

Σίμος Παπαδόπουλος

Αναπλ. Καθηγητής, ΠΤΔΕ, ΔΠΘ

e-mail: sypapado@eled.duth.gr w-s: <http://simospapadopoulos.com/>

Παπαδόπουλος, Σ. (2016). Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας βασιλιάς.... Η δραματοποίηση του μύθου του Ερυσίχθονος σ' ένα μάθημα για την ύβρι. Στο Σ. Παπαδόπουλος (επιμ.), *Τέχνη και Πολιτισμός στο Σχολείο του 21^{ου} αιώνα* (σσ. 329-340). Αθήνα: Πράξη 'Θαλής' – ΕΚΠΑ.

Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας βασιλιάς.... Η δραματοποίηση του μύθου του Ερυσίχθονος σ' ένα μάθημα για την ύβρι.

ΥΒΡΙΣ ΚΑΙ ΑΤΗ

Η ύβρις συνιστά κεντρική έννοια στο πολιτισμικό, γενικότερα, και το θεολογικό, ειδικότερα, σύμπαν του αρχαίου ελληνικού κόσμου, στο οποίο κυριαρχεί κυρίως κατά την αρχαϊκή εποχή και ως τους πρώιμους κλασικούς χρόνους. Είναι προϊόν του Κόρου, του ανθρώπινου θράσους και της επιγενόμενης αυταρέσκειας, που γεννάει η επιτυχία, και εκδηλώνεται ως αλαζονεία, περιφρόνηση των ορίων της θνητότητας και, άρα, ιταμή πρόκληση προς τη θεϊκή εξουσία και παντοδυναμία. Η τελευταία, φθονώντας τη δύναμη και την ευτυχία του ανθρώπου, του στέλνει την άτη, την τύφλωση του νου, που αναπόφευκτα οδηγεί στην τιμωρία και την καταστροφή (Νέμεσις και Τίσις). Η θρησκευτική ερμηνεία της τιμωρίας έγκειται στην πίστη πως αυτή επιπίπτει ως συνέπεια της κατεξοχόν αμαρτίας, δηλαδή της απληστίας και της αλαζονικής υπέρβασης των περιορισμών που επιβάλλονται στην θνητή, ανθρώπινη φύση. Με αυτό το πνεύμα εξηγείται η αιτία της ανθρώπινης δυστυχίας και κακοπραγίας στο έργο όλων των μεγάλων εκφραστών του αρχαϊκού πολιτισμού, από τον Ησίοδο και το Θέογνι, τον Σόλωνα και τον Αισχύλο, ως τον Ηρόδοτο, ενώ ακόμη και στη σκέψη του φυσικού φιλόσοφου Αναξίμανδρου, η διατήρηση της ισορροπίας και της αρμονίας του σύμπαντος επιτυγχάνεται με την επιβολή της Δίκης, που αποκαθιστά την διαταραχή που προκάλεσε στο σύστημα της κοσμικής Τάξης η ύβρις, με την επικράτηση και την εξάπλωση ενός στοιχείου εις βάρος των άλλων. Στο σύμπαν της αρχαϊκής Ελλάδας, κάθε συμπεριφορά ανθρώπων, αλλά ακόμη και ζώων και άψυχων όντων, που εκφράζει έλλειψη σεβασμού και επίγνωσης των ορίων της θνητότητας και της συνακόλουθης εξάρτησης από τους νόμους των θεών και της φύσης, τιμωρείται από αυτές τις ίδιες, φθονερές και εκδικητικές δυνάμεις, που υπενθυμίζουν έτσι στον υβριστή τα όριά του, και την υποχρέωσή του να συμμορφώνεται και να μην τα υπερβαίνει. Και η τιμωρία είναι τόσο πιο σκληρή, όσο πιο προκλητική και αναιδής η ύβρις.

Η οπωσδήποτε αυστηρή και καταθλιπτική αυτή διαμόρφωση του εννοιολογικού σχήματος κόρος, ύβρις, άτη, δεν αποτελεί βέβαια αποκλειστικά ελληνική θέση. Συνιστά κεντρική ηθική ιδέα στον κινεζικό, αλλά και τον εβραϊκό πολιτισμό, συνδεδεμένη πάντοτε με την αποφυγή της πρόκλησης του θεϊκού φθόνου, που δεν ανέχεται την αλαζονεία και την απληστία. Στην Παλαιά Διαθήκη, π.χ., διαβάζουμε: «*Θέλω παιδεύσει τήν αλαζονείαν τῶν ὑψηλῶν ὀφθαλμῶν αὐτοῦ. Διότι λέγει ἐν τῇ δυνάμει τῆς χειρός μου ἔκαμον τοῦτο καί διὰ τῆς σοφίας μου... Ὡς ἐάν ἤθελε κινηθεῖ ἡ ράβδος κατὰ τῶν ὑψούντων αὐτήν...*» (Ησαΐας, 10:12 κκ).

Η θρησκευτική αιτιολόγηση της ανθρώπινης δυστυχίας και κακοδαιμονίας ατονεί και περιθωριοποιείται, από την εποχή που κυριαρχεί στην ελληνική σκέψη και φιλοσοφία ο ορθολογισμός των σοφιστών, που με την αμφισβήτηση των κοινών

θρησκευτικών δοξασιών και των μύθων για την οντολογία των θεών, σφραγίζει όχι μόνο την ερμηνεία ενός Θουκυδίδη, αλλά ακόμη και του τραγικού Ευριπίδη. Στο έργο του τελευταίου, αντίθετα με τον Αισχύλο και τον Σοφοκλή, η έννοια της ύβρεως χάνει το θρησκευτικό της περιεχόμενο και χρησιμοποιείται επιφανειακά, ως ένα απλό δομικό στοιχείο της πλοκής, ενώ ως εξήγηση για την επικράτηση της Ανομίας, χωρίς μεταφυσικούς υπαινιγμούς, αναφέρεται το ότι «οι άνθρωποι δεν συνηθίζουν πια το φθόνο των θεών να διαφεύγουν» (Ευριπίδη, Ιφιγ. εν Αυλίδι, 1095-97). Πράγματι, μαζί με τον φόβο για την τιμωρία των θεών, χάνεται από την ελληνική σκέψη και ψυχολογία και η θέση που κατείχε η έννοια της ύβρεως, ως ερμηνευτικού στοιχείου για τη σχέση του ανθρώπου με το θείο και ως κανονιστικού παράγοντα για τη ζωή του ανθρώπου και της κοινότητας (Dodds, 1977: 44, 154-174).

Ποια θέση όμως θα μπορούσε να λάβει η ύβρις και με ποιο περιεχόμενο θα μπορούσε να επικαιροποιηθεί στην άκρως υλιστική και ορθολογιστική εποχή μας, που απορρίπτει με τρόπο κατηγορηματικό και απόλυτο, όχι μόνο κάθε επίκληση στην θεϊκή τιμωρία της αμαρτίας, αλλά και κάθε φωνή για μετριάσμο της αλαζονείας και της απληστίας του ανθρώπου, αρνούμενη να λάβει υπόψη της και να παραδεχθεί την ύπαρξη ορίων στην παντοδυναμία του;

Αν η επιστημονική γνώση και η κυριαρχία του πνεύματος του υλισμού και του ωφελιμισμού στους νεότερους χρόνους έχουν ακυρώσει τον δεισιδαιμονικό φόβο για την τιμωρία της ανυπακοής στη σκοτεινή βούληση των θεών, παρ' όλα αυτά και στις μέρες μας, στις σχέσεις των ανθρώπων μέσα στην κοινωνία ή στις σχέσεις μεταξύ των λαών, η επίγνωση ότι η υπέρβαση των ορίων και η αδικία απέναντι στους συνανθρώπους προκαλούν αργά ή γρήγορα την καταστροφή του υβριστή, θα παραμένει πάντοτε η αναγκαία συνθήκη για τη διατήρηση της ισορροπίας και της αρμονικής συνύπαρξης, είτε στους κόλπους μιας κοινότητας, είτε στις σχέσεις της κοινότητας με άλλες.

Η αλαζονική και άκρως εγωιστική συμπεριφορά των ισχυρών, ανέκαθεν, αλλά πολύ περισσότερο σήμερα έχει οδηγήσει την ανθρωπότητα σε αδιέξοδα στις σχέσεις της τόσο με τη φύση όσο και μεταξύ των κοινοτήτων. Έτσι, περισσότερο από ποτέ προβάλλει επιτακτική η αναγκαιότητα για οικοδόμηση και διατήρηση ισορροπίας στη σχέση του ανθρωπογενούς και του φυσικού περιβάλλοντος. Καθημερινά επιβεβαιώνεται από τις εξελίξεις, τόσο στις συνθήκες του παγκόσμιου οικοσυστήματος, όσο και των κοινωνιών, προηγμένων και μη, ότι η περιφρόνηση προς τους παγκόσμιους νόμους και όρους της φύσης και της κοινωνίας οδηγεί σε καταστροφές όλο και ευρύτερης κλίμακας. Οι ανεπτυγμένες κοινωνίες και οι ισχυροί της γης αναγκάζονται να συνειδητοποιήσουν ότι η κατάχρηση της δύναμης και του πλούτου εκ μέρους τους εις βάρος είτε της φύσης είτε των ανθρώπων και των φτωχότερων λαών επιφέρει αργά ή γρήγορα τέτοιες ανακατατάξεις και κλυδωνισμούς, οι οποίοι τελικά παρασύρουν στη δίνη του ολέθρου και τους ίδιους τους υπεύθυνους. «Όταν μαγαρίζεις συνέχεια το στρώμα σου, κάποια νύχτα θα πλαντάξεις από τις μαγαρισιές σου», έλεγε ο ινδιάνος φύλαρχος Σηάτλ στην προφητική επιστολή του στον αμερικανό πρόεδρο Φραγκλίνο Πηρς, το 1854 (μτφρ. Ζ. Λορεντζάτος, εφημ. ΤΟ ΒΗΜΑ, 16.1.1977). Επομένως, η κατά συρροή και καθ' υπερβολή παραβίαση των φυσικών και κοινωνικών ορίων, η ύβρις, ακόμη και αν συντελείται στο όνομα αγαθών προθέσεων και επιδιώξεων, δεν μπορεί παρά νομοτελειακά να συνοδεύεται από την έλευση της δίκης, της αποκατάστασης της διασαλευμένης ισορροπίας και τάξης.

Στον γόνιμο προβληματισμό για τα ζητήματα αυτά και με στόχο την αλλαγή της αλαζονικής συμπεριφοράς, τόσο σε επίπεδο ατόμων όσο και κοινωνικών και πολιτικών οργανισμών, μπορούν να αξιοποιηθούν πολλά στοιχεία της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, η μετακένωση των οποίων θα συμβάλει στην εμπέδωση εκείνων

των βασικών αρχών, που αποδεδειγμένα διασφαλίζουν ανά τους αιώνες τη διατήρηση της συνοχής και της ευδαιμονίας στον κόσμο μας. Από την ελληνική μυθολογία, προσφέρεται για τον πιο πάνω σκοπό, εφόσον χρησιμοποιηθεί μάλιστα η δραματική διερεύνηση της ύβρεως, ο μύθος του Ερυσίχθονος, καθώς θίγει το θέμα της ανθρώπινης αλαζονείας σε σχέση με τη Φύση.

Ο ΜΥΘΟΣ ΤΟΥ ΕΡΥΣΙΧΘΟΝΟΣ

Ο μύθος (Callimachus, 1984) αναφέρεται στην ιστορία του βασιλιά, που εξαρτημένος από τα πάθη του –το μέγιστο των οποίων είναι ο υπέρμετρος εγωισμός του– και με τύφλωση του νου, χωρίς φραγμούς ηθικής και αιδούς, ισοπεδώνει το ιερό άλσος της θεάς της φύσης, της Δήμητρας, για να χτίσει ένα τεράστιο παλάτι, ικανοποιώντας την κενοδοξία του. Κομβικό σημείο στην εξέλιξη του μύθου, και παράλληλα ιδιαίτερα ενδεικτικό της εγωπάθειας του βασιλιά, είναι το γεγονός ότι παρόλο που η θεά τον προειδοποιεί για την ιερότητα του δάσους και τον θεϊκό απαράβατο νόμο, εκείνος επιλέγει να συνεχίσει με μανία καταστροφής το ιερόσυλο έργο του. Γι' αυτόν τον λόγο η Δήμητρα τον τιμωρεί: ο Ερυσίχθων γίνεται θύτης και θύμα της ακόρεστης βαιοπραγίας προς τη φύση, άρα και προς τον ίδιο του τον εαυτό. Η απληστία του δεν περιορίζεται μόνο στην κατάχρηση της εξουσίας του, αλλά γίνεται αυτοκαταστροφική, σε σημείο παραλογισμού, ώστε να τρώει τις σάρκες του, προκειμένου να ικανοποιήσει την ακόρεστη όρεξή του. Η αυτοτιμωρία του δεν κινείται μόνο σε επίπεδο προσωπικό, αλλά και σε κοινωνικό, καθώς ο ισχυρός βασιλιάς γίνεται ανίσχυρος, απομονώνεται, ζει πλέον μόνος και αλλάζουν οι ισορροπίες ισχύος: δεν ανήκει πουθενά, όμως ταυτόχρονα –και αυτή είναι η μεγαλύτερη ίσως ύβρη του– δεν επιτρέπει στον εγωιστικό εαυτό του να αποκτήσει αυτογνωσία και ταπεινότητα, για να αντιληφθεί ότι δεν είναι αυθύπαρκτος, αλλά είναι μέρος ενός συνόλου από το οποίο ο ίδιος, ως οντότητα, παίρνει ζωή. Η Φύση τιμωρεί όποιον επιλέγει να αγνοήσει τις δυνάμεις της.

Η πλοκή του συγκεκριμένου μύθου, αλλά και ο Ερυσίχθων ως μυθικό πρόσωπο, προκαλούν ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς φέρουν τα εξής στοιχεία:

- α) Ο συγκεκριμένος μύθος πραγματεύεται θέματα της σύγχρονης πραγματικότητας, που σχετίζονται με την αλαζονεία του ανθρώπου, με την δύναμη της φύσης και την άρρηκτη σχέση της με κάθε έμβιο όν, το οποίο αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της. Μέσα από την ύβρη, αλλά και την τιμωρία του Ερυσίχθονος, επιβεβαιώνεται το γεγονός ότι η αρμονική συμβίωση σε αυτόν τον πλανήτη προϋποθέτει τη γνώση και αυτογνωσία, την αυτοκυριαρχία και ταπεινότητα, το σεβασμό κανόνων και αξιών και την κατανόηση των ορίων.
- β) Η ύβρις του Ερυσίχθονος δεν είναι προϊόν της άγνοιάς του, όπως για παράδειγμα συμβαίνει με τον Οιδίποδα. Αντίθετα, είναι προσωπική επιλογή: επιλέγει, μέσα στην ματαιοδοξία του, να καταστρέψει τη φύση και να παραβεί το θεϊκό νόμο, καταπατώντας το ιερό άλσος της θεάς Δήμητρας. Επομένως, το γεγονός ότι υφίσταται την ποινή της ανόσιας πράξης του δεν προκαλεί τον οίκτο και την συμπόνια, αλλά ουσιαστικά αποκαθιστά το δίκαιο και θέτει τα πραγματικά όρια της ανθρώπινης φύσης.
- γ) Το κεντρικό πρόσωπο του μύθου είναι ένας βασιλιάς και ως πρόσωπο εξουσίας παρασύρεται από την αλαζονεία αυτής της εξουσίας, σε σημείο που μην αντιλαμβάνεται το μέγεθος της πλάνης του και να οδηγείται στην ύβρη. Παράλληλα, όμως, παίρνει αποφάσεις για τη μοίρα των υπηκόων του και τους συμπαρασύρει στη δική του καταστροφική πορεία, ακόμα και εάν αυτοί αρνούνται να γίνουν ιερόσυλοι, ώστε να προβάλλεται, μέσα από σύμβολα, η ατομική αλλά και η πολιτική ευθύνη των ηγετών. Επομένως, αν επιχειρήσουμε να επεκτείνουμε

την πράξη ιεροσυλίας του Ερυσίχθονος από το άτομο στον ηγέτη και δώσουμε μία άλλη διάσταση σε αυτήν, δηλαδή την κοινωνικοπολιτική του ευθύνη απέναντι στους συνανθρώπους του και στη Φύση, τότε το μυθικό αυτό πρόσωπο εξελίσσεται σε ένα πρόσωπο που κάλλιστα θα μπορούσε να αναγνωριστεί και στις μέρες μας, σε μία εποχή ευρύτερης αλλοτρίωσης και ηθικής κρίσης.

- δ) Ο μυθικός βασιλιάς τολμά να εναντιωθεί, και ουσιαστικά να αγνοήσει, τις δυνάμεις της Φύσης. Στην αρχαιοελληνική μυθολογία, η Φύση προστατεύεται από γυναικείες θεότητες, καθώς –με βάση τα στοιχεία ανθρωπομορφισμού της αρχαιοελληνικής θεογονίας– η γυναίκα φέρει τη δύναμη της γένεσης και της συνέχισης της ζωής. Η Γη, η αρχαιότερη όλων των θεών, που γέννησε τον Ουρανό, τον Πόντο και τα Όρη, συχνά παρουσιάζεται εκδικητική, τιμωρώντας την αλαζονεία, όπως συνέβη με τον Κρόνο, που έτρωγε τα παιδιά του για να μην χάσει την εξουσία του αλλά και τη ζωή του. Το θέμα μάλιστα της ανθρωποφαγίας, πέρα από οποιεσδήποτε προεκτάσεις και συμβολισμούς, ως μοτίβο, επαναλαμβάνεται συχνά στην ελληνική μυθολογία, ενώ στο μύθο του Ερυσίχθονος παίρνει μία άλλη διάσταση: ο ίδιος ο άνθρωπος τρώει τις σάρκες του, έχοντας πια χάσει κάθε αίσθηση του μέτρου, της λογικής, θύμα της υπεροψίας του και παράλληλα θύτης του ίδιου του εαυτού.
- ε) Ο μύθος πραγματεύεται, όπως και πολλοί άλλοι μύθοι της αρχαιότητας (Η Δήμητρα και η Περσεφόνη, Ορφέας και Ευρυδίκη), με μία άλλη οπτική, την έννοια της απώλειας, και συγκεκριμένα της απώλειας του μέτρου και της τελικής πτώσης του εαυτού.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι η προσέγγιση του συγκεκριμένου μύθου είναι μία από τις πολλές που έχουν αναπτυχθεί. Άλλωστε η πρόσληψη της ελληνικής μυθολογίας, έγκειται στα βιώματα, τις εμπειρίες, την κουλτούρα, την κριτική και αναστοχαστική σκέψη του εκάστοτε αναγνώστη. Γι' αυτόν το λόγο είναι ιδιαίτερα προκλητικό στον σύγχρονο ερευνητή της Παιδαγωγικής του Θεάτρου να αναζητήσει τρόπους διερεύνησης ενός μύθου, ο οποίος, παρόλο που αγγίζει τα όρια του παραλόγου (ο άνθρωπος που ακόρεστα τρώει τις ίδιες τις σάρκες του), έχει όλα εκείνα τα επίκαιρα στοιχεία του παραλογισμού της εποχής μας.

ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ

Η Μέθοδος της διερευνητικής Δραματοποίησης

Η *διερευνητική δραματοποίηση* (inquiry drama) αποτελεί διαδικασία και μέθοδο (Παπαδόπουλος, 2007), που αντλεί τη δύναμή της από την αναπαραστατική φύση του θεάτρου και την αναστοχαστική λειτουργία της σκέψης των εμπλεκόμενων κατά τη διάρκεια της σκηνικής δράσης και μετά από αυτήν. Αναπτύσσεται μέσω θεατρικών τεχνικών (Neelands, 1990), οι οποίες λειτουργούν ως εργαλεία για να δειχτούν (σκηνική δράση) και να διερευνηθούν (σκέψη και λόγος σχετικά με τη δράση) οι συμπεριφορές και οι πράξεις των ρόλων. Γίνεται φανερό ότι προτεραιότητα δίνεται στη βιωματική κατανόηση κάθε αναπαριστώμενης ενέργειας και, μέσω αυτής, της ταυτότητας των ρόλων, των αιτιών και των κινήτρων τους, του χωροχρονικού πλαισίου δράσης (Heathcote & Bolton, 1995:19-20). Οι παίκτες, σε θεατρικό ρόλο και εκτός ρόλου σκέφτονται, μονολογούν φωναχτά και διαλέγονται για όσα συμβαίνουν στο παρόν, το παρελθόν και το μέλλον. Η μέθοδος της διερευνητικής δραματοποίησης, με τις κατάλληλες ερωτήσεις και τις τεχνικές του εμπυχωτή, οδηγεί τη διερεύνηση στην καρδιά των γεγονότων, εστιάζοντας στις διαφορετικές οπτικές των θεατρικών ρόλων, προκειμένου να αναδειχτεί η διυποκειμενικότητα των επιλογών, των διλημάτων και των αποφάσεών τους (Παπαδόπουλος, 2010).

Στο πλαίσιο ενός βιωματικού εργαστηρίου με ομάδα ενηλίκων και αξιοποιώντας τη μέθοδο της διερευνητικής δραματοποίησης, δίνεται η δυνατότητα αποκωδικοποίησης νοημάτων, εννοιών και αλληγοριών, με στόχο την αυτοσυνειδησία και ενδοσκόπηση του ανθρώπου απέναντι στην παντοδυναμία της Φύσης. Στη διάρκεια ενός τρίωρου εργαστηρίου μπορούν να εφαρμοστούν κατάλληλες θεατρικές τεχνικές, που αξιοποιούνται σε 4 στάδια (Παπαδόπουλος, ό.π.): α. Δημιουργία ατμόσφαιρας της ομάδας β. Γνωριμία με το αρχικό ερέθισμα γ. Δημιουργία δραματικού περιβάλλοντος δ. Αξιολόγηση

A. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Ο εμπυχωτής μπορεί να ενεργοποιήσει τη φαντασία των συμμετεχόντων ως εξής:

α) στο κέντρο του χώρου, πάνω σε ένα λευκό πανί, τοποθετούνται ένα κόκκινο μήλο και κλαδιά δέντρου

β) ακούγεται κατάλληλο ηχητικό ερέθισμα με φυσικούς ήχους (θρόισμα φύλλων, κελάιδισμα πουλιών, ήχοι νερού)

γ) προκαλείται η ενεργοποίηση των αισθήσεων και η εξοικείωση με το χώρο μέσα από αισθησιοκινητικές δραστηριότητες: ο εμπυχωτής προτείνει στα μέλη της ομάδας να κινηθούν στην αίθουσα, να φανταστούν ότι βρίσκονται στο χώρο στον οποίο θα μπορούσαν να ακούγονται αυτοί οι ήχοι και να αναπαραστήσουν με τη φαντασία τους τα πλάσματα που θα μπορούσαν να ζουν σε αυτό το ονειρικό τοπίο, προσαρμόζοντας ανάλογα την κίνησή τους. Για παράδειγμα, όσοι επιλέγουν να είναι δέντρα, αποκτούν κλαδιά και ρίζες, κινούν τα κλαδιά τους με το θρόισμα του αέρα και πονούν αν κάποιος αποφασίσει να κόψει ένα μικρό κλαδάκι ή να χαράξει τον κορμό τους. Κινούνται αυθόρμητα στο χώρο, τέμνοντάς τον σε διαγώνιες και καθέτους, νιώθουν την αύρα αυτού του δάσους, γίνονται φυτά ή ζώα, αγέρας ή ψυχές.

B. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΑΡΧΙΚΟ ΕΡΕΘΙΣΜΑ

Ακολουθεί η ανάγνωση-αφήγηση ενός αποσπάσματος του μύθου, το οποίο περιγράφει ένα τοπίο γεμάτο ζωή και κινητοποιεί τις αισθήσεις, ενδυναμώνοντας την προοπτική δημιουργίας ενός σκηνικού περιβάλλοντος που έχει στοιχεία της φύσης: χρώματα (τα χρώματα της φύσης), ήχους (ήχοι της φύσης, το κελάρυσμα του νερού) και αρώματα (το άρωμα από το γρασίδι και τους φρέσκους καρπούς των δέντρων). Καθώς έχει προηγηθεί η κατάλληλη κίνηση στο χώρο και έχει δημιουργηθεί, με τα μάτια της φαντασίας, η εικόνα ενός δάσους, η ομάδα είναι έτοιμη, εντός και εκτός ρόλου, να ακούσει την αρχή του μύθου (Callimachus, 1984: 60-73, στ. 24-27, 31-117 [Καλλίμαχος, εις Δήμητρα]):

Με όχημα αυτό το απόσπασμα, έχει αποτυπωθεί η πρώτη εικόνα-σκηνή του μύθου και ο εμπυχωτής με την τεχνική των μεταμορφώσεων (οι άνθρωποι που γίνονται δέντρα) εισάγει τους συμμετέχοντες στην ατμόσφαιρα της ιστορίας, ώστε να αρχίσει να ξετυλίγεται ο μύθος.

Γ. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

I. Επισημάνσεις για την εξέλιξη της ιστορίας

Εάν η δυναμική της ομάδας το επιτρέπει, θα μπορούσε να αρχίσει αυτή η φάση χωρίς να δοθούν περισσότερα στοιχεία για την εξέλιξη της ιστορίας και ο εμπυχωτής να διαβάσει μόνο το τέλος του μύθου, όπου ένας άνθρωπος, ο Ερυσίχθων, πρώην δυνατός και αλαζόνας βασιλιάς, τρώει τις σάρκες του μέσα σε ένα άδειο παλάτι έχοντας καταστρέψει το ιερό άλσος της θεάς Δήμητρας. Αν ο όμως ο εμπυχωτής κρίνει σκόπιμο μπορεί να γίνει η συνολική αφήγηση του μύθου και να προηγηθεί συζήτηση, πριν μπου οι συμμετέχοντες σε θεατρικό ρόλο, με σκοπό την προσέγγιση

των χαρακτήρων και την αποκωδικοποίηση των εννοιών, τότε με διάφορες θεατρικές τεχνικές μπορούν να διαφανούν ο χωροχρόνος, οι συνθήκες, οι αναγκαιότητες, οι ισορροπίες, οι προσωπικότητες, οι ενδόμυχες επιθυμίες και σκέψεις.

II. Δημιουργία δράσης και στοχασμού: εμπάθυση στην ιστορία, εξοικείωση με τους ρόλους

Τεχνική: αισθησιοκινητική δράση

Ο εμπυχωτής καλεί τους συμμετέχοντες να κινηθούν στο χώρο ως βασιλιάδες και να λένε μία φράση με τον τόνο της φωνής ενός βασιλιά, π.χ τη φράση: θα το καταστρέψουμε! Στη συνέχεια προτείνει έναν αντίστροφο ρόλο: όλοι κινούνται ως ταπεινοί υπηρέτες-υπήκοοι και λένε τη φράση: Βασιλιά μας, εμείς θα καταστραφούμε! Στη συγκεκριμένη σκηνή, για να διαφανεί η ιεροσυλία και η ύβρις του βασιλιά, κάποιος από την ομάδα θα χρειαστεί να πει τη φράση: Δεν μπορούμε να καταστρέψουμε το ιερό δάσος της θεάς Δήμητρας. Έτσι, δημιουργείται δραματική ένταση και αναμένεται με αγωνία η τελική απόφαση του βασιλιά αλλά και των υπηκόων για το αν ακολουθήσουν ή όχι την θέληση του βασιλιά. Σε αυτό το σημείο, ένα εκπαιδευμένο θεατρικά κοινό μπορεί να ανακαλέσει το μπρεχτικό κείμενο Αυτός που λέει Ναι κι Αυτός που λέει Όχι, και να επιλέξει τη χρήση της τεχνικής με τις πινακίδες που αποτυπώνουν σιωπηλά την αποδοχή ή μη της απόφασης του βασιλιά.

Τεχνικές: δραματοποιημένη αφήγηση - η καρέκλα των αποκαλύψεων - δάσκαλος σε ρόλο

Ο εμπυχωτής συνεχίζει να δίνει περισσότερα στοιχεία για την ταυτότητα των προσώπων και τις συνθήκες της ιστορίας. Αφηγείται με την τεχνική της δραματοποιημένης αφήγησης το μύθο και παρουσιάζει ένα βασιλιά που τον λένε Ερυσίχθονα, αναφέρει ότι είναι ισχυρός, εγωιστής και άπληστος, έχει πολλούς πιστούς υπηκόους και θέλει να χτίσει ένα καινούργιο παλάτι χρησιμοποιώντας δέντρα από το ιερό δάσος. Σε αυτή τη φάση, ο εμπυχωτής κάθεται σε μια καρέκλα και ζητά από τους συμμετέχοντες να φανταστούν πως απέναντί τους έχουν τον βασιλιά και όχι τον εμπυχωτή και να του θέσουν ερωτήσεις, για να ανακαλύψουν ποιός είναι, πώς ζει, τι προθέσεις έχει, και τι σκοπεύει να κάνει με αυτό το δάσος. Με αυτόν τον τρόπο, ο εμπυχωτής προσπαθεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να καταλάβουν βαθύτερα τη ζωή του βασιλιά και τα κίνητρά του. Ο εμπυχωτής αποκαλύπτει τελικά ότι ως βασιλιάς θα οπλίσει τους άντρες του με τσεκούρια για να κόψουν το δάσος. Η ομάδα, με αυτόν τον τρόπο, διερεύνησε τις συνθήκες, τις προθέσεις και είναι πλέον έτοιμη να μεταφερθεί στο δάσος.

Τεχνική: Ο κύριος και ο υπηρέτης

Η συγκεκριμένη τεχνική, με βάση το ρόλο του Υπηρέτη και του Αφέντη στα έργα της commedia dell' arte, αξιοποιεί τους διαφορετικούς χαρακτήρες των ανθρώπων που ασκούν εξουσία και αυτών που την υφίστανται λόγω υποτέλειας. Συνήθως, ο Κύριος δίνει συνεχώς εντολές και οι υπηρέτες αποδέχονται και κάνουν πράξη τις εντολές, επομένως η δύναμη του χαρακτήρα εξαρτάται από την κοινωνική του θέση (status). Οι συμμετέχοντες συμφωνούν μεταξύ τους για το τι και ποιος θα είναι ο καθένας. Στην προκειμένη περίπτωση, η τεχνική αυτή θα πλαισιώσει το μύθο του Ερυσίχθονος. Ο εμπυχωτής, έχοντας ήδη καθίσει στην καρέκλα των αποκαλύψεων, κάνει φανερή την πρόθεσή του οι υπηκοοί του να εξοπλιστούν με τσεκούρια και να πάνε να καταστρέψουν το ιερό άλσος της Δήμητρας. Ο χωρισμός των ομάδων γίνεται είτε από τον εμπυχωτή είτε από τους ίδιους τους συμμετέχοντες, καθώς χρειάζεται

μια ομάδα για να αναπαραστήσει τους υπηκόους και ένα άτομο να κάνει τον Ερυσίχθωνα, ώστε να δημιουργηθούν οι βασικές προϋποθέσεις για να αρχίσει ο αυτοσχεδιασμός. Ο διάλογος θα μπορούσε να εξελιχθεί ως εξής:

Ερυσίχθων: Άντρες οπλιστείτε γερά και ορμήστε καταπάνω στο άλσος, κατεδαφίστε ό,τι βρείτε. Σε δύο ημέρες όλος αυτός ο χώρος θα είναι δικός μου!

Υπηρέτες: Μάλιστα Κύριε! Μα.. μήπως πρέπει να το ζανασκεφτείτε; Η Θεά θα οργιστεί... Ερυσίχθων: Βλέπετε αυτό το τσεκούρι; Όποιος έχει αντίθετη γνώμη, θα δοκιμάσει μια και καλή τη γλύκα του θανάτου.

Στο συγκεκριμένο αυτοσχεδιασμό ουσιαστικά καταδεικνύεται το status των ρόλων (βασιλιάς, υπήκοοι), οι σχέσεις εξουσίας και εξάρτησης, η άτη (η τύφλα του νου) και η ύβρις ενός αλαζόνα που ασκεί εξουσία.

Τεχνική: Παγωμένη εικόνα

Συχνά οι έννοιες μπορούν να αποδοθούν με μια εικόνα: π.χ η έννοια της ύβρεως μπορεί να αποδοθεί με τη στάση σώματος και την έκφραση του προσώπου ενός υπερόπτη. Με την ίδια λογική, ο μύθος μπορεί να αποτυπωθεί με μία σειρά εικόνων, που αφορούν το πριν, το τώρα και το μετά. Ο εμπνευστής διευκρινίζει στην ομάδα ότι μια δυναμική εικόνα πρέπει να είναι ακριβής, λεπτομερής, και να βοηθά το κοινό να αναγνωρίζει την ιστορία, τους χαρακτήρες, τις προθέσεις και τα συναισθήματά τους. Συνήθως η τεχνική της παγωμένης εικόνας αξιοποιεί σκηνές δραματικής έντασης. Άλλωστε, από τη στιγμή που ο μύθος έχει γνωστοποιηθεί, όσον αφορά την πρόθεση του βασιλιά να καταστρέψει το δάσος, οι συμμετέχοντες γνωρίζουν πλέον τις επόμενες ενέργειες, ώστε να ακολουθήσει η σκηνή στο δάσος. Άντρες του Ερυσίχθωνος πλησιάζουν οπλισμένοι με τσεκούρια κι αξίνες κι είναι έτοιμοι να καταστρέψουν το ιερό δάσος της Θεάς Δήμητρας. Προτείνεται μια παγωμένη εικόνα, όπου οι μισοί είναι οι οπλισμένοι άντρες που τρέχουν να καταστρέψουν το δάσος και οι άλλοι μισοί είναι τα δέντρα και τα λουλούδια του δάσους, που βλέπουν τον ξεριζωμό τους να πλησιάζει. Στο χώρο τοποθετούνται κάποια πεταμένα φύλλα και κλαδιά, και η αίσθηση της εικόνας της καταστροφής επενδύεται με μουσική που αποδίδει τη δύναμη και την αγωνία της σκηνής. Είναι φανερό ότι στο συγκεκριμένο σημείο οι συμμετέχοντες αντιλαμβάνονται με βιωματικό τρόπο την καταστροφή της φύσης, ώστε να είναι η κατάλληλη στιγμή για να αξιοποιηθεί η τεχνική της ανίχνευσης της σκέψης.

Τεχνική: Ανίχνευση της σκέψης και της κοινωνικής κατάστασης

Ο εμπνευστής ανιχνεύει με σύντομες ερωτήσεις τις σκέψεις και τα συναισθήματα του βασιλιά, των υπηκόων, των δέντρων π.χ. Πώς νιώθεις; Τι σκέφτεσαι τώρα;

Τεχνικές: Συλλογικός ρόλος - Δυναμική παύση-κραυγή

Ο εμπνευστής ζητάει από τα μέλη της ομάδας να φωνάξουν όλοι μαζί δυνατά «Αααα!! Ποιος μου κόβει τα καλά τα δέντρα;». Η ομάδα αναλαμβάνει το ρόλο της Θεάς Δήμητρας και κραυγάζει για τον πόνο που νιώθει η ίδια για το κόψιμο των δέντρων. Στη συνέχεια, η ομάδα επαναλαμβάνει την ίδια φράση, άλλοτε ψιθυριστά και άλλοτε έντονα. Επίσης, ακολουθεί μία παύση, ως στιγμή απόλυτης σιγής, στοχασμού και αναστοχασμού, και επαναλαμβάνεται το ίδιο μοτίβο αρκετές φορές, ώστε τα μέλη της ομάδας να προετοιμαστούν για την απόδοση του δικαίου και της τιμωρίας στον ιερόσυλο βασιλιά.

Τεχνική: Γλύπτης και Γλυπτό - Θέατρο Φόρουμ

Με την τεχνική του γλύπτη μπορεί να αναπτυχθεί μια ιστορία ανάμεσα στον δημιουργό και το έργο. Κάποιος καλείται να έρθει και να σταθεί στο χώρο και να μείνει ακίνητος, σαν άγαλμα. Ένας άλλος καλείται να διορθώσει την έκφραση του γλυπτού και κάποιος άλλος να συμπληρώσει το έργο. Η ομάδα προτείνει τίτλο για τη σκηνή, αλλά τελικά ο γλύπτης ανακοινώνει το τίτλο (π.χ. ιερή βελανιδιά). Ακόμη, ο γλύπτης μπορεί να φτιάχνει το έργο έχοντας στο μυαλό του το δικό του συναίσθημα, για παράδειγμα, δέος, θυμό, οργή, πόνο. Οι υπόλοιποι θεατές προσπαθούν να αναγνωρίσουν το συναίσθημα και κάπου εκεί παρεμβαίνει ο εμπυχωτής για ανατροφοδότηση ή για ανίχνευση σκέψης, (π.χ. τι ξεχωριστό έχει αυτή η βελανιδιά; Τι νιώθει;). Αν οι θεατές του γλυπτού επιθυμούν να παρέμβουν, τότε η τεχνική εμπλουτίζεται με την τεχνική Θέατρο Φόρουμ και οι συμμετέχοντες αλλάζουν ή ενισχύουν τα συναισθήματα του γλυπτού ή του γλύπτη.

Τεχνική: Κατασκευή προσωπίων

Στη συνέχεια ακολουθεί η σκηνή με την οργή της θεάς Δήμητρας, όπου ο εμπυχωτής μοιράζει πλαστικές μάσκες και διάφορα υλικά κατασκευών (π.χ. μαρκαδόρους) και ζητά από τα μέλη της ομάδας να δημιουργήσουν τη μάσκα της θεάς Δήμητρας, ως μιας θεάς οργισμένης. Έπειτα προτείνει να φορέσουν τα προσώπια και να αναπαραστήσουν τη θεά εκφράζοντας το θυμό της και τη θλίψη της για τα χαμένα ιερά δέντρα. Η χρήση του προσωπίου δίνει τη δυνατότητα οι συμμετέχοντες να εκφραστούν αβίαστα, αλλά και να μετέχουν στην ψυχολογία ενός προσώπου που αποκαλείται μεν θεά, αλλά δεν παύει να νιώθει ανθρώπινα συναισθήματα και να έχει πάθη.

Τεχνική: πάνω σε μύθο ή ιστορία

Η ομάδα εμπλουτίζει το μύθο και με άλλα πρόσωπα και να δρα αυτοσχεδιαστικά, δίνοντας τη δική της οπτική στην ιστορία. Για παράδειγμα, εμφανίζεται μπροστά στη Θεά Δήμητρα η Θεά Αθηνά και την συμβουλεύει τι πρέπει να πράξει.

Τεχνική: το περίγραμμα του χαρακτήρα

Ο εμπυχωτής φέρνει στο χώρο χαρτί του μέτρου και δημιουργείται ένα σώμα από χαρτί σε φυσικό μέγεθος. Ζητά από τους παίκτες να γράψουν στο σώμα αυτού του ήρωα ό,τι νιώθουν γι αυτόν, να εκφράσουν γνώμες, εντυπώσεις, να ασκήσουν κριτική. Με την ίδια λογική, στο περίγραμμα του χαρακτήρα δίνουμε τη δυνατότητα κάποιος να κάνει το περίγραμμα του Ερυσίχθονος, της Δήμητρας, των υπηκόων και τα δέντρων.

Δ. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Πρόκειται για το στάδιο του στοχασμού, της αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης. Με το κατάλληλο ηχητικό ερέθισμα, ο εμπυχωτής καλεί τους συμμετέχοντες να διατυπώσουν -με βιωματικό αλληλεπιδραστικό τρόπο στην ομάδα- τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους για την αλληγορία αυτού του μύθου και πώς τον αντιλαμβάνονται μέσα από τη σύγχρονη πραγματικότητα. Επομένως, η αξιολόγηση του εργαστηρίου επέρχεται με το επιμύθιο ενός αρχαίου μύθου με ιδιαίτερα επικαιρικό χαρακτήρα. Το εργαστήρι μπορεί να ολοκληρωθεί με ένα απόσπασμα σύγχρονης λογοτεχνίας, που σχετίζεται με τη φύση και την υβριστική συμπεριφορά του ανθρώπου προς τη φύση ή με ένα εικονοβιβλίο που έχει ανάλογο θέμα (π.χ. Το δέντρο που έδινε, Shel Silverstein) και όλη αυτή η σκηνή να υποστηριχθεί με τη μουσική του Preisner από τη 'Μπλε' ταινία του Κισλόφσκι

(Kieślowski, 1993) με άξονα το απόσπασμα από την Πρώτη προς Κορινθίους επιστολή του Αποστόλου Παύλου: Η αγάπη όλα τα υπομένει... (Α' Κορινθίους, κφ. ιγ' στ. 1-13).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Dodds, E.R. (1978). *Οι Έλληνες και το Παράλογο*, β' έκδ. Αθήνα: Καρδαμίτσα.
- Heathcote, D. & Bolton, G. (1995). *Drama for Learning, Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education*. Portsmouth: Heinemann.
- Morgan, N. & Saxton, J. (1987). *Teaching Drama: A mind of many wonders*. Portsmouth: Heinemann.
- Neelands, J. (1990). *Structuring Drama Work: A Handbook of Available Forms in Theatre and Drama*. T. Goode (Ed.), Cambridge: Cambridge University Press.
- O'Neil, C. & Lambert, A. (1982). *Drama structures*. London: Hutchinson.
- O'Toole, J. (1992). *The Process of Drama: Negotiating Art and Meaning*. London: Routledge.
- Παπαδόπουλος, Σ. (2007). *Με τη Γλώσσα του Θεάτρου. Η διερευνητική δραματοποίηση στη διδασκαλία της Γλώσσας*. Αθήνα: Κέδρος.
- Παπαδόπουλος, Σ. (2010). *Παιδαγωγική του Θεάτρου*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Wagner, B.-J. (1979). *Dorothy Heathcote: Drama as a Learning Medium*. Cheltenham: Stanley Thornes (Publishers) Ltd.

Πηγές

- Απ. Παύλου, Α' Κορινθίους κφ. ιγ' στ. 1-13.
- Callimachus, (1984). *Hymn to Demeter*, (Ed. N. Hopkinson), Cambridge: Cambridge University Press.
- Ευριπίδου (1993). *Ιφιγένεια εν Αυλίδι*, (μτφρ. Κ. Τοπούζης), Αθήνα: Επικαιρότητα.
- Kieślowski, Krz. (1993). Τρία χρώματα: Η Μπλε ταινία (Trois Couleurs: Bleu), (μουσική: Zbigniew Preisner [Θέμα: Ύμνος της Αγάπης]) Παλαιά Διαθήκη, Ησαΐας, 10:12.
- ΤΟ ΒΗΜΑ (εφημερίδα), 16.1.1977, (μτφρ. Ζ. Λορεντζάτος)