

Η λειτουργία των παιχνιδιών στην ελληνική θεατρική πρόβα

Κατερίνα Διακουμοπούλου

Τμήμα Θεατρικών Σπουδών - Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
kdiakoumopoulou@gmail.com

Περίληψη

Τα «θεατρικά παιχνίδια» (theatre ή drama games) είναι διαδικασία ή και μέθοδος εκπαίδευσης των ηθοποιών κατά τη διάρκεια της πρόβας, τρόπος φυσικής προθέρμανσης, μέσο ανάπτυξης αυτοσχεδιασμών, προεργασία δημιουργίας σκηνικών δράσεων στην πρωτογενή τους μορφή αλλά και θεραπεία του άγχους πριν την παράσταση. Στη νεοελληνική θεατρική πρακτική τα «theatre games» συγκέντρωση, προθέρμανσης, αυτοσχεδιασμού, αφήγησης, ρόλων, δυναμικής ομάδας κ.ά. ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και αξιοποιούνται από τους Έλληνες σκηνοθέτες, ωφελώντας τόσο τους ηθοποιούς όσο και την παράσταση, δηλαδή το κοινό κατ' επέκταση. Το παρόν ερευνητικό άρθρο μελετά τη λειτουργία των theatre games στο σύγχρονο ελληνικό θέατρο με έμφαση στη διαδικασία της πρόβας. Το υπό εξέταση θέμα υπήρξε terra incognita για τη μελέτη της πρακτικής του ελληνικού θεάτρου. Συλλέχθηκε πρωτογενές υλικό με τη σύμπραξη είκοσι πέντε (25) Ελλήνων σκηνοθετών. Τα theatre games ενεργοποιούν όλους τους «νευροδιαβιβαστές της ευτυχίας» και συμβάλλουν θετικά στη διεξαγωγή της πρόβας, προσφέροντας τα εξής οφέλη: α) χαρά, β) εξάλειψη του άγχους, γ) ενεργοποίηση της φαντασίας, δ) ενδυνάμωση του σώματος, ε) σύνδεση της ομάδας, στ) προσαρμογή, ζ) επίτευξη στόχου, η) ενίσχυση συμμετοχής. Στη δομημένη ρουτίνα της επαγγελματικής πρόβας κανείς από τους ερωτηθέντες σκηνοθέτες δεν απέρριψε τα theatre games ως ανώριμη ή μη παραγωγική διαδικασία. Τα theatre games αλλά και οι σκηνοθέτες καλούνται συχνά να εμπυχώσουν ομάδες εκτός του πλαισίου των παραστατικών τεχνών, ενώ τα applied theatre games λειτουργούν αποτελεσματικά σε επιχειρήσεις ως τρόπος ενδυνάμωσης σχέσεων, βελτίωσης δεξιοτήτων επικοινωνίας, απόκτησης ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων. Επίσης, πολλοί σκηνοθέτες χρησιμοποιούν τα theatre games και στη διδασκαλία της υποκριτικής. Τέλος, αναφέρονται οι επιρροές των σκηνοθετών και οι διαδικασίες επινόησης - μετεξέλιξης νέων theatre games.

Λέξεις - κλειδιά: θεατρολογία, νεοελληνικό θέατρο, Έλληνες σκηνοθέτες, theatre games, drama games, πρόβα

1. Εισαγωγή

Τα theatre ή drama games μάς παραπέμπουν στην πρωταρχική έννοια του θεάτρου: το παιχνίδι' εξ ου και «παίζω θέατρο»¹⁵. Ένα παιχνίδι με πολλούς κανόνες αλλά και μεγάλη ελευθερία. Ένα παιχνίδι που απαιτεί γνώση, αφοσίωση, εμπιστοσύνη, πάθος, φαντασία και εφευρετικότητα.¹⁶ Ο Ολλανδός φιλόσοφος Johan Huizinga στο βιβλίο-μανιφέστο του *Homo Ludens* ορίζει το παιχνίδι ως την κεντρική δραστηριότητα στις ακμάζουσες κοινωνίες. Όπως ο πολιτισμός, έτσι και το παιχνίδι απαιτεί δομή και οι συμμετέχοντες είναι πρόθυμοι να δημιουργήσουν εντός ορίων (Huizinga, 2014). Το παιχνίδι είναι ένας παραγωγικός, εκφραστικός τρόπος ύπαρξης, μια μορφή κατανόησης και ένα θεμελιώδες μέρος της ευημερίας μας. Ο Miguel Sicart υποστηρίζει ότι το να παίζεις είναι ένας τρόπος να υπάρχουν στον κόσμο, μια μορφή κατανόησης του τι μας περιβάλλει και ένα μέσο αλληλεπίδρασης με τους άλλους. Στην πραγματικότητα, για τον Sicart το παιχνίδι είναι «ένας τρόπος να είσαι άνθρωπος» (Sicart, 2017).

Τα «θεατρικά παιχνίδια» (theatre ή drama games) αποτελούν μέθοδο προσέγγισης της προετοιμασίας των ηθοποιών. Τον 20ό αιώνα αναπτύχθηκε η μέθοδος από τον Πολωνό Jerzy

¹⁵ Ο σκηνοθέτης Χάρης Πεχλιβανίδης, όταν ρωτήθηκε σχετικά, έδωσε την παρακάτω απάντηση: «Κατ' αρχάς να πω ότι δεν γνώριζα τον όρο theatre games όπως τον προσδιορίζετε και πρέπει να ομολογήσω ότι μου φαίνεται αρκετά ενδιαφέρουσα η προσέγγισή του μέσω της χρήσης του. Αν παρακολουθήσει κανείς τα παιδιά τη στιγμή που παίζουν, θα καταλάβει ότι οι κανόνες είναι πολύ αυστηροί και το πεδίο ελευθερίας αρκετά περιορισμένο, αλλά πάντα από κοινού συμφωνημένο».

¹⁶ Πρόκειται για την άποψη της σκηνοθέτριας Μαριάννας Κάλμπαρη.

Grotowski, τον Βραζιλιάνο Augusto Boal, τη σημαντική Βρετανίδα σκηνοθέτρια Joan Maud Littlewood, τον Αμερικανό σκηνοθέτη Paul Sills, την Αμερικανίδα acting coach Viola Spolin (Spolin, 2011: 117)¹⁷ και πολλούς άλλους στους οποίους συγκαταλέγονται και οι επιρροές που είχαν οι προαναφερθέντες. Τα theatre games είναι διαδικασία ή και μέθοδος¹⁸ εκπαίδευσης των ηθοποιών κατά τη διάρκεια της πρόβας, τρόπος φυσικής προθέρμανσης, μέσο ανάπτυξης αυτοσχεδιασμών, προεργασία δημιουργίας σκηνικών δράσεων στην πρωτογενή τους μορφή, αλλά και θεραπεία του άγχους πριν την παράσταση. Στη νεοελληνική θεατρική πρακτική τα «theatre games» συγκέντρωσης, προθέρμανσης, αυτοσχεδιασμού, αφήγησης, ρόλων, δυναμικής ομάδας κ.ά. ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και αξιοποιούνται από τους Έλληνες σκηνοθέτες ωφελώντας (Winnicott, 2005) τόσο τους ηθοποιούς όσο και την παράσταση, δηλαδή το κοινό κατ' επέκταση.

Το παρόν ερευνητικό άρθρο μελετά τη λειτουργία των theatre games στη σύγχρονη θεατρική πρακτική με έμφαση στη διαδικασία των δοκιμών, της πρόβας. Δεδομένου ότι δεν υπήρχε βιβλιογραφία για το υπό εξέταση θέμα, τόσο η συλλογή όσο και η διαχείριση των δεδομένων αποτέλεσαν πρωτογενείς διαδικασίες. Ο ερευνητικός κύκλος διήρκεσε τρεις μήνες, κατά τον οποίο δημιουργήθηκε ένα αποθετήριο δεδομένων, απαντήσεων ενός ερωτηματολογίου. Το ερωτηματολόγιο περιλάμβανε μια σειρά ερωτήσεων ανοικτού τύπου γύρω από το υπό εξέταση θέμα, χωρίς τη χρήση διαβαθμισμένης κλίμακας, με στόχο τη συγκέντρωση πληροφοριών και απόψεων από τους ειδικούς, δηλαδή τους σκηνοθέτες. Το δείγμα των συμμετεχόντων/ουσών επιλέχθηκε λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές ηλικίες, την εμπειρία, την ενεργό και συστηματική παρουσία στο επαγγελματικό θεατρικό περιβάλλον, την αποδοχή, τις κριτικές κ.ά. Αποτυπώθηκαν δύο ομάδες ερωτήσεων: η μια ομάδα στόχευε στη συγκέντρωση πληροφοριών και η δεύτερη στη συγκέντρωση απόψεων. Το μέγεθος του δείγματος καθορίστηκε από τον αριθμό των ομαδοποιημένων ερωτήσεων – αρχικά ήταν δέκα (10) σκηνοθέτες/τριες. Τα αποτελέσματα από το αρχικό δείγμα έδειξαν τις γενικές τάσεις. Ωστόσο, προκειμένου να σταθεροποιηθεί το αποτέλεσμα, το δείγμα της έρευνας αυξήθηκε σε είκοσι πέντε (25) σκηνοθέτες/τριες του ελληνικού θεάτρου.

2. Τα οφέλη των theatre games στην πρόβα

Τα theatre ή drama games ενεργοποιούν όλους τους «νευροδιαβιβαστές της ευτυχίας» και συμβάλλουν θετικά στη διεξαγωγή της πρόβας. Οι επτά έννοιες που αναφέρονται παρακάτω αποτέλεσαν κοινή παραδοχή όλων των συμμετεχόντων στην έρευνα, έτσι όπως αποτυπώθηκαν στις απαντήσεις ανοικτού τύπου, χωρίς να έχουν προ-διατυπωθεί στις ερωτήσεις.

Συγκεκριμένα:

- Χαρά. Τα theatre games απελευθερώνουν ενδορφίνες (Leuenberger, 2006: 1-9), οι οποίες μετασηματίζουν αρνητικά συναισθήματα σε ευεξία, προσφέροντας υψηλότερα επίπεδα

¹⁷ Κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 1985 και είναι μια πρακτική εφαρμογή της διάσημης μεθόδου της Viola Spolin, που καθοδηγεί τους σκηνοθέτες. Οι αυτοσχεδιαστικές τεχνικές της άλλαξαν την πρακτική της σύγχρονης πρόβας.

¹⁸ Ο σκηνοθέτης Κωνσταντίνος Κυριακού, σε σχετική ερώτηση, απάντησε: «Τα theatre ή drama games, αυτή η διαδικασία –για άλλους, μέθοδος– εκπαίδευσης των ηθοποιών αναπτύχθηκε κατά τη διάρκεια του 20ού αιώνα και είναι ένας τρόπος για να “σπάσει ο πάγος” ανάμεσά τους κατά τη διάρκεια των δοκιμών, ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα αλλά και αναπτύσσοντας την εμπιστοσύνη ανάμεσα στην ομάδα των ηθοποιών, καθώς βοηθούν τόσο στη συνειδητοποίηση του εαυτού όσο και στην εύρυθμη λειτουργία των διαπροσωπικών σχέσεων. Είναι, επίσης, ένας τρόπος φυσικής προθέρμανσης, ανάπτυξης του αυτοσχεδιαστικού ενστίκτου, εξάσκησης της σκηνικής ευφυΐας, ενδυνάμωσης της φυσικής και σωματικής κατάστασης των ηθοποιών, ενώ παράλληλα λειτουργούν και ως μέσα αποσόβησης απρόβλεπτων καταστάσεων κατά τη διάρκεια των παραστάσεων. Τα theatre ή drama games δεν χρησιμοποιούνται, φυσικά, μόνο πριν από τις πρόβες».

ευτυχίας. Οι ηθοποιοί ενεργοποιούνται θετικά και οι διαδικασίες της πρόβας επιταχύνονται δημιουργικά και παραγωγικά, π.χ. η μετάβαση από το «τραπέζι» στο στήσιμο των σκηνών είναι ταχύτερη (Breuning, 2015· Moeller, 2014).

- Εξάλειψη άγχους. Τα theatre games εξουδετερώνουν την κορτιζόλη, την ορμόνη του άγχους (Joels, Pu, Wiegert, Oitzl, Krugers, 2006: 152-158· Vanderschuren, Niesink, Van Ree, 1997: 309-326). Απαλύνεται η ένταση και οι ηθοποιοί διαχειρίζονται τα αρνητικά συναισθήματα, όπως τον φόβο. Τα προβλήματα έκθεσής τους επιλύονται με παιγνιώδη τρόπο, «για να ξεπεράσουν τον μεγαλύτερο εχθρό της τέχνης του ηθοποιού, που είναι η ντροπή».¹⁹ Συχνά χρησιμεύουν και ως μια ψυχολογική ενδυνάμωση ή ένα «booster διάθεσης».²⁰

- Φαντασία. Τα theatre games αυξάνουν τις εκκρίσεις αδρεναλίνης εγείροντας τη φαντασία. Η ενεργοποίηση της φαντασίας οδηγεί σε πειραματισμούς, οι οποίοι, ακόμα και αν φαινομενικά κάποιες φορές αποτυγχάνουν, έχουν πάντα κάτι να αποκαλύψουν, ενώ διευκολύνουν και την πρόβα. «Απελευθερώνουν με πολύ δημιουργικό τρόπο τη φαντασία και συχνά αποκαλύπτουν πτυχές της συμπεριφοράς του ρόλου που δεν θα μπορούσαμε καν να διανοηθούμε. Επιπλέον, συντελούν στη δημιουργία “κοινής βιογραφίας” της ομάδας και διευκολύνουν το “κούρδισμα” των ηθοποιών γύρω από ένα κοινό θέμα», σύμφωνα με τη σκηνοθέτρια Λίλλυ Μελεμέ. Σε σχέση με τη δημιουργία πρωτογενούς υλικού για την παράσταση, ο Κωνσταντίνος Αρβανιτάκης αναφέρει ότι: «Προσπαθώ κάθε φορά να αντιμετωπίζω τη διαδικασία της πρόβας σαν ένα άγνωστο πεδίο, που για να εξερευνηθεί χρειάζεται καινούρια μέσα κι εργαλεία. Μπορεί, για παράδειγμα, να θέλουμε να δημιουργήσουμε έναν κόσμο που έχει τους δικούς του κανόνες. Ο πιο άμεσος τρόπος να βρούμε τις παραμέτρους του είναι μέσα από το παιχνίδι. [...] Στη δική μου εμπειρία, πιο χρήσιμα ήταν στις περιπτώσεις που το υλικό της παράστασης φτιαχνόταν από τον ίδιο τον θίασο».

Επίσης, παράγεται πρωτογενές υλικό για την παράσταση, όπως το ίδιο το κείμενο. Τα theatre games είναι χρήσιμο εργαλείο για το Devised Theatre (το Θέατρο της Επινόησης). Οι αυτοσχεδιασμοί που γίνονται για αυτόν τον σκοπό ενέχουν την έννοια του παιχνιδιού, γιατί οι ηθοποιοί μπαίνουν άμεσα σε έναν υποτιθέμενο ρόλο τόσο αβίαστα όσο θα μπει και ένα παιδί²¹. Η δημιουργικότητα που απορρέει από αυτήν την ελευθερία της άνευ όρων μίμησης του ρόλου, μπορεί να αποκαλύψει απρόσμενες πτυχές στην παραγωγή του κειμένου. Τα theatre games προσφέρουν το πεδίο ελευθερίας στον ηθοποιό μέσα στο οποίο μπορεί να εκφραστεί, αγγίζοντας τον μέγιστο –κάθε φορά– βαθμό αυθορμητισμού και αυθεντικότητας «και οι ηθοποιοί μπαίνουν σε έναν άλλον κόσμο – αυτόν που ιδανικά θα θέλαμε να μεταφέρουμε στους θεατές μας»²².

- Σώμα. Τα theatre games δεν διεγείρουν μόνο τον εγκέφαλο, αλλά και το σώμα. Ενισχύουν το δυναμικό ενέργειας των ηθοποιών υποστηρίζοντας το ανοσοποιητικό. Ο Χάρης Πεχλιβανίδης δανείζεται στοιχεία από τον σύγχρονο χορό για τα theatre games, επιτυγχάνοντας τη σωματική ενδυνάμωση του ηθοποιού μέσω ασκήσεων που αποσκοπούν στη μυϊκή τόνωση. Ο Δημήτρης Μπογδάνος θεωρεί απαραίτητα τα theatre games «[...] για την απαραίτητη εγρήγορση, τον συντονισμό, καθώς και την άσκηση σώματος, φωνής και αναπνοής των μελών». Δεν είναι αμελητέα η θεραπευτική λειτουργία των theatre games για τον Κώστα Γάκη: «Δουλεύοντας εδώ και είκοσι χρόνια ως σκηνοθέτης, έχω καταλήξει ότι το

¹⁹ Πρόκειται για την άποψη που διατύπωσε ο σκηνοθέτης Δημήτρης Λάλος.

²⁰ Αυτή τη φράση χρησιμοποίησε ο σκηνοθέτης Δημήτρης Μπογδάνος.

²¹ Η συγκεκριμένη άποψη ανήκει στον σκηνοθέτη Χάρη Πεχλιβανίδη.

²² Τα λεγόμενα ανήκουν στη σκηνοθέτρια Ρέινα Εσκενάζυ.

πιο σημαντικό από όλα στη δουλειά μας είναι να φεύγουμε από την πρόβα λίγο πιο θεραπευμένοι, λίγο καλύτεροι άνθρωποι, λίγο πιο ανακουφισμένοι. Εντελώς συνειδητός λοιπόν είναι ο στόχος μου να θεραπευόμαστε όλοι με κοινά τραγούδια συγκίνησης, εξέγερσης, χιούμορ και τρέλας, αλλά και με κινησιολογικές απόπειρες κατά τις οποίες όλα τα σώματα επικοινωνούν με όλα τα σώματα και καθώς ιδρώνουν όλα μαζί απελευθερώνονται από τις τοξικότητες, τις νευρώσεις, τους φόβους, τα αδιέξοδα. Έτσι, εκτός από τα theatre games προθέρμανσης, πάντα προσπαθώ στο τέλος της πρόβας να αφήνω λίγο χρόνο για κάποια theatre games αποθεραπείας, ανακούφισης, μαλακότητας, τρυφερότητας, ησυχίας. Για να γυρίσουμε σπίτι λίγο πιο θεραπευμένοι».

- Ομάδα. Το παιχνίδι προκαλεί το γέλιο και το γέλιο απελευθερώνει την ωκυτοκίνη / ωξυτοκίνη, τη χημική ουσία που μας κάνει να αισθανόμαστε συνδεδεμένοι (Kuchinskas, 2009). Η ωκυτοκίνη είναι ο σημαντικότερος χημικός παράγοντας για τις υγιείς σχέσεις, διότι δημιουργεί οικειότητα και εμπιστοσύνη. Ο θιάσος ενδυναμώνεται και οι ηθοποιοί αναπτύσσουν ποιοτικούς δεσμούς που ενθαρρύνουν την ενσυναίσθηση, την αλληλεγγύη και την κατανόηση. Τα παιχνίδια ενισχύουν τις σχέσεις, χτίζοντας ένα ασφαλές περιβάλλον αμοιβαίας εμπιστοσύνης. Σε αυτό το περιβάλλον πρόβας οι ηθοποιοί τολμούν καλλιτεχνικές υπερβάσεις. Για τον Χάρη Πεχλιβανίδη η πραγμάτωση της ομαδικότητας βασίζεται στη λογική του ότι «τώρα παίζουμε μαζί». Η Μαρία Σάββα προσθέτει: «Τα θεατρικά παιχνίδια ήταν πάντα το απαραίτητο ξεκίνημα, για να επικοινωνήσεις με τους συμπαίκτες σου, να τους γνωρίσεις, να μοιραστείς το παιχνίδι μαζί τους, να βιώσεις εντέλει τη χαρά του παιχνιδιού και να μάθεις να λειτουργείς μέσα στην ομάδα». Ο Δημήτρης Μπογδάνος θεωρεί απαραίτητη τη χρήση τους «για τη γνωριμία των μελών, την ενεργοποίηση της ομαδικότητας και το πολύτιμο ice breaking». Αλλά και η Μαριάννα Κάλμπαρη συνηγορεί: «Η εμπειρία μου μέχρι στιγμής μου έχει δείξει ότι, όταν ένα theatre game λειτουργεί, η ομάδα έρχεται πιο κοντά και οι ηθοποιοί απελευθερώνονται». Και ο Γιάννης Μόσχος επισημαίνει την ευεργετική χρήση των παιχνιδιών τονίζοντας ότι οι ηθοποιοί συνυπάρχουν με παιγνιώδη τρόπο, εξοικειώνονται, ελευθερώνονται, αλλά και «ξεχνούν να αποδείξουν... πόσο καλοί είναι!». Για τον Νικορέστη Χανιωτάκη τα theatre games αποτελούν μέσο ομογενοποίησης του θιάσου και τρόπο οργανικής σύνδεσης λόγου και σώματος.

- Προσαρμογή. Οι ηθοποιοί καλούνται διαρκώς να προσαρμοστούν σε νέο επαγγελματικό περιβάλλον και αυτή η διαδικασία είναι απαιτητική. Τα πολύπλοκα θέματα προσαρμογής εξαλείφονται σε μικρό χρονικό διάστημα, καθώς τα θεατρικά παιχνίδια είναι μια εναλλακτική μορφή προσαρμογής σε ένα μη ικανοποιητικό εργασιακό περιβάλλον –και όχι μόνο για τους εργαζόμενους στις παραστατικές τέχνες. Ο Brian Sutton-Smith επισήμανε τη συμβολή των ομαδικών παιχνιδιών στη δυτική εργασιακή ηθική (Sutton-Smith, 2001). Είναι διαδεδομένες οι τεχνικές της applied improvn comedy ακόμα και στην Ελλάδα, και ο τρόπος με τον οποίο συμβάλλουν θετικά στην κουλτούρα των μεγάλων επιχειρήσεων είναι ευεργετικός για τους εργαζόμενους. Ο χώρος εργασίας, στην προκειμένη περίπτωση ο χώρος της πρόβας, μεταβάλλεται σε ένα ασφαλές πεδίο πειραματισμού και δημιουργίας. Ο Κώστας Γάκης υπογραμμίζει: «Καθώς κάθε μέλος της ομάδας προέρχεται από διαφορετική σχολή, στυλ δουλειάς, αισθητική, πολύ συχνά παρατηρείται το φαινόμενο να επιβάλλεται στην πρόβα η φωνή κάποιου από αυτά τα μέλη –συνήθως των πρεβυτέρων– ως αυθεντία. Άλλοτε, οι πολλές θεατρικές γλώσσες και αισθητικές γεννούν στην πρόβα μια παράξενη ασυνεννοησία, μια βαβέλ. Με τα θεατρικά παιχνίδια ο σκηνοθέτης μπορεί αφενός μεν να υποστηρίξει έμπρακτα ότι κάθε “φωνή” στην πρόβα είναι εξίσου σεβαστή και πρέπει να ακουστεί ανεξαρτήτως όρων του τύπου “πρωταγωνιστής - κομπάρσος” και αφετέρου να ανοίξει τη βεντάλια σε όλους για μια εντελώς γόνιμη έρευνα, μια νομιμοποιημένη παραφροσύνη (legalized insanity), όπως θα έλεγε ο μαγικός Robin Williams».

- Στοχοθεσία. Τα theatre games απελευθερώνουν την ντοπαμίνη, η οποία αποτελεί την κινητήρια δύναμη δράσης και γεννά την ανάγκη επίτευξης των στόχων (Haynes, 2020). Η ντοπαμίνη ανταμείβει για τις ευεργετικές συμπεριφορές και παρακινεί τους ηθοποιούς να τις επαναλάβουν (Breuning, 2012).
- Συμμετοχή. Εκρήγνυται η σεροτονίνη (Muller & Cunningham, 2020), ο νευροδιαβιβαστής που δίνει στον ηθοποιό την αίσθηση του «ανήκειν» (Hart, 2008). Δημιουργείται ένας βρόχος ανατροφοδότησης που θα ενισχύσει τις θετικές συμπεριφορές· έτσι διατηρείται το καλό κλίμα στην πρόβα.

3. Η συχνότητα χρήσης των theatre games από τους Έλληνες σκηνοθέτες

Ο Σταύρος Τσακίρης αναρωτιέται για τα theatre games: «Είναι αναγκαία ή [...] μια περιττή ξιπασία με μόνο στόχο να διαφοροποιηθούμε;» Στη δομημένη ρουτίνα της επαγγελματικής πρόβας κανείς από τους ερωτηθέντες σκηνοθέτες δεν απέρριψε τα theatre games ως ανώριμη ή μη παραγωγική διαδικασία (Caillois, 2001),²³ ακόμα και αυτοί που δεν τα χρησιμοποιούν. Ενδεικτικά, αναφέρω ότι ο Γιάννης Χουβαρδάς τα χρησιμοποιούσε στις πρώτες του σκηνοθεσίες, ενώ τώρα όχι, ο Άρης Μπινιάρης δεν τα χρησιμοποιεί αλλά θέτει σε λειτουργία άλλους τρόπους προθέρμανσης, όπως είναι η yoga, η Νικαίτη Κοντούρη²⁴ στα πρώτα της σκηνοθετικά βήματα δεν παρέκκλινε από τη διαδικασία, αλλά πλέον ισχυρίζεται ότι: «Στο πέρασμα των χρόνων με κάποιους αγαπημένους ηθοποιούς αποκτήσαμε κοινή γλώσσα, έτσι που δεν χρειάζεται να λέμε πολλά λόγια, ούτε να κάνουμε πολλές ασκήσεις. Κι αυτό είναι τόσο λυτρωτικό για όλους!». Ο Κωνσταντίνος Αρβανιτάκης τα «βαριέται αφόρητα», αλλά τα θεωρεί χρήσιμα και αναθέτει στους συνεργάτες του την εκτέλεσή τους. Αλλά και ο Θοδωρής Γκόνης²⁵ αναθέτει την εκτέλεση των θεατρικών παιχνιδιών στον στενό του συνεργάτη, κινησιολόγο Δημήτρη Σωτηρίου. Η ανάθεση των theatre games στους κινησιολόγους είναι συχνή πρακτική στις δοκιμές του επαγγελματικού θιάσου, ανάλογα πάντα με τις απαιτήσεις της κάθε παράστασης.²⁶

²³ Σύμφωνα με τον Roger Caillois, το παιχνίδι είναι «καθαρή σπατάλη: σπατάλη χρόνου, ενέργειας, ευφυΐας, δεξιοτήτων και συχνά χρημάτων». Παρ' όλα αυτά –ή λόγω αυτού– το παιχνίδι αποτελεί ουσιαστικό στοιχείο της ανθρώπινης κοινωνικής και πνευματικής ανάπτυξης.

²⁴ Νικαίτη Κοντούρη: «[...] Έχοντας τον ρόλο του σκηνοθέτη, φροντίζω πριν από την πρόβα να σχεδιάσω τα εργαλεία εκείνα που θα φέρουν πιο κοντά τα μέλη της ομάδας. Στα πρώτα μου σκηνοθετικά βήματα δεν παρέκκλινα από τη διαδικασία: ασκήσεις αναπνοής για τη συγκέντρωση, προθέρμανση και από εμένα αλλά και από τη χορογράφο-κινησιολόγο, ηχητική-μουσική προετοιμασία, αυτοσχεδιασμοί για να ενωθεί η ομάδα και για να μπορέσω να “παρασύρω” στο δικό μου όραμα όλους τους συνεργάτες κ.ο.κ.».

²⁵ Ο σκηνοθέτης Θοδωρής Γκόνης χρησιμοποιεί theatre games στην πρόβα του, τα οποία έχουν μορφή μεικτών ασκήσεων, οι οποίες ενορχηστρώνονται από τον χορογράφο/κινησιολόγο Δημήτρη Σωτηρίου, σταθερό συνεργάτη του τα τελευταία χρόνια. Τα παιχνίδια κινούνται θεματολογικά σε τρεις βασικές ενότητες: τη γεωγραφία, τον αθλητισμό και τη λογοτεχνία. Ο σκηνοθέτης, για παράδειγμα, ζητά να αποστηθιστεί ένα ποίημα, με γεωγραφική ή λογοτεχνική συνάφεια με την υπό προετοιμασία παράσταση, και η απόδοση του ποιήματος παράγει αξιοποιήσιμους αυτοσχεδιασμούς. Τα theatre games βοηθούν τον σκηνοθέτη να «ξεκινά για την Ινδία και να βγαίνει στην Αμερική». Για εκείνον είναι «φλούδες κρεμμυδιού» και «ξεφλουδίζοντάς» τες θα αποκαλυφθεί η παράσταση. Τα «theatre games» απελευθερώνουν την πρόβα και ο «ο σκύλος θα βγάλει τον λαγό από το χωράφι»... χωρίς μέθοδο.

²⁶ Ο σκηνοθέτης Κωνσταντίνος Κυριακού, σε ερώτηση που του απευθύνθηκε, απάντησε: «Ανάλογα, βέβαια, με τις απαιτήσεις της κάθε παράστασης, πιθανότατα να χρειαστεί να υποδειχθούν από τον/τη χορογράφο / κινησιογράφο κάποιες επιπλέον ενδεδειγμένες ασκήσεις ζεστάματος του σώματος των ηθοποιών προ της δοκιμής ή/και της παράστασης, εκτός από τις προκαθορισμένες. Το ίδιο ισχύει και όταν μια παράσταση έχει αυξημένες απαιτήσεις από τις φωνητικές ικανότητες των ηθοποιών, οπότε στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι αναγκαία η αρωγή ενός μουσικού, ο οποίος θα υποδείξει τις ανάλογες ασκήσεις, για να προθερμανθούν οι φωνές των ηθοποιών».

Δεν προκύπτει ότι θεωρείται σπατάλη χρόνου, αντίθετα είναι μια διασκεδαστική και ουσιαστική διαδικασία. Δεν είναι τυχαίο ότι τα theatre games αλλά και οι σκηνοθέτες καλούνται συχνά να εμπυχώσουν ομάδες εκτός του πλαισίου των παραστατικών τεχνών. Τα applied theatre games, μάλιστα, λειτουργούν αποτελεσματικά σε επιχειρήσεις ως τρόπος ενδυνάμωσης σχέσεων, βελτίωσης δεξιοτήτων επικοινωνίας, απόκτησης ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων.

Η Λίλλυ Μελεμέ χρησιμοποιεί ανελλιπώς τα theatre games στις πρόβες, γιατί θεωρεί πως «είναι απαραίτητα για την ψυχοσωματική προετοιμασία του ηθοποιού στο αρχικό στάδιο των προβών αλλά και για την εμβάθυνση στο υλικό του ρόλου στη δεύτερη φάση της πρόβας». Ο Μάνος Καρατζογιάννης θεωρεί τα theatre games ευεργετικά, όταν έχουν κανόνες. Ο Δημήτρης Λάλος τα χωρίζει σε τρεις φάσεις: «Η πρώτη φάση είναι η πρώτη εβδομάδα των δοκιμών, κατά την οποία δεν ασχολούμαι σχεδόν καθόλου με το έργο και το κείμενο, αλλά αποκλειστικά με το δέσιμο της ομάδας των ηθοποιών, έτσι ώστε να βρεθούν, όσο γίνεται, όλοι στον ίδιο “κόσμο” [...]. Η δεύτερη φάση έχει να κάνει με παιχνίδια που προωθούν τους ρόλους και την πλοκή (παρελθόν - παρόν - μέλλον) της εκάστοτε ιστορίας που δίνεται από τον συγγραφέα. Η τρίτη φάση θα λέγαμε ότι κινείται σε μια πιο αφηρημένη διάσταση, καθώς ζήτω από τους ηθοποιούς να δημιουργήσουν το ανύπαρκτο, το ανείπωτο, το πέρα από τα καθιερωμένα και, κατ' επέκταση, κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί, αλλά όλοι το γνωρίζουμε. Με μια λέξη, το αυθεντικό». Ο Κώστας Γάκης χρησιμοποιεί πάντα τα theatre games τόσο ως εργαλείο της εκπαίδευσης των ηθοποιών σε δραματικές σχολές, σε σεμινάρια, όσο και ως πλατφόρμα δημιουργικών αυτοσχεδιασμών για τη δημιουργία μιας παράστασης και, ως εκ τούτου, τα theatre games αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής πρακτικής του στο θέατρο. Ο Χάρης Πεχλιβανίδης αλλά και η Νικαίτη Κοντούρη²⁷ χρησιμοποιούν τα theatre games και στη διδασκαλία της υποκριτικής.

Ωστόσο, ορισμένοι σκηνοθέτες υποστήριξαν ότι τα theatre games δεν ταιριάζουν σε όλους τους θιάσους, π.χ. η Μαρία Σάββα επιλέγει τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει κάθε φορά ανάλογα με το θέμα –εξαρτάται από την εξωστρέφεια του θέματος αλλά και από τις ανάγκες της κάθε ομάδας ηθοποιών. Άλλες φορές ξεκινάει η πρόβα με διασκεδαστικά θεατρικά παιχνίδια ετοιμότητας που θα ενώσουν και θα ενεργοποιήσουν την ομάδα, θα γεμίσουν με θετική ενέργεια τους ηθοποιούς και το περιβάλλον μέσα από το γέλιο και τη χαρά που προσφέρει το παιχνίδι, ενώ άλλες φορές το θέμα μπορεί να απαιτεί μια διαφορετική προσέγγιση: «Ας πούμε, για μεγαλύτερη εσωστρέφεια ή ανάγκη σωματικής εκπαίδευσης σε συγκεκριμένες δράσεις, χρησιμοποιώ μια σειρά σωματικών ασκήσεων από yoga,²⁸ pilates ή butoh. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία οι ηθοποιοί καλούνται να αφήσουν στην άκρη τα προβλήματα της καθημερινότητας και να ξεκινήσουν με μια ομαδική αλλά και ατομική επικέντρωση στο θέμα μας, ελέγχοντας το σώμα, την αναπνοή και τη φωνή». Η Μαρία Σάββα θέτει ως προϋπόθεση για την αποτελεσματική λειτουργία των παιχνιδιών «μια ομάδα πειθαρχημένη, που να είναι πρόθυμη να λειτουργήσει δημιουργικά και αντισυμβατικά και να δέχεται να ακολουθήσει κάθε φορά τη μέθοδο του σκηνοθέτη, που είναι επικεφαλής».

²⁷ «Ομολογώ πως, ενώ η διαδικασία των theatre games με βοηθάει πολύ στη διδασκαλία, στην οποία ακολουθώ με ακρίβεια όλα όσα απαιτούνται για να “λυθούν” οι μαθητές μου, στη σκηνοθεσία η σειρά πηγαιίνει σύμφωνα με τις ανάγκες της εκάστοτε πρόβας. Έτσι, με το πείσμα και την πίστη που έχω στο να κυκλώνω το νόημα της κάθε λέξης και φράσης, και τη συνεχή προσπάθεια να ανακαλύψω το κείμενο κάτω από τις λέξεις, οι ασκήσεις αναπνοής και οι αυτοσχεδιασμοί, η οργάνωση της σκέψης και η συμμετοχή του σώματος, καθώς και η ενέργεια των νοημάτων, δημιουργούν έναν αλληλένδετο καμβά που στοχεύει σε έναν και μόνο στόχο, την παράσταση!».

²⁸ «Συχνά χρησιμοποιώ ασκήσεις yoga διαμορφωμένες ειδικά για την εκγύμναση της αναπνοής και της φωνής (μια μέθοδο την οποία είχα διδαχθεί από τη Μίρκα Γιεμεντζάκη)».

Ο Τάκης Τζαμαργιάς κινείται στο ίδιο πλαίσιο: «Την πρώτη περίοδο των δοκιμών οι ασκήσεις-παιχνίδια αποσκοπούν στη συσχέτιση και γνωριμία των μελών της ομάδας και όσο δυναμώνουν οι πρόβες αυτές οι ασκήσεις εξειδικεύονται σε σχέση με τους ρόλους. Το κύριο γεγονός του έργου γίνεται οδηγός για μια πιο συνειδητή χρήση του αυτοσχεδιασμού, που αποσκοπεί στη σήμανση και όχι απλώς στην αυτοέκφραση και εκτόνωση. Αρχίζουν να φωτίζονται οι διαφορετικοί δρόμοι που θα αναδείξουν τις δράσεις της εκάστοτε σκηνής. Θα λέγαμε πως εδώ η ένταση και το άγχος του σκηνοθέτη είναι να δει την ευελιξία και τις δυνατότητες των ηθοποιών του, ποιοι εκφραστικοί τρόποι είναι πιο οικείοι σε αυτούς, για να τους προτείνει να τους ακολουθήσουν συνειδητά». Την ανά περίπτωση χρήση των παιχνιδιών προτείνει και ο Δημήτρης Μπογδάνος: «Ο προγραμματισμός των παιχνιδιών αυτών οφείλει να σχεδιάζεται ανά περίπτωση, και κατά τη διαδικασία να υπάρχει ευελιξία, ώστε τα παιχνίδια αυτά να επανεφευρίσκονται και από τους συμμετέχοντες. Συχνά, χρειάζεται η εμπλοκή και άλλων συντελεστών, όπως ο κινησιολόγος, ο μουσικός ή ακόμα και ο σκηνογράφος ή ο ενδυματολόγος, οι οποίοι μπορούν να κατευθύνουν εξαιρετικά γόνιμα παιχνίδια». Η Μαριάννα Κάλμπαρη χρησιμοποιεί τα παιχνίδια, όταν αυτά συνδέονται με το κείμενο, κάτι που επισημαίνει και ο Τάκης Τζαμαργιάς: «Ακόμη και να έχω μια παρακαταθήκη τεχνικών και παιχνιδιών, αυτά επιλέγονται αναλόγως των αναγκών του δραματικού κειμένου και όχι ερήμην του».

Υπήρξαν σκηνοθέτες που θεώρησαν απαραίτητη τη χρήση των theatre games και κατά την περίοδο των παραστάσεων, «ως μέσα προθέρμανσης και καταστολής του άγχους [...] αλλά και ως μέσα αποσόβησης απρόβλεπτων καταστάσεων», όπως ο Κωνσταντίνος Κυριακού.

4. Επιρροές και μετεξελίξεις

Κάθε σκηνοθέτης είτε επινοεί τα δικά του παιχνίδια είτε μετεξελίσσει προϋπάρχοντα θεατρικά παιχνίδια τα οποία τον βοηθούν να κάνει καθαρή και ξάστερη (crystal clear) τη θεατρική του γλώσσα σε όλους τους «παίκτες».²⁹

Η Λίλλυ Μελεμέ αναφέρει πως οι ασκήσεις και τα θέματα που χρησιμοποιεί προέρχονται κατά βάση από την παράδοση της Ρωσικής Σχολής (Στανισλαφσκι, Μ. Τσέχοφ, Μέγιερχολντ, Βασίλιεφ), αλλά μέσα στα χρόνια έχουν προκύψει κι ενδιαφέρουσες, αυτοσχεδιαστικές παραλλαγές, που επαληθεύουν για μια ακόμη φορά πως η συγκεκριμένη διαδικασία είναι γοητευτικά ανεξάντλητη. Οι επιρροές του Κωνσταντίνου Αρβανιτάκη είναι οι Keith Johnstone, Viola Spolin, η εκπαιδευτή του με τον Grotowski. Παράλληλα, ομολογεί: «Όποτε κλέβω ένα παιχνίδι από κάποιον, το προσαρμόζω κατά κανόνα σε κάτι άλλο. Είμαι σίγουρος, βέβαια, ότι πολλά από τα παιχνίδια που έχω επινοήσει ο ίδιος, κι αυτά από κάπου τα έχω κλέψει – απλά δεν το συνειδητοποιώ εκείνη τη στιγμή». Για τον Δημήτρη Λάλο, «οι επιρροές είναι φυσικά από πολλούς προγενέστερους δασκάλους και σκηνοθέτες που μελέτησαν τη θεατρική πράξη σε βάθος, όπως οι Ρώσοι Κωνσταντίν Στανισλάφσκι, Μιχαήλ Τσέχοφ και Βσέβολοντ Μέγιερχολντ, αλλά βεβαίως και από τον πιο σύγχρονο, μετρ του είδους, Πολωνό Γέζι Γκροτόφσκι. Είμαστε άλλωστε παιδιά τους». Όσον αφορά τις ασκήσεις που έχει ο ίδιος επινοήσει, στην πραγματικότητα είναι επιρροές και φραγμένα είτε από τα μαθήματα που έχει πάρει ως ηθοποιός είτε από μελέτες που έχει κάνει σχετικά με το θέατρο.

Ο Γιάννης Μόσχος αναφέρει τη Λίλο Μπάουρ του Théâtre de Complicité. Ο Θωμάς Μοσχόπουλος ενθυμείται και εκείνος την επιρροή της Λίλο Μπάουρ: «Αρχικά, αυτό που με έφερε σε επαφή με τα επί σκηνής παιχνίδια ήταν η προσωπική αυτοπαρατήρηση και η επανασύνδεσή μου με τις αφετηρίες από τις οποίες ξεκίνησα να συνδέομαι με τη θεατρική

²⁹ Φράση ειπωμένη από τον σκηνοθέτη Κώστα Γάκη.

πράξη και την κατέστησαν βασικό τρόπο έκφρασής μου –τουλάχιστον για μια συγκεκριμένη περίοδο της ζωής μου, δηλαδή τα παιδικά και εφηβικά μου χρόνια. Οι προσωπικές δυσκολίες ένταξης και “λυσίματός” μου στη διάρκεια μιας επόμενης φάσης (κατά την εποχή των σπουδών μου στην υποκριτική) στάθηκαν η αρχή αναζήτησης λύσεων. Τα βιβλία του Πίτερ Μπρουκ ήταν σαφής πηγή έμπνευσης στην εποχή αυτής της αναζήτησης. Ακολούθησε μια μακρά περίοδος πιο εξειδικευμένης έρευνας σε βιβλιογραφία, αλλά και πρακτικά κυρίως, όταν αρχίζοντας να σκηνοθετώ παρατηρούσα αντίστοιχες δυσκολίες με αυτές που είχα περάσει ως μαθητευόμενος ηθοποιός στους ηθοποιούς που είχα επί σκηνής. Σταθμός σίγουρα ήταν η γνωριμία και συνεργασία μου με τη Λίλο Μπάουρ, ιδρυτικό μέλος του Théâtre de Complicité, καθώς και συνεργάτιδα του Πίτερ Μπρουκ. Τότε ήταν που ξεκαθάρισα ότι οι “πειραματισμοί” μου και οι δρόμοι που ακολουθούσα ταυτίζονταν με δόκιμες τεχνικές, ενώ σιγά σιγά άρχισα να κωδικοποιώ τις δικές μου τεχνικές μέσα από μια πιο συγκεκριμένη –προσωπική αλλά και συνάμα ανοιχτή σε επιρροές– μεθοδολογία». Εν συνεχεία, μιλά για τη μετεξέλιξη των επιρροών του: «Η συνεχής επινόηση παιχνιδιών είναι απαραίτητη, καθώς η κάθε νέα συνθήκη πρόβας έχει την ιδιαιτερότητά της, είτε λόγω συστημικής σύστασης της ομάδας είτε λόγω της υφολογίας του εκάστοτε έργου που προσεγγίζω είτε ακόμα και για λόγους συνθήκης παραγωγής. Συχνά πρόκειται για απλή τροποποίηση υπάρχοντων και δοκιμασμένων “παιχνιδιών”, ενίοτε όμως είναι και εφεύρεση νέων (αν και πιστεύω βαθιά πως “ουδέν καινόν υπό τον ήλιον”)

Η Μαρία Σάββα προσπαθεί εξίσου να συγκεκριμενοποιήσει τις επιδράσεις της. «Μετά το τέλος της δραματικής σχολής στην Αθήνα –αρκετά χρόνια πριν– συνέχισα τις θεατρικές μου σπουδές στο εξωτερικό, με κατεύθυνση το Devised Theatre (Θέατρο της Επινόησης) και το Σωματικό Θέατρο· συγκεκριμένα, στη σχολή École Philippe Gaulier στο Παρίσι. Επίσης, παρακολούθησα στο Λονδίνο σεμινάρια του Théâtre de Complicité και, στη συνέχεια, διοργάνωσα και η ίδια στην Αθήνα σεμινάρια με σημαντικούς δασκάλους του Devised Theatre: τον Marcello Magni, την Kathryn Hunter, τον Josef Houben, τον David Glass. Η μέθοδος αυτή της διδασκαλίας και της εκπαίδευσης του ηθοποιού είχε ως βάση τα θεατρικά παιχνίδια και τον αυτοσχεδιασμό».

Ο Δημήτρης Μπογδάνος προτάσσει την εμπειρία ως μέσο επιρροής: «Πολύτιμο πεδίο το θέατρο της επινόησης, που προσφέρει ανεξάντλητο υλικό για δράσεις. Επιπρόσθετα, ο αθλητισμός, ο προσκοπισμός, ο χορός, το stand-up comedy. Σε προσωπικό επίπεδο ο σχεδιασμός αυτών των παιχνιδιών έχει προκύψει από πολλαπλές εμπειρίες στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Επιστρέφοντας από σπουδές και εργασία στην Αγγλία, την Ιταλία και την Αμερική, στη φαρέτρα βρέθηκαν πολλές επιλογές από ιδρύματα, όπως τα RADA, Central School of Speech and Drama, Central Saint Martins, Lincoln Center, The Place, SITI Company κ.ά.». Ταυτόχρονα, ξεκίνησε να σχεδιάζει theatre games αποκλειστικά για τους εκάστοτε θιάσους, εξακολουθώντας να μελετά τους theatre makers και να εξετάζει νέες μεθοδολογίες που εξυπηρετούν τις ανάγκες των ηθοποιών. Ο Νικορέστης Χανιωτάκης θεωρεί σημαντική επιρροή στον τρόπο που εφαρμόζει τα theatre games στη δουλειά του το βιβλίο της Stella Adler *Η τέχνη του ηθοποιού*.

Η Έλενα Μαυρίδου αξιοποιεί τις βασικές αρχές Λεκόκ, ασκησιολογία θεάτρου με μάσκες από την Αμερική και την Ινδία, pilates, θέατρο εμπύχωσης και υλοποίησης, καθώς και μηχανική του κουκλοθεάτρου, κατασκευή μασκών και μαριονετών, κλόουν κ.ά. Χρησιμοποιεί μια μεθοδολογία που δημιουργεί το κατάλληλο έδαφος, ώστε ο ηθοποιός να εξασκήσει σε βάθος τις προσωπικές του δυναμικές, ποιότητες και δυνατότητες και να ανακαλύψει τον σκηνικό του εαυτό. Ο Γιώργος Νανούρης επινοεί, πειραματίζεται, δοκιμάζει δικές του τεχνικές και παιχνίδια, τα οποία είναι πολύτιμα και απαραίτητα εργαλεία για την πρόβα. Ο σκηνοθέτης Κώστας Γάκης εδώ και μια δεκαετία έχει καταφύγει στο «υπέροχο και

πολύχρωμο εκφραστικό οπλοστάσιο των theatre games». Η ίδια η έκφραση «παίζω θέατρο» προϋποθέτει για εκείνον την παρουσία του «παιχνιδίσματος» σε όλη τη διαδικασία της θεατρικής δημιουργίας, ως μέσο αβίαστης δημιουργικότητας και απελευθέρωσης εκφραστικών μέσων. Είναι ευέλικτος, προσπαθώντας να εντοπίσει τι είναι αυτό που βοηθά πραγματικά τη σκηνική δράση και όχι να ακολουθεί μια «άκαμπτη» θεωρία.

5. Επίλογος

Το παρόν ερευνητικό άρθρο μελέτησε τη λειτουργία των theatre games στην ελληνική πρόβα. Το υπό εξέταση θέμα υπήρξε terra incognita για τη μελέτη της πρακτικής του ελληνικού θεάτρου και συλλέχθηκε πρωτογενές υλικό με τη σύμπραξη είκοσι πέντε (25) Ελλήνων σκηνοθετών, παραγωγικών στο σύγχρονο ελληνικό, επαγγελματικό θεατρικό περιβάλλον. Από τα ερωτηματολόγια που συλλέχθηκαν προέκυψε ότι τα theatre games ωφελούν τους θιάσους: προσφέρουν χαρά, εξαλείφουν το άγχος, ενεργοποιούν τη φαντασία, ενδυναμώνουν το σώμα, συνδέουν την ομάδα, ενισχύουν την προσαρμογή, την ανάγκη στοχοθεσίας και συμμετοχής. Οι σκηνοθέτες αναγνώρισαν τα theatre games ως χρήσιμα για τη λειτουργία του θιάσου, αλλά και απαραίτητα για τη διδασκαλία της υποκριτικής τέχνης.³⁰

Ο Thomas Henricks εστίασε σε πέντε πλαίσια για το παιχνίδι –την ψυχή, το σώμα, το περιβάλλον, την κοινωνία και τον πολιτισμό– προσφέροντας μια γενική θεωρία του παιχνιδιού ως συμπεριφοράς που προάγει την αυτοπραγμάτωση, διατυπώνοντας μια αντίληψη του εαυτού που περιλαμβάνει ατομική και κοινωνική ταυτότητα, συγκεκριμένη και υπερβατική σύνδεση, και πολλαπλούς τομείς εμπλοκής (Henricks, 2015). Τα theatre games είναι απαραίτητα, ώστε να ξεπεράσεις τα όρια της καθημερινότητας και να μεταβείς σε μια νέα πραγματικότητα όπου όλα είναι δυνατά, «δεν είναι τίποτα άλλο, παρά μια διαδικασία εμπύχωσης με αισθητηριακές, σωματικές, φωνητικές ασκήσεις-παιχνίδια, κλίμακες status και κυρίως ασκήσεις εμπιστοσύνης, που καλείται να κάνει ο σκηνοθέτης περισσότερο ως εμπυχωτής και λιγότερο ως σκηνοθέτης στο ξεκίνημα της διαδικασίας της πρόβας, προκειμένου να δημιουργήσει κλίμα ομάδας, ενότητας και ομοψυχίας. [...] Εν κατακλείδι, αρκετές φορές η θερμοκρασία που επιτυγχάνεται στη φάση της εμπύχωσης αποτελεί τη βάση στη σκηνική ανάπτυξη του κειμένου και σημείο αναφοράς για μια πιο συνειδητή επεξεργασία, αποφεύγοντας, φυσικά, τον εγκλωβισμό και τη στείριότητα. Βέβαια, αν παρακολουθεί κανείς την πορεία των δοκιμών θα έχει την ευκαιρία να δει στο τελικό αποτέλεσμα ψήγματα του πρώτου υλικού, που σταδιακά εμπλουτίστηκε κι απέκτησε πολλαπλές σημάνσεις!», σύμφωνα με τον Τάκη Τζαμαργιά. Είναι ένα πολύτιμο εργαλείο που υπό τις κατάλληλες προϋποθέσεις μπορεί να συμβάλει αποφασιστικά στη δημιουργία της παράστασης. Αλλά και όχι μόνο, διότι ορθά επισημαίνει ο Βασίλης Μυριανθόπουλος: «Από κει και πέρα, μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία των δοκιμών, αυτό που μένει είναι ένας κοινός τρόπος για όλη την ομάδα των ηθοποιών, σε σχέση με τη σωστή προθέρμανση της παράστασης αλλά και με έναν κοινό κώδικα επικοινωνίας πάνω στη σκηνή».

Ο Κώστας Γάκης συμπυκνώνει τη λειτουργία των theatre games: «Με τα θεατρικά παιχνίδια γνωρίζεις εις βάθος με τους άλλους μέσω μιας διαδικασίας που ενεργοποιεί το σώμα, το πνεύμα και την ψυχή. Είναι μια διαδικασία ηρωική, παιχνιδιάρικη και ιδρωμένη, κατά την οποία, αντί να γνωριστούμε καθισμένοι σε καρέκλες και άκαμπτοι, γνωριζόμαστε με γέλια, λυγμούς, μνήμες, ανταλλάσσουμε υπέροχες πληροφορίες, κωμικά καμώματα, εξομολογήσεις, που μετατρέπουν τον θίασο σε μια εντελώς ξεχωριστή κάθε φορά φυλή που γνωρίζεται, παραγνωρίζεται και ξαναγνωρίζεται σε κάθε πρόβα, κατακτώντας μια καινούρια

³⁰ Στο παρόν άρθρο δεν μπορούν να αναπτυχθούν σε πλήρη έκταση τόσο οι επιρροές των σκηνοθετών όσο και οι διαδικασίες επινόησης - μετεξέλιξης νέων theatre games.

κάθε φορά αθωότητα στην έναρξη κάθε μα κάθε πρόβας. Έχει τεράστια αξία το από κοινού αυτό κωμικόν ή σοβαρόν παίγνιον, διότι διώχνει από πάνω μας τη σκόνη της πραγματικότητας και διαλύει κάθε βάρος από τον έξω κόσμο, δημιουργώντας ουσιαστικά μια καταπράσινη, ευφορική αγαπητική νήσο, όπου όλοι νιώθουν ελεύθεροι να δημιουργήσουν».

Ο Θωμάς Μοσχόπουλος, τέλος, επισημαίνει ότι η ικανότητα του παιχνιδιού να καλλιεργεί, να μειεί και να εκπαιδεύει τον ηθοποιό στους κώδικες που συνθέτουν εξαρχής ή ανασυνθέτουν «θαυμαστούς καινούριους κόσμους» είναι από τις πιο αποτελεσματικές μεθόδους προσέγγισης της θεατρικής πράξης. Το θετικό αποτέλεσμα επιτυγχάνεται, όταν υπάρχει μεθοδικότητα, στοχευμένη χρήση και προσέγγιση της όλης διαδικασίας του «παιχνιδιού». Το παιχνίδι «εξοικειώνει» αβίαστα με ανοίκειους εσωτερικούς και εξωτερικούς κόσμους, για τους οποίους μια αποκλειστικά διανοητική προσέγγιση ίσως κρατούσε σε αμυντικό έλεγχο τους ηθοποιούς συνειδητά ή υποσυνείδητα. Η διερεύνηση των όποιων «ορίων» μέσω του παιχνιδιού καθίσταται πιο ασφαλής και συνάμα πιο τολμηρή, καθώς απελευθερώνει τους δρώντες και τους θεατές από «ενήλικους» περιορισμούς, διατηρώντας πάντοτε τα όρια της δράσης σε «ασφαλείς» περιοχές για την ομάδα και το συλλογικό της πνεύμα.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Breuning, L. Gr. (2015). *Habits of a Happy Brain: Retrain Your Brain to Boost Your Serotonin, Dopamine, Oxytocin & Endorphin Levels*. Adams Media, 1st edition.
- Breuning, L. Gr. (2012). *Meet Your Happy Chemicals: Dopamine, Endorphin, Oxytocin, Serotonin*. Inner Mammal Institute, 4th edition.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.
- Hart, C. (2008). *Secrets of Serotonin, Revised Edition (Lynn Sonberg Books)*. St. Martin's Griffin, Revised edition.
- Haynes, Tr. (2020). "Dopamine, Smartphones and You: A Battle For Your Time". *Harvard University: The Graduate School of Arts and Sciences*. Retrieved from: <https://www.scribd.com/document/460458389/Dopamine-Smartphones-You-A-battle-for-your-time-Science-in-the-News-pdf>
- Henricks, Th. S. (2015). *Play and the Human Condition*, University of Illinois Press.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Martino Fine Books.
- Joels, M., Pu, Z., Wiegert, O., Oitzl, M. S. & Krugers H. J. (2006). Learning Under Stress: How Does it Work? *Trends in Cognitive Sciences*, 10(4), 152-158.
- Kuchinkas, S. (2009). *The Chemistry of Connection: How the Oxytocin Response Can Help You Find Trust, Intimacy and Love*. New Harbinger Publications, 1st edition.
- Leuenberger, A. (2006). Endorphins, Exercise, and Addictions: A Review of Exercise Dependence. *Impulse: The Premier Journal for Undergraduate Publications in the Neurosciences*.
- Moeller, St. (2014). *Endorphinomics: The Science of Human Flourishing*. Endorphin Zone New Media.
- Muller, Chr. P. & Cunningham, K. A. (2020). *Handbook of the Behavioral Neurobiology of Serotonin*. Vol. 31. Academic Press, 2nd edition.
- Sicart, M. (2017). *Play Matters (Playful Thinking)*. The MIT Press.
- Spolin, V. (2011). *Theater Games for Rehearsal: A Director's Handbook*. North Western University Press.
- Sutton-Smith, Br. (2001). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.

- Vanderschuren, L. J., Niesink, R. J. & Van Ree, M. J. (1997). The Neurobiology of Social Play Behavior in Rats. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 21(3), 309-326.
- Winnicott, D. W. (2005). *Playing and Reality*. Routledge.