσα να κινείται, ένα στοιχείο ή ένα υλικό, το νερό, το λάδι, έχουμε να κάνουμε με αντικειμενικές κινήσεις, τις οποίες μπορούμε να αναγνωρίσουμε, και οι οποίες προξενούν μέσα σ' εκείνον που κοιτάζει, αισθήσεις παράλληλες. Υπάρχουν όμως πράγματα που δεν κινούνται, των οποίων ωστόσο τις δυναμικές μπορούμε επίσης να αναγνωρίσουμε. Είναι τα χρώματα, οι λέξεις, οι αρχιτεκτονικές. Δεν μπορούμε να δούμε ούτε σχήμα, ούτε την κίνηση ενός χρώματος, ωστόσο η συγκίνηση που μας προξενεί μπορεί να μας βάλει σε κίνηση, σε κινητικότητα και μάλιστα σε συγκινητικότητα! Προσπαθούμε να εκφράσουμε αυτή την ιδιαίτερη συγκίνηση με τη βοήθεια των μιμεικόνων, με κινήσεις που δεν συγκαταλέγονται στο πραγματικό.. Η μιμοδυναμική μέθοδος χρησιμοποιεί τους ρυθμούς, τους χώρους και τις δυνάμεις των ακίνητων αντικειμένων. Είναι κάτι περισσότερο από μια μετάφραση, είναι μία συγκίνηση. Ετυμολογικά, η λέξη συγκίνηση εμπεριέχει την κίνηση.. Στην πραγματικότητα, μιμούμαστε καθημερινά τον κόσμο που μας περιβάλλει, χωρίς να το συνειδητοποιούμε. Όταν αγαπάμε, ενστικτωδώς, μιμούμαστε μέσα μας τον άλλο. Η δουλειά του ποιητή, είτε είναι ζωγράφος, συγγραφέας ή ηθοποιός, συνίσταται στο να τρέφεται απ' όλες αυτές τις εμπειρίες.

ΑΣΚΗΣΗ: Χρώματα

Κλείνουμε τα μάτια. Γινόμαστε τα χρώματα. Με τη σειρά, ένα-ένα τα χρώματα. Είμαστε οι ίδιοι τα χρώματα. Δεν παριστάνουμε πώς νιώθουμε από την επίδραση των χρωμάτων πάνω μας, αλλά τι εκπέμπουν τα ίδια τα χρώματα προς τα έξω.

Πρακτική πάνω στα χρώματα

Δοκιμάστε να γίνετε πιο ακριβείς στην ενσάρκωση του χρώματος (σε όλο το σώμα, κανένα μέλος δεν μένει ανεπηρέαστο. Το χρώμα περνάει παντού.)

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΑΣΚΗΣΗΣ

Σε μία μικρή ομάδα, ονομάζω διαφορετικά χρώματα και τους ζητάω να αντιδράσουν, όσο πιο γρήγορα γίνεται, χωρίς να σκεφτείτε, εκφράζοντας την εσωτερική κίνηση που αισθάνονται. Στη συνέχεια δοκιμάζουν όλα τα χρώματα του ουράνιου τόξου, μετά διαλέγουν οι ίδιοι διαφορετικά χρώματα που εντοπίζουν μέσα στο χώρο δουλειάς, και προτείνουν κινήσεις γι' αυτά. Οι θεατές προσπαθούν τότε να εντοπίσουν ποια είναι τα χρώματα που μας παρουσιάζουν. Υπάρχει ένας χρόνος, ένας χώρος, ένας ρυθμός, ένα φως που ταιριάζει απόλυτα σε κάθε χρώμα. Ανακαλύπτουμε μαζί πως όταν μια κίνηση διαρκεί υπερβολικά πολύ, ή πηγαίνει πολύ μακριά, χάνει το χρώμα της. Για παράδειγμα, οι ηθοποιοί κάνουν συχνά στο κόκκινο κινήσεις εκρηκτικές όμως από τη στιγμή που θα γίνει η έκρηξη, το χρώμα εξαφανίζεται από την κίνηση και γίνεται φως. Το πραγματικό κόκκινο υπάρχει μόνο ακριβώς τη στιγμή πριν από την έκρηξη, στην πολύ έντονη δυναμική φόρτιση αυτής της στιγμής.

Παρατηρώ εάν οι κινήσεις ξεληδούν από το δικό τους σώμα, ή αν προέρχονται από μια παράλληλη εικόνα, ένα είδος καρτ ποστάλ που προσπαθούν αναπαραστήσουν, ή ακόμα εάν κάνουν μία κίνηση συμβολική, εξωτερική απεικόνιση του χρώματος που προσπαθούν να μας περιγράψουν. Τότε πρέπει να αφαιρέσουμε τα περιττά αυτών των κινήσεων, να αρνηθούμε τις παρεκκλίσεις, έτσι ώστε οι μαθητές να οδηγηθούν προοδευτικά πιο βαθιά μέσα στο σώμα, όσο πιο κοντά γίνεται στο πραγματικό χρώμα.

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

ΑΣΚΗΣΗ I: ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΜΕΣΩ ΣΩΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

(Αόρατα Νήματα)

Ξεκίνα όρθιος μέσα σε ένα δωμάτιο του σπιτιού σου. Φαντάσου ότι υπάρχει ένα αόρατο νήμα συνδεδεμένο με τη μύτη σου το οποίο σε κινεί μέσα στον χώρο. Επίτρεψε στο σώμα σου να οδηγηθεί από τη μύτη σου μέσα στο δωμάτιο και σε άλλους χώρους μέσα στο σπίτι. Παρατήρησε καθώς οδηγείσαι από τη μύτη ποιες άλλες περιοχές του σώματός σου επηρεάζονται. Το περπάτημα σ' αυτή τη θέση είναι πιο άνετο όταν κινείσαι γρήγορα ή αργά; Αν μπορείς, δεσ τον εαυτό σου σ' ένα καθρέφτη. Βρες ένα επίθετο που να περιγράφει ίσως αυτό τον χαρακτήρα και γράψε το στο σημειωματάριό σου. Επανάλαβε την άσκηση χρησιμοποιώντας διαφορετικά σημεία του προσώπου. Οδήγησε με το μέτωπό σου το σώμα σου. Τι διαφορές παρατηρείς όταν οδηγείσαι από τη μύτη σε σχέση με το μέτωπο; Πού πρέπει να μεταφέρεις το κέντρο βάρους σου αν κινείσαι από το μέτωπο; Οδήγησε με το πηγούνι σου. Δοκίμασε να οδηγηθείς από το στήθος και στη συνέχεια από τον αφαλό. Πώς η αλλαγή του σημείου επηρεάζει την κίνησή σου; Την επόμενη φορά που θα κυκλοφορήσεις στο δρόμο, παρατήρησε γύρω σου και δεσ αν μπορείς να βρεις κάποιον που να κινείται οδηγημένος από κάποιο συγκεκριμένο σημείο του σώματός του. Πώς αυτό επηρεάζει τον τρόπο που κινείται; Με ποιο ρυθμό κινείται, γρήγορο ή αργό; Συγκράτησε οτιδήποτε ενδιαφέρον γράφοντάς το στο σημειωματάριό σου.

ΑΣΚΗΣΗ II: ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΜΕΣΩ ΣΩΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

(Παρατήρηση Ζώων)

Πήγαινε στον ζωολογικό κήπο ή στο πάρκο. Πάρε μαζί σου το σημειωματάριό σου και διάλεξε τέσσερα διαφορετικά ζώα για μελέτη. Παρατήρησε τον τρόπο με τον οποίο κινείται το καθένα, προσέχοντας τον ρυθμό της κίνησης του. Υπάρχει οποιοδήποτε μοντέλο στην κίνησή του; (Για παράδειγμα η κίνηση των Αιλουροειδών κυμαίνονται από όρθια στάση στα δύο πόδια, με τα δύο μπροστινά πόδια χαλαρά, μέχρι απότομες και στιγμιαίες κινήσεις, οι οποίες τους επιτρέπουν να εξαφανίζονται στη στιγμή). Παρατήρησε ποιο μέρος του σώματός τους οδηγεί την κίνηση –ο λύκος οδηγείται από τους ώμους ή από τα γόνατα; Το κεφάλι του πέφτει κάτω ή βλέπει προς τα πάνω; Κινείται γρήγορα ή αργά; Μια καμηλοπάρδαλη έχει τους ίδιους ρυθμούς μ' ένα λύκο; Ποιο μέρος του σώματος της, οδηγεί; Πρόσεξε τις διαφορές που έχουν τα διάφορα ζώα στο ρυθμό και κατάγραφέ τα.

Πάρε τα αποτελέσματα της έρευνάς σου πίσω στο σπίτι και πειραματίσου, φτιάχνοντας έναν ανθρώπινο χαρακτήρα παίρνοντας τη βάση από τα ζώα. Διάλεξε ένα πλάσμα το οποίο έχεις μελετήσει εκτεταμένα και αφού βρεις ένα μέρος, άρχισε να περπατάς όπως εκείνο το ζώο –αν μπορείς περπάτα στα τέσσερα και προσπάθησε να είσαι όσο πιο ακριβής μπορείς στο σώμα σε σχέση με την κίνηση του ζώου. Όταν νιώσεις ότι έχεις βρει την κίνηση και τους ρυθμούς του, προσπάθησε να μειώσεις τα επίπεδα του ζώου που κουβαλάς στην κίνησή σου και να αυξήσεις τα επίπεδα του ανθρώπου. Συνέχισε με αυτή τη διαδικασία μέχρι να φτάσεις στο σημείο να περπατάς στα δύο, με μονάχα μια υποψία ζώου στην κίνησή σου. Αυτή ίσως να είναι, τα κρεμασμένα χέρια κι η κίνηση του κεφαλιού του λύκου, ή οι απότομες και γρήγορες κινήσεις του κεφαλιού που έχουν οι σκίουροι. Φαντάσου καταστάσεις γι' αυτούς τους χαρακτήρες, π.χ. σε ένα γραφείο ή στην αίθουσα αναμονής ενός οδοντιατρείου, και προσπάθησε να παίξεις με όλα περνώντας από τις ίδιες καταστάσεις. Βρες μια φωνή για τον χαρακτήρα σου. Βάλε δύο από τους χαρακτήρες σου (π.χ. ένα λύκο κι ένα πρόβατο) στην ίδια κατάσταση (ίσως ο οδοντίατρος κι ο ασθενής) και δεσ πόσο γρήγορα μπορείς να αλλάξεις από το ένα στο άλλο. Θα υπάρξουν ουσιαστικά κλειδιά τα οποία θα ανακαλύψεις όσο δουλεύεις με τα οποία θα ξεχωρίσεις αμέσως τους χαρακτήρες μεταξύ τους.

Θα έχεις πολλές πηγές από τις οποίες μπορείς να αντλήσεις ενώ αυτοσχεδιάζεις κι οι πιο πάνω ιδέες είναι μόνο εισηγήσεις οι οποίες μπορούν να σε βοηθήσουν. Έμπνευση για χαρακτήρες μπορεί να έρθει από ανθρώπους που γνωρίζεις ή από πιο ασυνήθιστες πηγές, αλλά τα πάντα είναι σχετικά. Κρατήστε τα μάτια σας ανοιχτά και συνεχίστε να προσθέτετε στην παρακαταθήκη σας.

ΑΣΚΗΣΗ ΙΙΙ: ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΖΟΜΕΝΟΙ ΜΕ ΤΑ ΜΕΓΕΘΗ

Βρες μια ιστορία που σε γοητεύει με τουλάχιστον τρεις χαρακτήρες κι ένα καλό σκηνικό –οι μύθοι του Αισώπου είναι καλή πηγή έρευνας. Άδειασε τα συρτάρια και τα ντουλάπια της κουζίνας και δοκίμασε να πεις την ιστορία χρησιμοποιώντας μαχαιροπήρουνα, κουτάλες, τηγάνια και ένα ταψί. Πες την ιστορία ξανά χρησιμοποιώντας μόνο λαχανικά και φρούτα και στη συνέχεια, πες την ξανά χρησιμοποιώντας ένα συνδυασμό φαγητών και αντικειμένων. Προσπάθησε να είσαι όσο πιο επινοητικός μπορείς χρησιμοποιώντας τα αντικείμενα. Θα κάνεις ένα σωρό ανακαλύψεις πειραματιζόμενος με το storytelling μ' αυτό τον τρόπο και πολλές από αυτές τις ανακαλύψεις ίσως σε εκπλήξουν. Πειραματιζόμενος στο σπίτι προσθέτεις στις πηγές που μπορείς να κερδίσεις από την πρόβα κι αν δεν είσαι συνηθισμένος να προσεγγίζεις τα αντικείμενα με αυτό τον τρόπο, μια μικρή εξερεύνηση στο σπίτι θα σου επιτρέψει να αποκτήσεις εμπιστοσύνη στο να δοκιμάζεις πράγματα.

ΑΣΚΗΣΗ: ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Πώς τα αντικείμενα και τα κοστούμια μπορούν να δώσουν μια καινούργια ανάσα στους αυτοσχεδιασμούς των ηθοποιών, κατά τη διάρκεια των δοκιμών.

Ζητήστε από τους ηθοποιούς να σταθούν σε κύκλο. Δώστε σε καθένα από αυτούς μια ομπρέλα και πείτε τους ότι αυτοί παριστάνουν τη μητέρα κι η ομπρέλα το μωρό. Ζητήστε από τον ηθοποιό να μεταφέρει το μωρό στην απέναντι μεριά του κύκλου και να το παραδώσει σε κάποιον άλλο, εισηγούμενος ταυτόχρονα μια καινούργια αλλαγή χαρακτήρα, π.χ. αυτό είναι το μωρό μου και το δίνω σ' ένα ψαρά. Ο καινούργιος κάτοχος της ομπρέλας επινοεί ξανά τον καινούργιο ρόλο της ομπρέλας μεταμορφώνοντάς την ίσως σε καλάμι ψαρέματος ή βάρκα, και τη μεταφέρει σε κάποιον άλλο ηθοποιό με την πληροφορία: αυτό είναι το καλάμι μου ή η βάρκα μου ή οτιδήποτε άλλο και το δίνω στη Βασίλισσα Βικτώρια. Κι έτσι εξελίσσεται το παιχνίδι.

Μια μεγάλη ποδιά, ένα ζευγάρι πυτζάμες, ένα καπέλο ή ένα καλσόν αποτελούν όλα εξαιρετικές επιλογές, οι οποίες μπορούν να αλλάζουν χρήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, παίρνοντας το ρόλο ζώων, ζωνών, μαλλιών και ατέλειωτων άλλων κοστούμιών και αντικειμένων.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

Στηριζόμαστε στις δυναμικές της φύσης, των κινήσεων δράσης, των ζώων, των υλικών, χρησιμοποιώντας τις για εκφραστικούς σκοπούς, προκειμένου να παίξουμε καλύτερα την ανθρώπινη φύση. Στόχος είναι να πετύχουμε ένα επίπεδο θεατρικής μετάθεσης, πέρα από το ρεαλιστικό παίξιμο.

Αυτή η μέθοδος προσφέρει δύο πιθανές προσεγγίσεις. Η πρώτη έγκειται στο να εξανθρωπίσουμε ένα στοιχείο ή ένα ζώο, να του δώσουμε μία συμπεριφορά, να το κάνουμε να μιλήσει, να το συσχετίσουμε με άλλα. Κάνω τη φωτιά να μιλήσει, σημαίνει προβάλλω την αγωνία ή το θυμό. Εξανθρωπίζω τον αέρα, σημαίνει υπογραμμίζω την έλλειψη σημείων στήριξης την αέναη κίνηση, τους αβέβαιους ρυθμούς του ανέμου που τριγυρνάει χωρίς να σκαλώσει ποτέ και πουθενά.

DEvised AND COLLABORATIVE THEATRE

Edited by CHRIS BALDWIN and TINA BICÂT

Μετάφραση: ΛΕΑ ΜΑΛΕΝΗ

(ΑΠΟΣΠΑΣΜΑ)

ΓΙΑ ΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΟΥ

Η βασική ευθύνη του δραματουργού σ' ένα περιεχόμενο devising είναι να δουλέψει με τον σκηνοθέτη και τους ηθοποιούς, για να διασφαλίσει ότι γεννιέται μια ενδιαφέρουσα πλοκή με εκπλήξεις που θα προκύψουν από το βασικό υλικό έρευνας.

Μαζί με τον σκηνοθέτη και τους ηθοποιούς, ο δραματουργός μπορεί να γεννήσει μια σειρά δράσεων, οι οποίες με τον καιρό, θα αποτελέσουν τη ραχοκοκαλιά του έργου. Αφού το σενάριο γραφτεί, οι ηθοποιοί μπορούν επίσης να βοηθήσουν τον δραματουργό να εντοπίσει ποια κομμάτια της ιστορίας λείπουν, ή ποια υπάρχουν χωρίς επαρκές κίνητρο, αλλά και να τον βοηθήσουν να καταλάβει ότι κάποιες δράσεις ή στιγμές απλά δεν θα δουλέψουν στην παρουσία του κοινού. Μπορούμε να γράψουμε ένα έργο την ίδια ώρα που κάνουμε πρόβες –με άλλα λόγια εξ ολοκλήρου συλλογικά: ιδέες, συσχετισμοί και εμπειρίες από διαφορετικές κατευθύνσεις μπορούν να εισρεύσουν στο κείμενο από όλη την ομάδα και να το κάνουν πλουσιότερο. Αλλά, από τη στιγμή που θα εισακουστούν και θα εξερευνηθούν όλες αυτές οι ιδέες κι οι επιρροές, τότε ένα άτομο θα πρέπει να σηκώσει το στυλό και να καταγράψει στο χαρτί τις ιδέες.

Τα πρώτα στάδια της έρευνας και της ανάπτυξης

Η ιστορία που θα εξελιχθεί θα πρέπει να έχει ένα σημείο εκκίνησης το οποίο να εκπλήσει. Ή μπορεί να έχει να κάνει με μια ανησυχία για ένα κοινωνικό ή πολιτικό θέμα ή για μια κατάσταση που μας ενδιαφέρει.

ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΩΤΟ: ΕΠΙΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Ίσως ακουστεί παράξενο να σκεφτόμαστε τις δράσεις μεταξύ χαρακτήρων πριν ανακαλύψουμε τους ίδιους τους χαρακτήρες. Και, ενώ είναι αδύνατο να αναπτύξουμε τη δράση μεταξύ των χαρακτήρων εκτός κι αν γνωρίζουμε κάτι για τους ίδιους τους χαρακτήρες πρώτα, είναι εκπληκτικό πόσο λίγα χρειάζεται να γνωρίζουμε προτού ξεκινήσουμε να δουλεύουμε. Το κοινό αρχίζει να καταλαβαίνει τον θεατρικό χαρακτήρα από το πώς εκείνος ο χαρακτήρας αντιδρά κατά τη διάρκεια των δράσεων. Η κατάσταση μοιάζει λίγο με την κότα και το αυγό, και μερικές φορές είναι δύσκολο να δούμε από πού να ξεκινήσουμε.

Επινοώντας μια σωματική δράση (με πλοκή)

Ο σκηνοθέτης, ο δραματουργός κι οι ηθοποιοί αρχίζουν να εξερευνούν πάνω σε μια συγκεκριμένη πρόταση. Δύο ηθοποιοί αναλαμβάνουν να υποδυθούν τους χαρακτήρες.

Αλλά, πριν μπορέσουν να το κάνουν αυτό, τέσσερις θεμελιώδεις ερωτήσεις πρέπει να υποβληθούν και να απαντηθούν:

- Πού ήταν προηγουμένως; (**Παρελθόν**)
- Πού βρίσκονται αυτή τη στιγμή; (**Παρόν**)
- Πού σκόπευαν να πάνε μετά; (**Μέλλον**)
- Πώς συνδέονται όλα αυτά με την ιστορία; (**Η συγκεκριμένη στιγμή**)

Κάθε ερώτηση συνδέεται με ένα χρόνο: παρελθόν, παρόν, μέλλον, και τι βλέπει το κοινό; Κανένας από μας δε ζει εξ ολοκλήρου στο παρόν. Συχνά, μας απασχολεί τι θα κάνουμε σε μία ώρα, το ίδιο όσο μας απασχολεί το τι κάνουμε αυτή τη στιγμή. Και για πολλούς, το τι συνέβη στο παρελθόν θα επηρεάσει τι θα γίνει στο παρόν και στο μέλλον. Έτσι, θα πρέπει να βρούμε απαντήσεις σ'αυτές τις ερωτήσεις.

- **Πού ήταν προηγουμένως; (Παρελθόν)**

Αυτό θα πρέπει να απαντηθεί αναλυτικότερα:

Πού ήταν: Πριν ένα χρόνο

Πριν ένα μήνα

Πριν μία ώρα

Αυτές οι απαντήσεις εκτείνονται σε διαφορετικά σημεία του χρόνου, και το καθένα προσθέτει σημαντικές πληροφορίες για τη συνθήκη που εξερευνούμε.

- **Πού βρίσκεται αυτή τη στιγμή; (Παρόν)**

Το παρόν εδώ έχει μια πιο εκτενή διάρκεια, δεν αφορά μόνο το συγκεκριμένο λεπτό. Μπορεί, λόγου χάριν, να εξετάσουμε που ήταν:

Το πρωί

Μετά το πρόγευμα

- **Πού σκόπευε να πάει μετά; (Μέλλον)**

Και πάλι, αυτή η ερώτηση έχει μια σειρά από απαντήσεις. Θα πρέπει να εξετάσουμε το πρόσφατο, το μεσαίο και το μακρινό χρονικό όριο του μέλλοντος.

Πού σκόπευε να πάει: μέσα στα επόμενα δέκα λεπτά

στις επόμενες εβδομάδες

στα επόμενα χρόνια

Τις ίδιες ερωτήσεις θα πρέπει να τις υποβάλουμε για όλους τους χαρακτήρες της ιστορίας. Είναι σαφές, ότι μέσα από αυτή τη διαδικασία δοκιμών ψάχνουμε να βρούμε απαντήσεις σ' αυτές τις ερωτήσεις. Εδώ είναι όμως που η τύχη κι η φαντασία αποκτούν ζωτική σημασία κι ο σκηνοθέτης, ο δραματουργός κι οι ηθοποιοί μπορούν να μεταμορφώσουν μια μικρή στιγμή σε πολύτιμο διαμάντι στην πρόβα.

- **Πώς συνδέονται όλα αυτά με την ιστορία; (Η συγκεκριμένη στιγμή)**

Η πλοκή είναι η τοποθέτηση των δράσεων και το συνταίριασμα των δεδομένων. Βρίσκεται στο επίκεντρο της δουλειάς ενός δραματουργού. Και είναι γι' αυτό το λόγο, που οι τέσσερις ερωτήσεις σχετίζονται με τη δράση: ό,τι βλέπουμε να συμβαίνει σαν θεατές, κι η σειρά με την οποία το βλέπουμε να συμβαίνει, ή το σημείο από όπου ξεκινάει η δράση επί σκηνής σε σχέση με το πώς παρουσιάζονται τα γεγονότα, θα καθορίσει την εμπάθεια ή τη συμπάθεια των θεατών για τους χαρακτήρες.

Χρησιμοποιώντας το απροσδόκητο

Μερικές φορές, κάτι μικρό συμβαίνει στην πρόβα το οποίο μπορεί να μεταλλάξει ολόκληρη τη διαδικασία. Αναγνωρίζοντας αυτές τις στιγμές, αυτοσχεδιάζοντας μαζί τους, και διαμορφώνοντάς τις σε επιτυχές σκηνικό αποτέλεσμα, αυτό είναι μια ικανότητα – κλειδί όχι μόνο για τον δραματουργό και τον σκηνοθέτη, αλλά για όλη την ομάδα. Τέτοιες στιγμές όμως μπορούν να συμβούν μόνο μέσα από σίγουρες, συγκεκριμένες περιπτώσεις συνθηκών.

ΣΤΑΔΙΟ ΔΥΟ: ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ ΜΕ ΠΛΟΚΗ

Αφού βρούμε τους χαρακτήρες μας, μπορούμε να προχωρήσουμε στο να αναζητήσουμε τι κάνουν, τη σειρά με την οποία κάνουν ότι κάνουν και σε ποιο βαθμό γνωρίζει το κοινό τις πράξεις τους.

Ο δραματουργός χρειάζεται να χώσει τη μύτη του στα προσωπικά όλων των χαρακτήρων που προκύπτουν, ρωτώντας συνεχώς ερωτήσεις γι' αυτούς, οι οποίες μπορεί να προετοιμάσουν μια σημαντική εξέλιξη στην ιστορία.

Σωματικές δράσεις με πλοκή – Λόγος και Σιωπή

Οι σωματικές δράσεις με πλοκή δεν προϋποθέτουν λόγο, και μπορούν να δουλέψουν το ίδιο αποτελεσματικά. Από τη μιμική μέχρι το σωματικό θέατρο, έχει αποδειχθεί ότι η δύναμη του θεάτρου μπορεί να λειτουργήσει και χωρίς τον λόγο, αποκτώντας τη δυνατότητα να υπερπηδήσει τα πολιτισμικά σύνορα των λαών, χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια.

Αν ο δραματουργός επιμένει ότι όλα πρέπει να περιγραφούν με λόγια κι ότι αυτά τα λόγια θα πρέπει να μπουν στα στόματα κάποιων χαρακτήρων, τότε ο δραματουργός δουλεύει πάνω σε λάθος είδος. Στην όπερα και στον χορό, η παρουσίαση μιας δράσης ή η περιγραφή του τι συμβαίνει, ανεξάρτητα από το αν μιλά ένας χαρακτήρας ή όχι, δίνει την κατάλληλη βάση για το τι ακριβώς χρειάζεται το θέατρο για να λειτουργήσει.

ΣΤΑΔΙΟ ΤΡΙΑ: ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ ΜΕ ΠΛΟΚΗ, ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΣ ΑΝΤΙΘΕΣΕΙΣ

Τι προκαλεί και τι ελευθερώνει τη δυναμική για μια δραματική στιγμή; Ποια είναι η υποφώσκουσα δύναμη που μας δίνει τη δυνατότητα να αναπτύξουμε μια ιστορία για το θέατρο; Υπάρχει η ανάγκη να επινοηθούν διαφορετικοί χαρακτήρες κι όλοι να συναντηθούν στη σκηνή. Κι όταν αυτοί οι χαρακτήρες συναντώνται, έχουν διαφορετικές ιστορίες, διαφορετικό παρελθόν, διαφορετικές ανάγκες, διαφορετικές επιθυμίες και προσδοκίες. Το παρελθόν τους, οι ανάγκες, οι επιθυμίες κι οι προσδοκίες τους ίσως, περιστασιακά, και -γιατί όχι για το θέατρο;- εσκεμμένα, να συγκρούονται μεταξύ τους. Η κινητήρια δύναμη για το θέατρο είναι η παρουσίαση κι η τοποθέτηση αντιθέσεων μεταξύ των χαρακτήρων. Μόνο μέσα από την ανακάλυψη αυτών των αντιθέσεων και τη συνεύρεσή τους μέσα στο έργο, ο δραματουργός καταφέρνει να αναπτύξει μια θεατρική δουλειά. Οι αντιθέσεις κινούν τους χαρακτήρες πάνω στη σκηνή και έτσι υπάρχουν σε όλα τα στάδια κι επίπεδα δουλειάς μας.

Αντιθέσεις μεταξύ χαρακτήρων

Ανεξάρτητα από την κατάσταση, ο σκηνοθέτης, ο δραματουργός κι οι ηθοποιοί θα πρέπει να προσδώσουν στους χαρακτήρες διαφορετικές απόψεις και κίνητρα από την αρχή. Όσο η συνθήκη εξελίσσεται, θα αναπτύξουν όλοι τους τις δικές τους απόψεις σχετικά με το θέμα που εξερευνούμε. Οι αντιθέσεις λοιπόν κι ο τρόπος που τις χρησιμοποιούμε αποτελούν βασικό κλειδί στη διαδικασία αυτή.

Αντιθέσεις στον ίδιο τον χαρακτήρα

Το επόμενο στάδιο είναι αυτό στο οποίο παρουσιάζονται αντιθέσεις μέσα στον ίδιο τον χαρακτήρα, για παράδειγμα, μεταξύ αυτών που λέει κι αυτών τα οποία τον βλέπουμε να κάνει.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΟΝΟΣ

Εφόσον η ομάδα έχει επινοήσει μια σειρά από χαρακτήρες με παρελθόν, έχοντας βρει με τη βοήθεια του δραματουργού σωματικές δράσεις με πλοκή γι' αυτούς τους χαρακτήρες κι έχοντας εκτείνει αυτές τις δράσεις, εντοπίζοντας τις εσωτερικές και εξωτερικές αντιθέσεις, ο δραματουργός μπορεί να αποσυρθεί για να γράψει κάτω τη σκηνή. Σ' αυτό το σημείο, μερικά άλματα προβλήματα ίσως χρειαστούν την ειδική προσοχή του δραματουργού. Οποιαδήποτε κι αν είναι η συνθήκη, ο πρωταρχικός ρόλος του θεατρικού κειμένου είναι να δείξει τι συμβαίνει την κάθε δεδομένη στιγμή επί σκηνής. Η γλώσσα είναι σημαντική αφού δείχνει στο κοινό πώς σκέφτονται οι χαρακτήρες, ενώ φανερώνει την τάξη τους, την φυλή τους και των παρελθόν της γενιάς τους. Ο δραματουργός όμως θα πρέπει να γνωρίζει κιόλας πώς να γράψει μερικές λέξεις!

ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ ΜΕ ΠΛΟΚΗ

Η σιωπή μπορεί να είναι μια σωματική δράση με πλοκή – ένας στόχος όχι και τόσο εύκολος για τον ηθοποιό, αφού δεν υπάρχει τέτοιο πράγμα όπως μια αφηρημένη σιωπή στο θέατρο. Το μόνο που μπορεί να υπάρξει είναι μια σωματική δράση με πλοκή και συγκεκριμένες συνθήκες. Γι' αυτό το λόγο, ο δραματουργός θα πρέπει να βοηθήσει τον ηθοποιό, δίνοντάς του συγκεκριμένους στόχους για τις 'σιωπηλές δράσεις' του. Για παράδειγμα:

- η σιωπή ενός άντρα τη στιγμή του απροσδόκητου θανάτου της γυναίκας του
- η σιωπή ενός μαθητή τη στιγμή που δέχεται μια απρόσμενη ερώτηση από τον καθηγητή του

- η σιωπή ενός τερματοφύλακα τη στιγμή που βλέπει την μπάλα στα δίχτυα του. Το θέατρο παρουσιάζει συγκεκριμένες δράσεις οι οποίες συμβαίνουν μεταξύ ανθρώπων. Αν σκεφτούμε τα πιο πάνω παραδείγματα, θα δούμε ότι αυτά παίζονται με τρεις εντελώς διαφορετικούς τρόπους. Μ' αυτές τις ιδέες στο μυαλό, έχουμε συλλέξει κάποιες θεμελιώδεις αρχές ή στοιχεία, τα οποία περιγράφουν τι θα πρέπει να αποτελεί τη βάση ενός θεατρικού κειμένου.

ΦΕΡΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΠΙΣΩ ΣΤΗΝ ΠΡΟΒΑ

Ο δραματουργός έχει δουλέψει καλά το προηγούμενο βράδυ και δημιούργησε μια νέα σκηνή για την πρόβα της επόμενης ημέρας. Τώρα έχει την ευκαιρία να μάθει ποια κομμάτια δεν ταιριάζουν ακριβώς και ποια κομμάτια αποτυγχάνουν πλήρως να λειτουργήσουν στην όλη διαδικασία. Αν τα πράγματα δεν ταιριάζουν ακριβώς, τότε ο δραματουργός θα πρέπει να ψάξει να βρει τους πιθανούς λόγους. Είναι μήπως η σκηνή πολύ μεγάλη; Μήπως περιέχει αχρειαστο διάλογο; Ψάξτε μήπως, αφαιρώντας αχρειαστο διάλογο, η σκηνή λειτουργήσει πιο αποτελεσματικά, επιτρέποντας στη δράση να βγει πιο δυνατά προς τα έξω. Κατά τη διάρκεια αυτών των πρώτων ωρών του φρεσκογραμμένου κειμένου, ο δραματουργός χρειάζεται να παρατηρήσει:

- Σε ποια σημεία και με ποιο τρόπο προτείνουν κοψίματα οι ηθοποιοί κι ο σκηνοθέτης, κοιτάζοντας να βρει τρόπους να κάνει το κείμενο συντομότερο και ευκολότερο, τόσο στην ομιλία όσο και στην κατανόηση.
- Ακούγεται οργανικό ή κατασκευασμένο;
- Πώς οι ηθοποιοί χρησιμοποιούν τις δεξιότητές τους πάνω στο κείμενο;

Θα πρέπει επίσης να σιγουρευτεί ότι αποφεύγονται οι επαναλήψεις, εκτός κι αν το κείμενο έχει σχεδιαστεί γι' αυτό το σκοπό. Ο δραματουργός μπορεί να συλλέξει και να ξαναδουλέψει όποια πολύτιμη εμπειρία έχει αποκομίσει, την οποία θα ήταν αδύνατο να έχει μόνο από την ενασχόλησή του με την συγγραφή της εν λόγω σκηνής.

Επίσης, θα πρέπει να αποτελεί στόχο του δραματουργού, η ανακάλυψη ή η επινόηση μιας σειράς υποφωσκουσών δράσεων ή καταστάσεων, οι οποίες με τη σειρά τους να μπορούν να παρασταθούν από τους ηθοποιούς.

Τι βλέπει το κοινό, ποια η σειρά με την οποία το βλέπει και τι ακούει από το στόμα των χαρακτήρων;

Τα κείμενα για το θέατρο αποτελούν εισηγήσεις για δράση κι όχι για λόγο. Πριν ο δραματουργός ξεκινήσει να γράψει οτιδήποτε στο χαρτί, θα πρέπει να έχει κατασταλάξει σε μια σειρά από δράσεις, πάνω στις οποίες βασίζονται όλα τα υπόλοιπα. Ο στόχος του δραματουργού είναι να βάλει τη δράση μέσα στον διάλογο. Η προϋπόθεση για την ανάπτυξη σωματικών δράσεων με πλοκή είναι η ύπαρξη διαφορετικών χαρακτήρων, οι οποίοι συναντιούνται στη σκηνή και συγκρούονται με το ένα ή τον άλλο τρόπο.

ΤΟ ΧΕΙΡΟΤΕΡΟ ΕΓΚΛΗΜΑ ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΟ

Αν το επινοημένο έργο παρουσιάζει μόνο πράγματα τα οποία το κοινό γνωρίζει ήδη καλά, το κοινό σύντομα θα βαρεθεί. Κι η πλήξη είναι το χειρότερο έγκλημα στο θέατρο. Ποια πηγή έχει ο δραματουργός στο χέρι προκειμένου να διασφαλίσει ότι το κοινό αποτελεί συνδημιουργό στο θέατρο;

Μπορεί να διασφαλίσει ότι οι χαρακτήρες δρουν με τέτοιο τρόπο που το κοινό δεν μπορεί να συμφωνήσει μαζί με τις πράξεις τους και γι' αυτό αντιστέκεται ή αντιτίθεται σ' αυτές. Επίσης μπορούμε να ελκύσουμε και να διατηρήσουμε την προσοχή του θεατή, παρουσιάζοντας μια αντίθεση μεταξύ του τι λέει και του τι κάνει ένας χαρακτήρας. Ένα παλιό κόλπο των δραματουργών, με τη βοήθεια των αλλαγών χρόνου, ή των περικοπών μεταξύ σκηνών ή πράξεων, είναι να αναγκάζεις το κοινό να γεμίζει τα κενά στην πλοκή από μόνος του.

Είναι πολύ εύκολο να συνθέσει κανείς ένα θεατρικό έργο: απλά κτίζει μια αλυσίδα σωματικών δράσεων, προσθέτει αρκετές αντιθέσεις στο μείγμα, τα δένει μαζί σε μια κατανοητή πλοκή και στη συνέχεια κοιτάζει να βρει μια μεγάλη έκπληξη, για να την τοποθετήσει σ' ένα ζωτικής σημασίας σημείο ανατροπής. Ή κάτι τέτοιο.

ΠΡΩΤΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ

Σ' αυτήν θα πρέπει να βρεθεί η ιστορία, ή ο άξονας κι οι επί μέρους εικόνες που τον αποτελούν θεματικά.

Οι ηθοποιοί στη συνέχεια φτιάχνουν μια σύνοψη της δράσης, εικόνα προς εικόνα, πάνω στην οποία θα δουλέψουν λεπτομερέστερα στη δεύτερη φάση.

Σ' αυτή την περίοδο οριοθετείται επίσης το στυλ: συνθέτης, δραματογράφος, σκηνογράφος, ενδυματολόγος, κινησιολόγος δίνουν τη δική τους οπτική (η οποία έχει συμφωνηθεί με την σκηνοθέτη) μέσα από τα εργαστήριά τους.

ΤΡΟΠΟΣ ΔΟΥΛΕΙΑΣ

1. Δίνω ένα θέμα (μπορεί να είναι ένα τραγούδι, ένας τίτλος, ένα κείμενο, μια μελωδία, ένα αντικείμενο)
2. Οι ηθοποιοί αυτοσχεδιάζουν πάνω στο θέμα
3. Τους υποβάλλω ερωτήσεις κι εκείνοι δίνουν απαντήσεις, ώστε να αποκρυσταλλωθούν και να διαμορφωθούν οι Χαρακτήρες
4. Στη συνέχεια σχηματίζεται η αλυσίδα των σωματικών δράσεων.
5. Προσθέτω Ανατροπές – Εκπλήξεις

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΑΠΑΣΧΟΛΟΥΝ

- Τι ενδιαφέρει το κοινό; Ποια είναι η ηθική σύγκρουση;
- Πού είναι η έκπληξη (ανατροπή) στην ιστορία; Αυτοσχεδίασε.
- Πώς μπορώ να ενσωματώσω περισσότερες ανατροπές;
- Τι συμβαίνει, λεπτό προς λεπτό;
- Απαντήσεις: δεν τις έχουμε όλες. Η ομάδα θα τις βρει.

Η ΕΚΠΛΗΞΗ

Το στριπτήζ, οι κουβάδες με αίμα και σπέρμα, η γύμνια, η βία ή οι διαφόρων ειδών σεξουαλικές ανωμαλίες δεν εντυπωσιάζουν, ούτε ξαφνιάζουν πλέον. Το κοινό τα έχει δει μάλλον όλα. Ο δραματογράφος χρειάζεται να ψάξει βαθύτερα για μια σκηνική λύση που ξαφνιάζει. Η έκπληξη γίνεται δυνατή αν οδηγήσει κανείς το ακροατήριο μέσα από μια προσεκτικά δομημένη και κατασκευασμένη σειρά σκηνών σε ένα εντελώς απροσδόκητο σημείο ανατροπής. Είναι αυτή η ύπαρξη των ανατροπών που θα αναγκάσει το κοινό να επανεκτιμήσει ό,τι έχει δει μέχρι εκείνη την ώρα. Σ' αυτό έγκειται η δύναμη της έκπληξης.

ΔΡΑΣΕΙΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΔΟΥΛΕΥΤΟΥΝ

Παράδειγμα αδύνατης Δράσης: Ένας άντρας κάθεται σένα παγκάκι στο πάρκο, ανοίγει το κουτί με το μεσημεριανό του. Ξετυλίγει το σάντουιτς του και αρχίζει να το τρώει. Ένας δεύτερος άντρας κάθεται δίπλα του και αρχίζει να διαβάζει εφημερίδα. Ο πρώτος άντρας λέει, «Είναι τόσο ήσυχα εδώ». Ο Δεύτερος άντρας λέει, «Συμφωνώ!» και τότε αρχίζει να διαβάζει από την εφημερίδα. Ο άντρας που τρώει, κλείνει το κουτί με το μεσημεριανό του και φεύγει. Ο άντρας που διαβάζει την εφημερίδα σηκώνεται ένα λεπτό μετά και φεύγει προς την αντίθετη κατεύθυνση.

Παράδειγμα δυνατότερης Δράσης: Ένας άντρας κάθεται σένα παγκάκι στο πάρκο, ανοίγει το κουτί με το μεσημεριανό του. Ξετυλίγει το σάντουιτς του και αρχίζει να το τρώει. Ένας

δεύτερος άντρας κάθεται δίπλα του και αρχίζει να διαβάζει εφημερίδα. Ο πρώτος άντρας λέει, «Είναι τόσο ήσυχα εδώ». Ο Δεύτερος άντρας λέει, «Συμφωνώ!» και τότε αρχίζει να διαβάζει δυνατά την εφημερίδα.

Ενώ αυτά τα δύο παραδείγματα είναι πολύ απλά, το δεύτερο αποκαλύπτει μια αντίθεση μεταξύ των δύο αντρών και μ' αυτό τον τρόπο παρουσιάζει κάτι το οποίο μπορεί να αναπτυχθεί σε μια κρίση, η οποία μπορεί να αποτελέσει έκπληξη και να είναι ταυτόχρονα και διασκεδαστική.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΣΗΜΕΙΟ:

Οποιοδήποτε κι αν είναι το σημείο εκκίνησης, ο συγγραφέας θα πρέπει να προσέξει να μην επιτρέψει σ' έναν από τους χαρακτήρες να γίνει ο εκπρόσωπος των δικών του αντιλήψεων ή ακόμα των αντιλήψεων του θιάσου ή του σκηνοθέτη, ούτε και να επιτρέψει σ' ένα χαρακτήρα να προάγει τα δικά τους πιστεύω ή αξίες. Αυτό είναι μια παγίδα στην οποία μπορεί να πέσουμε. Ένας χαρακτήρας δεν μπορεί ποτέ να εκπροσωπεί τη θέση του συγγραφέα (π.χ. προειδοποιώντας, ενθαρρύνοντας, εκπαιδεύοντας, παρουσιάζοντας μια λύση, εισηγούμενος επανάσταση ή παραίτηση ή προσκαλώντας το κοινό να τραγουδήσει μαζί του!). Τη στάση του συγγραφέα και της ομάδας ή τη δήλωση που θέλουν να κάνουν θα πρέπει να την περιέχει ολόκληρη η δουλειά, κι όχι ένας μεμονωμένος χαρακτήρας.

Βασική ερώτηση που πρέπει να κάνουμε στον εαυτό μας

Είναι το επιλεγμένο ερέθισμα ελκυστικό; Μπορεί να γίνει κατανοητό, μπορεί να προκαλέσει την φαντασία και των άλλων πέρα από τη φαντασία αυτού που το πρωτοσκέφτεται;

Από τη στιγμή που θα παρουσιαστεί το ερέθισμα, ο σκηνοθέτης χρειάζεται να κάνει όσο το δυνατό περισσότερες ερωτήσεις, τόσο για τον εαυτό του, όσο και για την ομάδα.

- Τι βρίσκουμε ότι μας εκπλήσσει σε σχέση μ' αυτό το ερέθισμα;
- Τι είναι σοκαριστικό για μας, ενδιαφέρον και μας κάνει να το θυμόμαστε;
- Τι δεν καταλαβαίνουμε;

Αν υπάρχει πάνω από ένα ερέθισμα, οι ερωτήσεις θα πρέπει να περιλαμβάνουν τα ακόλουθα:

- Έχουν κοινά στοιχεία μεταξύ τους;
- Έχουν στοιχεία που δεν έχουν κανένα κοινό μεταξύ τους;
- Τι μας ενδιαφέρει σαν ομάδα;

Χαρτιά-Μολύβια

Αρχικά, για να καταγράφονται οι στόχοι (**Συλλογικά και Ατομικά**)
Αργότερα σαν μέτρο σύγκρισης της προόδου.

Η εκμετάλλευση του χώρου

Ο πρώτος στόχος του σκηνογράφου είναι να εξασφαλίσει για τους ηθοποιούς ένα σωματικά ενεργό χώρο δράσης, μέσα από την εικαστική φόρμα της παράστασης που θα δημιουργήσει. Ένας ευέλικτος χώρος δράσης, ο οποίος μπορεί εύκολα να τύχει διαμόρφωσης ούτως ώστε να μεταμορφωθεί σε χώρο ο οποίος να πληροί τις ανάγκες των ηθοποιών, είναι πολύ χρήσιμος σε μια παράσταση devising. Βασικά σημεία σ' αυτή την περίπτωση:

- Το υλικό του πατώματος
- Κουρτίνες
- Αντικείμενα που κρεμούνται από το ταβάνι
- Το υλικό ή το χρώμα των τοίχων
- Φωτιστικά εφφέ

Οι σκηνικές παράμετροι και τα χαρακτηριστικά τους- Ευελιξία αντικειμένων

Ο σκηνογράφος θα πρέπει να παρέχει στους ηθοποιούς μερικά στοιχεία/αντικείμενα που σχετίζονται με τον σκηνικό χώρο στις αρχές των αυτοσχεδιαστικών τους πειραματισμών κι αυτά θα διαφέρουν σε φόρμα και στυλ, σύμφωνα με τις διάφορες υποκριτικές απαιτήσεις.

Θέατρο: έχει να κάνει με τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι σχετίζονται μεταξύ τους και ζουν (ή δεν ζουν) μαζί. Θα πρέπει, μέσα από τις ιστορίες μας, να ανακαλύψουμε ενδιαφέροντες τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και στη συνέχεια, να οριοθετήσουμε τις σωματικές δράσεις που ενώνουν αυτές τις αλληλεπιδράσεις.

Ο **σκηνογράφος** μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την ευκαιρία για να παρουσιάσει με ποιο τρόπο τρία οπτικά στοιχεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να μεταμορφωθούν όσο η ιστορία προχωρεί.

Ο **συνθέτης** μπορεί να χρησιμοποιήσει μισή μέρα με τους ηθοποιούς για να πειραματιστεί με το πώς τα ίδια οπτικά στοιχεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν μουσικά όργανα.

Ο **κινησιολόγος** κι ο **ενδυματολόγος** μπορεί να δουλέψουν με όλη την ομάδα για να εξερευνήσουν πώς το κοστούμι μπορεί να χρησιμοποιηθεί από περισσότερους από έναν ηθοποιούς σαν ένας τρόπος να μοιράζονται ένα ρόλο.

Τι θα γίνει στη συνέχεια; Τι θα ήταν καλά να γίνει; Τι γίνεται τελικά;

Ο **σκηνοθέτης** δεν αποκαλύπτει τα χαρτιά του από την αρχή. Αντίθετα, ρωτά συνέχεια ερωτήσεις, δεν λέει γιατί ένα ερέθισμα είναι σημαντικό, αλλά αντίθετα προκαλεί την ομάδα με ερωτήσεις για τη χρησιμότητα και την αξία του.