

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Πτυχιακή εργασία
της
Μαρίας Μπερμπέρη

Τίτλος

Το μαγικό ζωντάνεμα της κούκλας στην τέχνη και την εκπαίδευση

Επιβλέποντες
Απόστολος Μαγουλιώτης, Καθηγητής
Μαρία Τσουβαλά, Επίκουρος καθηγήτρια

Βόλος, 19.06.2017

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ευχαριστίες.....5

Εισαγωγή.....6

Μέρος πρώτο: Θεωρητικό

Κεφάλαιο 1^ο: Συνοπτική ιστορική αναδρομή

1.1 Το εμπυχωμένο αντικείμενο στην τέχνη.....10

1.2 Η εμφάνιση του κουκλοθεάτρου στην Ελλάδα.....11

1.3 Η εξέλιξη του κουκλοθεάτρου στην Ελλάδα.....13

Κεφάλαιο 2^ο: Κουκλοθέατρο και εκπαίδευση

2.1 Η σημασία της κούκλας στην ανάπτυξη του παιδιού.....18

2.2 Η κούκλα ως εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία.....22

Κεφάλαιο 3^ο: Κούκλες που ζωντανεύουν στο χορό

3.1 Η μαριονέττα στο έργο του Heinrich Von Kleist.....25

3.2 Ο άνθρωπος-κούκλα..... 27

3.3 Petrushka.....29

3.4 Coppelia.....33

3.5 Nutcracker.....37

Κεφάλαιο 4^ο: Η κούκλα στο σύγχρονο θέατρο

4.1 Μαύρο θέατρο της Πράγας.....41

4.2 Διαθεματική σύνδεση των Τεχνών.....45

Δεύτερο Μέρος : Βιωματικό

Κεφάλαιο 5ο: Μεθοδολογία της έρευνας

5.1 Μεθοδολογία.....	49
5.2 Σκοπός, στόχοι, ερευνητικά ερωτήματα.....	51
5.3 Σχεδιασμός και χρονική διάρκεια της έρευνας.....	51
5.4 Συμμετέχοντες.....	52
5.5 Μέσα συλλογής δεδομένων.....	52

Κεφάλαιο 6ο: Βιωματική προσέγγιση της κούκλας στο χορό

6.1 Εισαγωγικά.....	54
6.2 Συνοπτική παρουσίαση των μαθημάτων.....	55
6.3 Η μαριονέττα στα μάτια των παιδιών.....	65

Κεφάλαιο 7ο: Αποτελέσματα–Συμπεράσματα

7.1 Συζήτηση των αποτελεσμάτων.....	77
7.2 Γενικά συμπεράσματα.....	81

Βιβλιογραφία.....	85
--------------------------	-----------

Παράρτημα.....	89
-----------------------	-----------



Inbal Pinto and Avshalom Pollack Dance Company

Oyster, 2010, Photo: Sara D. Davis

Ευχαριστίες

Αρχικά, θα ήθελα να εκφράσω τις βαθιές μου ευχαριστίες στον κ. Απόστολο Μαγουλιώτη και την κ. Μαρία Τσουβαλά για την ουσιαστική τους στήριξη στην οργάνωση και την πραγματοποίηση της εργασίας μου. Η συμβολή τους είχε καθοριστική σημασία στην επιλογή του θέματος και τη διαμόρφωση της ερευνητικής διαδικασίας.

Ευχαριστώ ιδιαίτερα τον κ. Μαγουλιώτη, γιατί χωρίς την υποστήριξή του δεν θα είχα ολοκληρώσει αυτή τη μελέτη. Η συμμετοχή μου στα μαθήματά του συνέβαλε στην κατανόηση της κατασκευής θεατροκουκλών, του τρόπου χρησιμοποίησής τους, το σχεδιασμό διαφόρων ειδών κουκλοθεάτρου, καθώς και την συνειδητή αναγνώριση των αποτελεσμάτων που μπορεί να έχουν αυτού του είδους οι δραστηριότητες στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού.

Εκφράζω ευχαριστίες και στην κ. Τσουβαλά για τις αναλυτικές συζητήσεις σε όλη τη διάρκεια της εργασίας και τις εμπειρίες που βίωσα μέσω του χορού. Τα μαθήματά της ήταν εποικοδομητικά για τη σύνδεση του χορού με το κουκλοθέατρο και την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο το ανθρώπινο σώμα μπορεί να κινηθεί όπως μία κούκλα και ειδικά η μαριονέττα.

Θα ήθελα, επίσης, να ευχαριστήσω τις φοιτήτριες και τους φοιτητές του Παιδαγωγικού Τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης, του Παιδαγωγικού Τμήματος Ειδικής Αγωγής του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, τους νέους που φιλοξενούνται στον Ξενώνα Άρσις της Μακρινίτσας για την ανεκτίμητη συνεργασία τους στα μαθήματα χορού, αλλά και όλους τους φίλους και φίλες μου που ήταν μαζί μου σε αυτή τη διαδρομή. Ακόμη, τα παιδιά και τη νηπιαγωγό του 18^ο νηπιαγωγείου Βόλου για την ευχάριστη συνεργασία στη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας.

Τέλος, ευχαριστώ τους γονείς μου και τα αδέρφια μου για τη συναισθηματική στήριξη στα χρόνια των σπουδών και σε όλη τη ζωή μου μέχρι τώρα και τους αφιερώνω την εργασία μου.

Εισαγωγή

Αφορμή και έμπνευση για την εκπόνηση της παρούσας εργασίας αποτέλεσε η ενασχόλησή μου με το σύγχρονο χορό και τις εικαστικές τέχνες στη διάρκεια των σπουδών μου στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Η επιλογή του ερευνητικού μου θέματος προέκυψε από την πρόθεση να εμβαθύνω στη σημασία του κουκλοθέατρου στην εκπαιδευτική διαδικασία, να μελετήσω θεωρητικά και βιωματικά δύο φαινομενικά διαφορετικές μορφές τέχνης, του χορού και του κουκλοθεάτρου, αλλά και να ανιχνεύσω πιθανούς τρόπους σύνδεσής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία και πρακτική.

Από την επαφή μου με το σύγχρονο χορό στα μαθήματα του Τμήματος, τη συμμετοχή μου σε πολιτιστικές εκδηλώσεις στην πόλη του Βόλου, καθώς και τη μελέτη συναφούς βιβλιογραφίας, αντιλήφθηκα ότι η κίνηση του σώματος έχει ιδιαίτερη σημασία σε όλες τις τέχνες. Η αλληλεπιδραστική σχέση που αναπτύσσουν τα ζωντανά κινούμενα σώματα στο χώρο και το χρόνο αποτελούν μέσον έκφρασης στο σύγχρονο χορό, αλλά και στο θέατρο και τα εικαστικά, καθώς αναδεικνύουν πολλές και διαφορετικές απόψεις της ανθρώπινης εμπειρίας.

Ένας ακόμα ιδιαίτερος παράγοντας που σχετίζεται με το θέμα της έρευνας, είναι ότι στη διάρκεια του 19ου και 20ού αιώνα, πολλοί σημαντικοί χορογράφοι συνεργάστηκαν με κουκλοπαίχτες. Στο πέρασμα του χρόνου αυτή η συνεργασία εξακολουθεί να είναι σημαντική, αφού σήμερα, σε πολλές περιπτώσεις οι μαριονέττες φαίνεται να αποτελούν ένα όλο και πιο δημοφιλές μέσον έκφρασης στο σύγχρονο χορό και το θέατρο γενικότερα. Η ενσωμάτωση της κούκλας στη σκηνή αποτελεί μία κατεξοχήν δημιουργική στρατηγική, καθώς οι τεράστιες ή και οι μικροσκοπικές φανταστικές σιλουέτες χρησιμοποιούνται από ερμηνευτές και περιπλέκονται με τις ιστορίες τους, άλλοτε ως αφηγητές του παρελθόντος και άλλοτε ως ενεργοί συμμετοχοί στη διαμόρφωση του παρόντος.

Η κούκλα, εκτός από την διαχρονική πολιτισμική της αξία, έχει ιδιαίτερη σημασία και στη σύγχρονη τέχνη, γιατί διαπραγματεύεται τα γεγονότα που την πλαισιώνουν και λειτουργεί ως μέσον κατανόησής τους.

Για τους παραπάνω λόγους, μια ερευνητική εργασία, η οποία συνδυάζει την κίνηση του σώματος και τη χρήση της κούκλας, μπορεί να συμβάλλει στον εκπαιδευτικό προβληματισμό για την ολόπλευρη ανάπτυξη των ικανοτήτων του παιδιού, αισθητικά, κοινωνικά, γνωστικά και πολιτισμικά. Εκτός από τη βιβλιογραφική μελέτη, πραγματοποιήθηκε μια σειρά μαθημάτων στο πλαίσιο διδασκαλίας σύγχρονου χορού στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης, στα οποία συμμετείχα ενεργά, στο διττό ρόλο της φοιτήτριας και ερευνήτριας. Με αφετηρία ορισμένα έργα χορού, στα οποία εντάσσονται κούκλες, οργανώθηκαν πρακτικές, όπου φοιτήτριες και φοιτητές απέδωσαν κινητικά, μέσα από τα προσωπικά τους βιώματα και τις αλληλεπιδράσεις, τις εμπειρίες των χαρακτήρων. Την ευκαιρία να γνωρίσουν τον κόσμο της μαριονέτας, συμμετέχοντας ενεργά στα πλαίσια ερευνητικής διαδικασίας, είχαν και παιδιά προσχολικής ηλικίας στη διάρκεια της πρακτικής μου άσκησης.

Σκοπός, στόχοι, ερευνητικά ερωτήματα

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η εμβάθυνση στο ρόλο της κίνησης του σώματος, με την ταυτόχρονη χρήση της κούκλας, στην αρμονική ανάπτυξη των έμφυτων ικανοτήτων του παιδιού, το οποίο συχνά καλείται να προσαρμοστεί σε έναν κόσμο ενηλίκων φτιαγμένο στα δικά τους μέτρα και μεγέθη.

Στόχοι της έρευνας είναι η αισθητική καλλιέργεια των παιδιών, η ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας τους, η κοινωνικοποίηση, η εξέλιξη του προφορικού λόγου, η οργάνωση της σκέψης και η ψυχαγωγία.

Τα ερευνητικά ερωτήματα διατυπώνονται ως εξής:

- (1) Ο συνδυασμός του χορού και του κουκλοθέατρου μπορεί να ανοίξει στα μάτια του παιδιού έναν κόσμο δοσμένο σε απόλυτη αναλογία με την πραγματικότητα;
- (2) Η εμπύχωση της κούκλας μέσω της κίνησης του σώματος μπορεί να επιτρέψει στο παιδί να δημιουργήσει σκηνές και διαλόγους, που προέρχονται από παραμύθια ή και από θεατρικά έργα;

- (3) Μπορεί η κούκλα και το κουκλοθέατρο να αποτελέσουν ψυχαγωγικό μέσον μάθησης στο χώρο του σχολείου;

Μεθοδολογία της έρευνας

Η εργασία βασίζεται στην ποιοτική έρευνα, η οποία θεωρείται πλέον κατάλληλη για το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό και καλλιτεχνικό ερευνητικό ζήτημα. Σύμφωνα με βιβλιογραφικές πηγές, η επιλογή της μεθοδολογίας μιας έρευνας καθορίζεται από το σκοπό και τη φύση του ερευνώμενου θέματος και το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο βασίζεται η ερευνητική διαδικασία (Cohen, Manion & Morrison, 2007: 75). Με βάση αυτούς τους δύο άξονες, ο ερευνητής διαμορφώνει ένα συγκεκριμένο πλάνο δράσης και στρατηγικές, που δείχνουν και τη φιλοσοφική του στάση ως προς την επιλογή της μεθοδολογίας.

Η επιλογή της ποιοτικής έρευνας στην παρούσα εργασία συνδέεται άμεσα με την εκπαιδευτική και καλλιτεχνική διάσταση του χορού, αλλά και του κουκλοθέατρου. Σε αυτό το πλαίσιο, ο ρόλος της ποιοτικής έρευνας συνδέεται με την πρόθεση του ερευνητή να κατανοήσει τις ερμηνείες, τις συμπεριφορές ή και τις συνήθειες των μαθητών στο φυσικό τους περιβάλλον. Επιπλέον, η ποιοτική έρευνα καταγράφει τα λεγόμενα ή και τα δράματα των συμμετεχόντων, ώστε να μπορέσει να ερμηνεύσει γιατί απαντούν ή δρουν με το συγκεκριμένο τρόπο και να κατανοήσει σε βάθος τα αισθήματα, τα κίνητρα, τις επιδιώξεις και το περιβάλλον τους.

Σύνοψη των κεφαλαίων

Το πρώτο κεφάλαιο επικεντρώνεται στην διαχρονική παρουσία της κούκλας στο χώρο των τεχνών. Η βιβλιογραφική ανασκόπηση παρέχει στοιχεία για το γεγονός ότι, από την αρχαία Ελλάδα μέχρι τις σύγχρονες πολλαπλές θεατρικές προσεγγίσεις, που δημιουργούνται σε όλες τις χώρες του κόσμου, υπάρχει ένα αόρατο νήμα που συνδέεται με τη συνεχή αναζήτηση του ανθρώπου για νέες μεθόδους και τεχνικές, οι οποίες προσδίδουν στις κούκλες προσωπικότητα, ζωντάνια και εκφραστικότητα.

Στο δεύτερο κεφάλαιο εξετάζεται ο ρόλος της κούκλας στην ψυχοσωματική και γνωστική ανάπτυξη του παιδιού, καθώς και η σημασία της χρήσης της κούκλας στα εκπαιδευτικά προγράμματα του σχολικού περιβάλλοντος.

Στο τρίτο κεφάλαιο αναλύεται το δοκίμιο του Heinrich Von Kleist *Über das Marionettentheater* (Για το θέατρο μαριονέτας, 1810), το οποίο εμβαθύνει στη μηχανική κίνηση της κούκλας στη θεατρική σκηνή. Επίσης γίνεται αναφορά σε κούκλες ή και παιχνίδια που ζωντανεύουν μέσω του χορού σε έργα του μπαλέτου, που συμβαδίζουν με την εμφύχωση της μηχανικής ζωής στα τέλη του 19ου και τις αρχές του 20ού αιώνα.

Στο τέταρτο κεφάλαιο εξετάζεται η εξέλιξη των κουκλοθεατρικών παραστάσεων στα πλαίσια της καινοτομίας. Από τον Heinrich Von Kleist, το Black Light Theater, μέχρι και τον William Kentridge, οι παραστάσεις επικεντρώνουν την προσοχή του κοινού στο ζωντανέμα της κούκλας προσφέροντας συγκινησιακές υπερβάσεις και υπερθέαμα.

Στο δεύτερο μέρος, συγκεκριμένα στο πέμπτο κεφάλαιο παρατίθεται η περιγραφή της μεθοδολογίας των δύο ερευνών, της χρονικής διάρκειας, των μέσων συλλογής δεδομένων και των χαρακτηριστικών των ατόμων που συμμετείχαν σε αυτές.

Στο έκτο κεφάλαιο περιγράφονται συνοπτικά τα μαθήματα του σύγχρονου χορού στα οποία οι φοιτήτριες και οι φοιτητές είχαν τη δυνατότητα να κινηθούν όπως μία κούκλα. Καθώς ο ρόλος του ερευνητή εκτός από την παρατήρηση ήταν και ενεργός, στη συνέχεια, αναπτύσσονται οι εμπειρίες μου και καταγράφονται οι σκέψεις μου μέσα από την πορεία των μαθημάτων. Επιπλέον, καταγράφεται η προσωπική μου έρευνα, η οποία πραγματοποιήθηκε σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, με εστίαση τόσο στην επεξεργασία της μαριονέτας και της γαντόκουκλας, όσο και στον κινητικό αυτοσχεδιασμό στο ρόλο της κούκλας.

Στο έβδομο κεφάλαιο γίνεται ερμηνευτική ανάλυση και συζήτηση για τα αποτελέσματα της ερευνητικής διαδικασίας και παρατίθενται τα γενικά συμπεράσματα.

Η εργασία ολοκληρώνεται με την παράθεση της Βιβλιογραφίας στην ελληνική και αγγλική γλώσσα, καθώς και του Παραρτήματος.

Κεφάλαιο 1^ο: Συνοπτική ιστορική αναδρομή

1.1 Το εμψυχωμένο αντικείμενο στην τέχνη

Έχοντας ως αφετηρία και κεντρικό θέμα αυτής της εργασίας τη σημασία της κούκλας στην τέχνη και την εκπαίδευση, στην πρώτη ενότητα αυτού του κεφαλαίου επιχειρείται μια συνοπτική αναφορά στους λόγους για τους οποίους το εμψυχωμένο αντικείμενο γοητεύει τους ανθρώπους διαχρονικά.

Οι κούκλες αποτελούν μέρος της πολιτισμικής ιστορίας της ανθρωπότητας από τους προϊστορικούς χρόνους. Οι πρώτες κούκλες που χρησιμοποιήσαν οι άνθρωποι ήταν πιθανόν κατασκευασμένες από πρωτόγονα υλικά όπως ο πηλός, η γούνα, ή το ξύλο. Σύμφωνα με τον Απόστολο Μαγουλιώτη, η εμφάνιση της κούκλας, ως εικαστικού αντικειμένου, οφείλεται στις ψυχοβιολογικές, κοινωνικές και πολιτισμικές ανάγκες του ανθρώπου. Όπως γράφει χαρακτηριστικά: «Οι κούκλες είναι έργα των εικαστικών τεχνών και απεικονίζουν μορφές από τον πραγματικό ή το φανταστικό κόσμο» (Μαγουλιώτης, 2009: 8-10).

Όσον αφορά τον όρο που έχει αποδοθεί στις κούκλες ως «Μαριονέττες», δηλαδή αρθρωτά αντικείμενα που μιμούνται την κίνηση του ανθρώπου, επικρατούν διαφορετικές απόψεις (Μαγουλιώτης, 2009: 122). Αναφέρεται ενδεικτικά ότι στη Γαλλία οι μαριονέττες προήλθαν από τις κούκλες «mariettes» ή «mariollettes» ενώ στην Ιταλία από τη λέξη «Marion». Στη Βενετία η χρήση τους συνδέεται με λιτανείες, όπου και έχουν την ονομασία *Marionettes*. Πλέον, ο χαρακτηρισμός που είναι διαδεδομένος για τις κούκλες που κινούνται με σχοινιά είναι «μαριονέττες». Σύμφωνα με τον Σταματάκο (Σταματάκος στο Μαγουλιώτης 2009: 122), ο όρος νευρόσπαστο προέρχεται από την ένωση των λέξεων νεύρον και σπάω και είναι από τις παλαιότερες ονομασίες της κούκλας αυτής.

Εκτός από τις κούκλες με σχοινιά, υπάρχει και ένα άλλο είδος, με ράβδους στην κεφαλή της κούκλας, που εμφανίστηκε για πρώτη φορά στη Σικελία. Ένα ακόμα είδος μαριονέτας είναι η νευρόσπαστη κούκλα, η οποία έχει μεγάλες διαστάσεις. Σε αυτήν την περίπτωση, ο ηθοποιός βρίσκεται σε μία σκηνή υπερυψωμένη και χειρίζεται τις κούκλες από ψηλά.

Σε γενικές γραμμές, η μαριονέττα είναι μια κούκλα που ελέγχεται κινητικά μέσα από τη χρήση νημάτων. Αυτός που χειρίζεται την μαριονέττα ονομάζεται *marionettist*, ένας όρος

που έχει αποδοθεί στα ελληνικά ως *κουκλοπαίχτης*. Οι μαριονέττες λειτουργούν με τον κουκλοπαίχτη να βρίσκεται κρυμμένος ή και να φανερώνεται στο ακροατήριο, ανάλογα με τις διαφορετικές μορφές χρήσης τους σε θέατρα ή χώρους ψυχαγωγίας. Σύμφωνα με ορισμένους ερευνητές, η μαριονέττα εμψυχώνεται από τον κουκλοπαίχτη με διάφορους τρόπους και μέσα από την ποικιλία των κινήσεών της φέρνει στην επιφάνεια κάθε λογής συναίσθημα ή ψυχολογική κατάσταση (Jurkowski στο Παρούση 2012: 31).

Η άψυχη κούκλα παίρνει ζωή από τον κουκλοπαίχτη και λειτουργεί ως γέφυρα επικοινωνίας μεταξύ αυτού και του κοινού. Κάθε κούκλα κρύβει τη δική της ιστορία η οποία ξετυλίγεται μπροστά στα μάτια του θεατή. Το κουκλοθέατρο δεν έχει σαφή ορισμό, για το λόγο ότι εμπλέκεται με άλλα είδη τέχνης και έχει την τάση να εξελίσσεται διαρκώς ανάλογα με τις ανάγκες που προκύπτουν. Παρόλα αυτά, κατά καιρούς του έχουν αποδοθεί διάφοροι ορισμοί. Για παράδειγμα, ο Roman Paska ισχυρίζεται ότι: «Στη βάση της δουλειάς με ένα αντικείμενο υπάρχει κάτι που δημιουργεί ένα είδος δραματικής έντασης [...] είναι ο αγώνας ανάμεσα στον καλλιτέχνη και το υλικό». Αυτό που μπορεί να ειπωθεί με σιγουριά είναι πως η ανάπτυξη του κουκλοθεάτρου σε διαφορετικές περιοχές δεν εξυπηρετούσε πάντα τον ίδιο σκοπό. Η κούκλα χρησιμοποιήθηκε σε εκδηλώσεις λατρείας, σε πολιτικό επίπεδο και άλλες φορές είχε ρόλο επαναστατικό (Παρούση, 2012: 27-29).

Η διεύρυνση του θεάτρου στη δύση μέσω της κούκλας έχει τις ρίζες του στα κινήματα της τέχνης των αρχών του 20ού αιώνα. Ωστόσο, τα τελευταία είκοσι χρόνια, σε όλο τον δυτικό κόσμο, όπως και στη χώρα μας, η χρήση της κούκλας συναντάται όλο και περισσότερο στις θεατρικές παραγωγές, αλλά και στο θέατρο δρόμου, ενώ παράλληλα παρατηρείται μια ευρύτερη σύμμιξη των παραστατικών τεχνών.

1.2. Η εμφάνιση του κουκλοθεάτρου στην Ελλάδα

Η ανάγκη του ανθρώπου να κατασκευάσει ανθρώπινα ομοιώματα ξεκινά από την αρχαία εποχή και συνεχίζεται μέχρι σήμερα. Στην αρχαία Ελλάδα, υπήρξε έντονη η παρουσία της κούκλας, ιδιαίτερα η γνωστή κούκλα-ειδώλιο. Οι κούκλες αυτές χρησιμοποιούνταν στις λατρευτικές εκδηλώσεις αφιερωμένες στους Θεούς και σε πολιτιστικά δρώμενα. Ένα

παράδειγμα ήταν οι εκδηλώσεις λατρείας προς τον Θεό Διόνυσο, όπου οι κούκλες εμπυχώνονταν και αναπαρίσταναν τον διαμελισμό του Θεού από τους Τιτάνες.

Ο Ήρωνας ο Αλεξανδρινός στο βιβλίο του «Αυτοματοποιητική» (1^{ος} αι. π.Χ.) δίνει έμφαση στις αυτοκίνητες μηχανές, οι οποίες είναι ικανές να παρουσιάζουν παραστάσεις και να προκαλούν θαυμασμό και ικανοποίηση στους θεατές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο δραματοποιημένος μύθος μέσα από τις «αυτόματες δράσεις των χαρακτήρων». Στο ίδιο έργο αναλύει την κατασκευή δύο ειδών θεατρικής σκηνής, τις οποίες εφηύρε, οι οποίες είναι: η σταθερή και η κινητή (Καλλιγερόπουλος, 2009). Όπως προκύπτει από τα γραπτά του Ήρωνα, η κατασκευή του αυτόματου θεάτρου λειτουργούσε μέσα από ένα στήριγμα το οποίο βρισκόταν πάνω στον πυλώνα που παρίστανε τη θεατρική σκηνή.¹ Στην εξελιγμένη αυτής της εποχής τεχνολογία, στη σκηνή υπήρχαν πύλες που ανοιγόκλειναν με αυτόματο μηχανισμό και με αυτόν τον τρόπο οι σκηνές άλλαζαν διαδοχικά. Οι κούκλες, οι οποίες άλλαζαν στη διάρκεια του έργου, μπορούσαν να μιλήσουν και να δράσουν στη σκηνή. Ένα ακόμη χαρακτηριστικό ήταν η φωτιά που άναβε αυτόματα στο κέντρο της σκηνής (Valavanis et all, 2010: 266).

Σύμφωνα με την αρχαία Ελληνική μυθολογία, ο Ήφαιστος έφτιαχνε σχέδια για αυτόματες συσκευές. Χαρακτηριστική κατασκευή είναι ο Τάλως, τον οποίο ο Δίας προσέφερε στην Ευρώπη. Ο Τάλως ήταν ένας πελώριος άντρας, το σώμα του οποίου ήταν φτιαγμένο από χαλκό. Η μοναδική φλέβα στο σώμα του ξεκινούσε από τον αυχένα και κατέληγε στους αστραγάλους μεταφέροντας λιωμένο μέταλλο. Φύλαγε την Κρήτη κάνοντας τον γύρο του νησιού τρεις φορές καθημερινά και κάθε φορά που πλησίαζε ένα πλοίο, έριχνε πέτρες. Η λειτουργία του βασιζόταν στον υδράργυρο και στο λάδι. Όταν έφτασε η Αργώ στο νησί, η Μήδεια με ξόρκια αφαίρεσε το μπρούτζινο νύχι στο οποίο κατέληγε η μοναδική φλέβα του Τάλου, με αποτέλεσμα να πεθάνει (Rogers and Lewis, 2012: 6-7).

Σημαντική είναι η προσφορά ενός Αθηναίου δεξιότηγη, του Δαίδαλου, ο οποίος κατασκεύαζε αγάλματα. Τα αγάλματα αυτά είχαν την ιδιαιτερότητα να έχουν γυάλινα μάτια και να κινούνται μόνα τους καθώς τους άρθρωνε τα πόδια. Οι κούκλες οι οποίες είχαν αρθρώσεις για να μπορούν να κινηθούν, ονομάστηκαν, σύμφωνα με τους αρχαίους Έλληνες «νευρόσπαστες» και οι κουκλοπαίχτες «νευροσπάστες». Τα νήματα των κουκλών ήταν

σύμβολο εξάρτησης της μαριονέτας από τον κουκλοπαίχτη (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 1).

Κατά τη βυζαντινή περίοδο, παρόλο που δεν υπάρχουν επαρκή στοιχεία για την παρουσία θεατρικών κουκλών, είναι πιθανόν να χρησιμοποιούνταν στα πανηγύρια, σε γάμους και σε παραστάσεις στο δρόμο. Ιδιαίτερα έντονη ήταν η παρουσία των κουκλών σε διάφορες εκδηλώσεις, έθιμα και τελετές όπως «Το κάψιμο του Ιούδα» και η «Ιερή κούκλα» (Χριστός) των Σαρακατσάνων (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 2).

Στην περίοδο της Τουρκοκρατίας, έκαναν την εμφάνιση τους στην Ελλάδα δύο θιάσοι, οι οποίοι σώζονται και στη σημερινή εποχή διατηρώντας σε υψηλό βαθμό το ενδιαφέρον των θεατών: Ο Καραγκιόζης και ο Φασουλής. Πρόκειται για παραστάσεις οι οποίες άτυπα πλέον έχουν ενταχθεί στην ελληνική παράδοση. Σημειωτέο ότι ο Καραγκιόζης ενσαρκώθηκε και σε άλλες χώρες όπως Τουρκία, Αγγλία, Ιταλία (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 2).

Την περίοδο 1934-1935, έκαναν την εμφάνιση τους οι «Ζωντανές Μαριονέτες του Ζαλπείου» και οι θεατρικές παραστάσεις πλέον απευθύνονται περισσότερο στα παιδιά παρά στους ενήλικες όπως συνέβαινε μέχρι εκείνη την εποχή. Όταν ξέσπασε ο πόλεμος, ο Νίκος Ακίλογλου, κουκλοπαίχτης που συνέβαλλε στη δημιουργία του παραπάνω θιάσου, ενταγμένος στο ΕΑΜ, γυρνούσε με τις κούκλες στα βουνά και έπαιζε παραστάσεις για το αντάρτικο, με το ψευδώνυμο «Ακίλας ο Σύντροφος Κουκλοθέατρος». Σε συνέντευξή του ύστερα από πολλά χρόνια είχε δηλώσει: «(...) Σήμερα ξαναθυμήθηκα πάλι την κούκλα μου και όταν την φόρεσα στα χέρια μου, με κοίταξε στα μάτια, σαν να μου έλεγε πως αν και είναι άψυχη έπαιξε το ρόλο της κι αυτή, χαρίζοντας, στις δύσκολες στιγμές της σκλαβιάς, λίγη ζωντανή χαρά» (Βερνάρδου, 2005).

1.3. Η εξέλιξη του κουκλοθέατρου στην Ελλάδα

Το 1939 δημιουργείται το «Κουκλοθέατρο Αθηνών», το οποίο είχε διάρκεια ζωής περίπου 50 χρόνια. Τα έργα βασίζονταν σε λαϊκά παραμύθια και μύθους της Ελλάδας. Οι χαρακτήρες των έργων διαμορφώθηκαν σύμφωνα με τα γεγονότα της εποχής (κυρίως την γερμανική κατοχή). Οι ήρωες που ξεχώρισαν ήταν ο Μπαρμπα-Μυτούσης, ο Κλούβιος και η Σουβλίτσα, τους οποίους εμπνύχωναν κουκλοπαίχτες στους χώρους των νοσοκομείων,

προσφέροντας με αυτόν τον τρόπο χαρά σε τραυματίες, αλλά και σε παιδιά (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 3).

Το κουκλοθέατρο, όπως γράφει χαρακτηριστικά ο Μαγουλιώτης (1994: 17), είναι το αποτέλεσμα της ανάγκης του ανθρώπου για έναν διαφορετικό κόσμο, εξωπραγματικό. Η ανάπτυξη του κουκλοθεάτρου στην Ελλάδα από το 1950 και έπειτα είναι ραγδαία. Από το 1950-1970 η παρουσία των θεατρικών κουκλών είναι άκρως αισθητή καθώς αναδύουν κουκλοπαίχτες, οι οποίοι, λειτουργώντας ατομικά, προσδίδουν χαρακτήρα στο έργο τους. Σημαντικά ονόματα της εποχής είναι ο Λάκης Αποστολίδης (παραστάσεις με ηχογραφημένους διαλόγους στην τηλεόραση), ο Φραγκίσκος Καλαϊτζάκης («Ελληνικές μαριονέττες»), ο Νίκος Γκότσης («Θέατρο μαριονέτας Γκότση»), ο Δήμος Σοφιανός («Μικρή Σκηνή»), Φαίδωνας και Ήβη («Φρουτοπία») (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 3).

Την περίοδο της Μεταπολίτευσης, το 1975, εμφανίζεται το θέατρο της Ευγενίας Φακίνου «Ντενεκεδούπολη», στο οποίο επικρατεί το πολιτικό στοιχείο. Είναι ένα θέατρο με ρεαλιστικά στοιχεία από τη ζωή, τα οποία δεν ξεφεύγουν από τα όρια της παιδικής φαντασίας. Στα έργα που περιέχει πρωταγωνιστούν ντενεκεδέγιες κούκλες, οι οποίες θα μείνουν στην ιστορία μέχρι σήμερα. Όπως δηλώνει σε συνέντευξή της, τα θέματα της Ντενεκεδούπολης παραμένουν επίκαιρα, περιέχοντας ζητήματα όπως το μεταναστευτικό και την εκμετάλλευση των κατώτερων στρωμάτων. Αναφέρει χαρακτηριστικά πως μέσα από τα έργα της προάγονται αξίες όπως «η αγάπη για τη γνώση, η αλληλεγγύη, η αλληλοβοήθεια» (*Η Ευγενία Φακίνου μας μιλά...*, 2012).

Στο πέρασμα του χρόνου, αναδύονται συνεχώς θέατρα κουκλών με μεγάλη ανταπόκριση από το κοινό. Σημαντικό στοιχείο της εποχής του 1978, αποτέλεσε η ίδρυση του «Θεάτρου της Κούκλας» από τον Τάκη Σαρρή. Οι παραστάσεις απέκτησαν νέο χαρακτήρα με διάχυτο το στοιχείο της έκφρασης συναισθημάτων. Επιπλέον, ο χώρος αποτελούσε σημείο καλλιτεχνικής αναζήτησης και όχι απλής διδασχής. Το διδακτικό στοιχείο των παραστάσεων παραγκωνίστηκε, δίνοντας τη σκυτάλη σε νέες αναζητήσεις. Κάποια γνωστά έργα είναι: «Διαταγή για γέλια», «Ο Πέτρος και ο Λύκος», «Ο καλός άνθρωπος του Σε Τσουάν», κ.ά. (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 3).

Την ίδια εποχή, η συνεργασία του Κώστα Χατζηανδρέου και της Σοφίας Φουτζοπούλου έχει ως αποτέλεσμα την ίδρυση του θεάτρου Τιριτόμπα, στη Λάρισα. Το ευρωπαϊκό στοιχείο αποτέλεσε καινοτομία καθώς στο περιεχόμενο των παραστάσεων εντάσσεται η παράδοση της Ανατολικής Ευρώπης (Ρωσία, Βουλγαρία, Πολωνία) (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 3).

Το 1987, δημιουργείται η ομάδα Baruti, κουκλοθέατρο μαριονέττας με συνεχή παρουσία σε διεθνή φεστιβάλ, από τον Francisco Brito και τη Βούλα Κούρου. Οι δυο καλλιτέχνες επικεντρώνονται στην έκφραση των κουκλών, καθώς τη θεωρούν ποιοτικό τρόπο προσέγγισης του κοινού. Το 1989, κάνει την εμφάνισή του το θέατρο Χαρχούτ, με ιδρυτή τον Χρήστο Αυτσίδη. Πέρα από τα σεμινάρια που πραγματοποιεί, παρουσιάζει στους δήμους και στα σχολεία θεατροποιημένα παραμύθια (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 6).

Το “Merlin Puppet Theater” της Ντέμης Παπαδά και του Δημήτρη Στάμου, έχει έδρα το Βερολίνο. Παρουσιάζουν με μεγάλη επιτυχία τη δουλειά τους στην Ευρώπη, σε άλλες ηπείρους και στην Ελλάδα. Σε συνέντευξή του, ο Στάμος δηλώνει πως το κουκλοθέατρο δεν αποτελεί ψυχαγωγικό μέσον μόνο για παιδιά αλλά αρκετά έργα απευθύνονται μόνο σε ενήλικες. Προσθέτει πως το κουκλοθέατρο για ενήλικες δεν είναι αρκετά διαδεδομένο στην Ελλάδα, λόγω του ότι η απήχηση είναι μεγαλύτερη από τα παιδιά και δηλώνει πως για να πετύχει κάτι τέτοιο θα πρέπει να αλλάξουν «νοοτροπία» για να μπορέσουν να αγκαλιάσουν αυτό το είδος θεάτρου (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 16).

Ενδεικτικά η παράστασή τους *Clowns' Houses* έχει παρουσιαστεί σε πολλά διεθνή φεστιβάλ και έχει συγκεντρώσει αρκετές διακρίσεις.ⁱⁱ Το έργο χαρακτηρίζεται ως μαύρη κωμωδία. Περιγράφει τη ζωή έξι χαρακτήρων, στα διαμερίσματά τους. Αρνούνται να ξεφύγουν από τη σιγουριά του σπιτιού τους και να κυνηγήσουν τα όνειρά τους, συμβαίνουν ανεξήγητα φαινόμενα που θα τους κάνουν τη ζωή εφιάλτη. Αποτελεί μία παρέμβαση στη βολεμένη ζωή των ανθρώπων, προσπαθώντας να εντάξει σε αυτήν την ξεχασμένη ιδέα της καθημερινής μικρής επανάστασης, που πρέπει να κάνουμε για να ξεφύγουμε από τον συνηθισμένο τρόπο ζωής (Κακουριώτης, 2015).

Η ομάδα «Πράσσειν Άλογα» είναι μία ιδέα της Εμμανουέλας Καποκάκη που ξεκίνησε το 1997. Πρόκειται για ένα κουκλοθέατρο που ενσωματώνει στη σκηνή διαφόρων ειδών κούκλες αλλά και ηθοποιούς ξεφεύγοντας από τα παραδοσιακά κουκλοθέατρα. Η αλληλεπίδραση της κούκλας με τον άνθρωπο είναι ένας συνδυασμός που ελκύει το ενδιαφέρον χρησιμοποιώντας εικόνες, σύμβολα, θέατρο λόγου και χορό. Τα έργα απευθύνονται σε παιδιά και ενήλικες. Το όνομα της ομάδας δεν είναι τυχαίο. Στοχεύει να οδηγήσει τους θεατές να «πράξουν άλογα», μπλέκοντας το συναίσθημα με το υποσυνείδητο στις φανταστικές ιστορίες των έργων. Μερικά έργα που αξίζει να αναφερθούν είναι τα εξής: «Γοργόνα, Γοργονίτσα», «Η Γαϊδουρώ», «Μαμά μου, ΜΟΥ!», «Ο Ζαχαροζυμωμένος» και «Ο Χιονάνθρωπος που δεν ήθελε να λιώσει» κ.ά. (*Το Εικαστικό Θέατρο Κούκλας «Πράσσειν Άλογα» ανοίγει τις πόρτες του στο κοινό*, 2015 και *Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 14).

Καταλήγοντας, σήμερα στην Αθήνα υπάρχει και το Ελληνικό Κέντρο Κουκλοθέατρου (UNIMA HELLAS), το οποίο ιδρύθηκε το 1990 και στεγάζεται στο κτίριο του Ιδρύματος Μιχάλης Κακογιάννης. Ο μη κυβερνητικός αυτός οργανισμός είναι μέλος της Unesco και του Διεθνούς Ινστιτούτου Θεάτρου. Οργανώνει φεστιβάλ και εργαστήρια, εκδίδει βιβλία με στόχο εναλλακτικές δραστηριότητες και θεατρικές παραστάσεις στην εκπαίδευση. Στόχοι του οργανισμού είναι η απόκτηση ευρωπαϊκής συνείδησης, η χρήση της κούκλας ως εποπτικό μέσο στο χώρο της εκπαίδευσης και η βελτίωση τεχνικών κατασκευής κουκλών μέσα από τα σεμινάρια (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 17-18).

Εξίσου σημαντική είναι η προσφορά και άλλων θεάτρων όπως το θέατρο μαριονέτας «Ανταμαπανταχού», «Γκότση», «Φιγούρες & Κούκλες», το «Κουκλοθέατρο Μαιρηβή».ⁱⁱⁱ (*Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα*, 2012: 11-13, 15).



Μαρότες στην παράσταση «Οι τρεις χιονάνθρωποι», κουκλοθέατρο Μαιρηβή

Κεφάλαιο 2^ο: Κουκλοθέατρο και Εκπαίδευση

2.1. Η σημασία της κούκλας στην ανάπτυξη του παιδιού

We can be sure that all happenings, pleasant or unpleasant, in the child's life, will have repercussions on her dolls

Piaget 1962

Ο άνθρωπος από την πρώτη στιγμή που γεννιέται, ανεξαρτήτως φύλου, θρησκείας και εθνικότητας, έρχεται σε επαφή με το περιβάλλον γύρω του. Το παιδί, για να μπορέσει να ενεργοποιήσει την ομαλή νοητική του ανάπτυξη, θα πρέπει να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον και να ασχοληθεί ενεργά με τα αντικείμενά του. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω των αισθήσεων και της κίνησης. Το παιχνίδι είναι μία διαδικασία ευχάριστη για τα παιδιά, η οποία, όπως ισχυρίζεται ο Erikson, λειτουργεί ως έναυσμα για τη γνωστική τους ανάπτυξη, τον ενεργό κοινωνικό τους ρόλο και αποτελεί σημαντικό μέσον για να διαχειριστούν τα παιδιά διάφορες ψυχολογικές καταστάσεις (Erikson στο Elliot et al, 2008: 73, 117).

Η καλλιέργεια της γνωστικής ανάπτυξης προκύπτει από την ενεργό δράση του παιδιού στο περιβάλλον, με την επεξεργασία των αντικειμένων για το πώς λειτουργούν και από τι αποτελούνται. Η κοινωνική ανάπτυξη αναδύεται ειδικά στην ηλικία 5-6 ετών, όπου ο εγωκεντρισμός μειώνεται, γίνεται αποδεκτή η γνώμη και η επιθυμία του άλλου και η διάθεση για δίκαιη μοιρασιά ενισχύεται. Τέλος, η συναισθηματική ανάπτυξη οφείλεται στην ελευθερία του παιχνιδιού χωρίς την παρουσία του άγχους και λανθασμένες και μη κινήσεις (Elliot et al, 2008: 117-118).

Σύμφωνα με τον Piaget, το παιδί στην ηλικία των 2 έως 7 ετών φτάνει στο επιθυμητό επίπεδο γνώσεων, μέσα από πειραματισμούς και επεξεργασία των αντικειμένων. Σε αυτό το στάδιο τα παιδιά αποδέχονται το ρεαλισμό, κατανοώντας σταδιακά τον πραγματικό κόσμο. Ένα ακόμη στοιχείο της περιόδου αυτής είναι ο ανιμισμός. Τα παιδιά έχουν την τάση να δίνουν ζωή σε αντικείμενα που οι ενήλικες αντιμετωπίζουν ως άψυχα (Piaget στο Elliot et al, 2008: 74).

Ιδιαίτερα στην ηλικία των δύομισή ετών το παιδί ξεκινάει να παίζει με την κούκλα αναπαριστώντας καταστάσεις από την καθημερινή ζωή. Ο Piaget χωρίζει το παιχνίδι ρόλων σε δύο στάδια. Το πρώτο ξεκινάει στο πρώτο έτος, όπου τα παιδιά παίζουν με μη υπαρκτά αντικείμενα κάτι που δεν συναντάται μετά τους δεκαοκτώ μήνες, καθώς το παιδί ασχολείται με πράγματα υπαρκτά (Piaget στο Kristiansen, 2011: 100).

Ο ρόλος των γονέων και του κοινωνικού περιγύρου είναι ιδιαίτερα σημαντικός, για να επιτευχθεί και να επιταχυνθεί η ανάπτυξη του παιδιού σε αυτό το στάδιο. Τα δώρα που προσφέρουν οι μεγάλοι στα παιδιά αυτής της ηλικίας λειτουργούν καθοριστικά στον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά θα αναπτύξουν δεξιότητες. Μερικές φορές όμως αυτό γίνεται χωρίς να καταλάβουν την αξία και τα εφόδια που μπορεί να προσφέρει ένα δώρο στα παιδιά, πέρα από τη χαρά και τον ενθουσιασμό.

Οι περισσότεροι, αν ερωτηθούμε ποιο ήταν το αγαπημένο μας παιχνίδι, θα ανακαλέσουμε μνήμες από την αγαπημένη μας κούκλα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι, που όσο απλό και αν φαίνεται να το προσφέρεις, ανοίγει στο παιδί ένα ευρύ πεδίο γνώσεων. Η εμφάνιση της κούκλας στα πρώτα χρόνια της ζωής ενός παιδιού προσφέρει πολλά ερεθίσματα για την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων, στη λεπτή-κινητική δεξιότητα, στο να μάθει το παιδί να φροντίζει μόνο του για τις βασικές του ανάγκες σταδιακά, στην καλλιέργεια του λόγου και της γραφής, αλλά και στις κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες (Yeh and Hutchison, 2012). Επιπλέον, η κούκλα συμβάλλει στην ανάπτυξη της δεξιότητας της ανάγνωσης, στην αναπλήρωση της απουσίας ενός αγαπημένου προσώπου, στην ανίχνευση προβλημάτων ή αδυναμιών κ.ά. Επιπλέον, το παιχνίδι με την κούκλα ενθαρρύνει το παιδί να αποκτά έλεγχο του περιβάλλοντος γύρω του (Bundy, 1989· Μαγουλιώτης, 2009).

Καθώς η κούκλα αποτελεί βασικό κομμάτι στην ανάπτυξη του παιδιού, καλό είναι να εξετασθεί μία σημαντική παράμετρος: η ηλικία του παιδιού. Ανάλογα με την ηλικία στην οποία βρίσκεται το παιδί τα είδη κούκλας που θα χρησιμοποιήσει θα είναι διαφορετικά (Bundy, 1989: 7). Αυτό συμβαίνει λόγω του ότι αναπτύσσονται οι δεξιότητες του παιδιού και θα χρειαστεί κάτι περισσότερο από το απλό ενδιαφέρον για το παιχνίδι, το οποίο θα προσφέρει σταδιακά περισσότερες δυνατότητες.

Η πρώτη κούκλα που συνήθως αποκτά ένα παιδί είναι στη διάρκεια της βρεφικής του ηλικίας. Σε αυτήν την ηλικία, το παιδί έχει περιορισμένες δεξιότητες. Η γνωριμία και το παιχνίδι με την κούκλα θα περιοριστεί στο να την αγκαλιάσει και να την εξερευνήσει με τις αισθήσεις του. Για το λόγο αυτό, οι κούκλες πρέπει να είναι μη τοξικές, να μην έχουν μικρά αντικείμενα με κίνδυνο κατάποσης και να είναι φτιαγμένες με τρόπο που το παιδί να μπορεί να τις κρατήσει με ευκολία. Το επόμενο ηλικιακό στάδιο φτάνει μέχρι τα 3 έτη. Το παιδί χρησιμοποιεί τις κούκλες για να αναπαράγει καταστάσεις και γεγονότα από την καθημερινότητά του. Οι κούκλες που του εγείρουν το ενδιαφέρον είναι κυρίως αυτές που είναι φτιαγμένες από καουτσούκ. Ο λόγος για τον οποίο προτιμάει το παιχνίδι μαζί τους είναι επειδή μπορούν να κάνουν πράγματα που κάνει και το ίδιο το παιδί όπως μπάνιο, να πιούν από μπιμπερό, κτλ. Εξίσου σημαντικό είναι ότι τα παιδιά σε αυτήν την ηλικία μπορούν να τις πηγαίνουν βόλτα με το καροτσάκι και να μιλάνε μαζί τους. Καθώς σε αυτήν την ηλικία το ντύσιμο είναι μία διαδικασία δύσκολη για τα παιδιά, καλό είναι οι κούκλες να φέρουν ρούχα που είναι εύκολο να φορεθούν (Oppenheim στο Bundy, 1989: 7).

Στην ηλικία των 3-4 ετών το παιχνίδι με την κούκλα αρχίζει και γίνεται πιο περίπλοκο και οι δυνατότητες αυξάνονται. Σε αυτό το στάδιο εμφανίζονται τα παιχνίδια ρόλων και το παιχνίδι από τον ατομικό χαρακτήρα αποκτά και ομαδικό. Ακόμη, οι διάλογοι αυξάνονται και εμπλουτίζονται με καινούριες λέξεις, καλλιεργώντας έτσι τη γλωσσική δεξιότητα. Το παιχνίδι δεν περιορίζεται στο χώρο του σπιτιού, καθώς το παιδί αποκτά δέσιμο με την κούκλα και θέλει να την έχει συνέχεια μαζί του στις δραστηριότητες και στη βόλτα. Ακόμη, οι κούκλες που προτιμούν είναι αυτές που έχουν πιο ρεαλιστικά χαρακτηριστικά, όπως αυτές που ανοιγοκλείνουν τα μάτια τους και αυτές που μπορούν και κουνάνε τα χέρια και τα πόδια τους (Oppenheim στο Bundy, 1989: 7).

Στο επόμενο ηλικιακό στάδιο, ηλικίας 5-6 ετών, τα παιδιά εστιάζουν την προσοχή τους σε περισσότερες από μία κούκλες, στις οποίες δίνουν συνήθως από ένα χαρακτηριστικό που τις ξεχωρίζει (ζωηρή, ήσυχη). Το περιεχόμενο του παιχνιδιού αποκτά κυρίως ρεαλιστικό χαρακτήρα, ενώ οι ρόλοι διακρίνονται από σταθερότητα. Όσον αφορά τη φροντίδα της κούκλας, μπορούν πλέον με ευκολία να τις αλλάζουν ρούχα και να εστιάζουν στις λεπτομέρειες, όπως για παράδειγμα να δένουν τα κορδόνια, να κουμπώνουν κουμπιά, να κλείνουν φερμουάρ κ.ά. (Oppenheim στο Bundy, 1989: 7).

Όσον αφορά τις παραπάνω δεξιότητες είναι σημαντικό να αναφερθούν παραδείγματα μέσα από τα οποία το παιδί οδηγείται σε μία θετική πορεία κατεύθυνσης. Για να φτάσει ένα παιδί να καλύψει τις βασικές του ανάγκες, θα πρέπει να αναπαραστήσει τη διαδικασία σε κάποιον άλλο. Οι γνωστικές, λεπτές-κινητικές και άλλες δεξιότητες προκύπτουν από τις παρακάτω διαδικασίες. Επειδή η τάση για μίμηση σε αυτή την ηλικία συναντάται σε κάθε ευκαιρία, το παιδί θα μιμηθεί τη μητέρα του, ταΐζοντας την κούκλα του σε ένα παιχνίδι ρόλων. Με αυτόν τον τρόπο θα νιώσει σιγουριά ότι τα καταφέρνει και στη συνέχεια θα είναι σε θέση να δοκιμάσει να φάει μόνο του. Το παιδί ταΐζοντας την κούκλα θα μάθει να κρατάει σωστά το κουτάλι, το πιρούνι το πιάτο, κτλ. Γενικότερα οδηγείται σε παιχνίδι δραματοποίησης στο οποίο δοκιμάζει να της μιλήσει, να τη βάλει για ύπνο, κ.ά. Ακόμη, έχει διαπιστωθεί ότι τα παιδιά όταν έρχεται η ώρα να ξεντυθούν, δοκιμάζουν να ξεντύσουν πρώτα τις κούκλες γιατί είναι μία ευκολότερη διαδικασία. Η ίδια διαδικασία ακολουθείται και όταν έρχεται η στιγμή που θα πρέπει να μάθουν να ντύνονται μόνο τους. Επιπλέον, μέσα από το παιχνίδι το παιδί γνωρίζει τα μέρη του σώματος και τη θέση στην οποία βρίσκονται (Yeh and Hutchison, 2012).

Η επικοινωνία του παιδιού με την κούκλα εγείρει τη φαντασία του και παράλληλα συμβάλλει να καλλιεργήσει την προφορική και γλωσσική δεξιότητα. Παρατηρώντας την κούκλα, μπορεί και αναγνωρίζει τα είδη των ρούχων που φοράει, τις θέσεις της κούκλας (πάνω στο κρεβάτι, κάτω από την κουβέρτα, μέσα στη μπανιέρα), τις βιολογικές της ανάγκες. Επιπλέον στο παιχνίδι με την κούκλα αναπαράγει λέξεις από την καθημερινότητα και με τη φαντασία του φτιάχνει διαλόγους που βοηθούν να ανακαλύψει καινούριες λέξεις ή να φέρει στη μνήμη του λέξεις που του είχαν προκαλέσει την εντύπωση. Οι κοινωνικο-συναισθηματικές δεξιότητες αναπτύσσονται μέσα από τη φροντίδα που προσφέρει το παιδί στην κούκλα του, καθώς και τη συμμετοχή κάποιου αγαπημένου του προσώπου στο ίδιο παιχνίδι. Ακόμη σημαντική είναι η διαπίστωση πως το παιδί μέσα από το δέσιμο που αποκτά με την κούκλα του, προετοιμάζεται για τον ενδεχόμενο ερχομό ενός ακόμη μέλους στην οικογένεια (Yeh and Hutchison, 2012).

Η δεξιότητα της ανάγνωσης μπορεί να αναπτυχθεί μέσα από την ανάγνωση βιβλίων στην κούκλα, όπως κάποιο παραμύθι για να κοιμηθεί. Βέβαια δεν είναι απαραίτητη η

προϋπόθεση να γνωρίζει το παιδί να διαβάζει, καθώς μπορεί να βρίσκεται στο στάδιο προ ανάγνωσης, παρατηρώντας τις εικόνες και δημιουργώντας φανταστικές ιστορίες.

Εκτός από την ηλικία ενός παιδιού, σημαντικό ρόλο στο περιεχόμενο του παιχνιδιού με την κούκλα διαδραματίζει το περιβάλλον και τα ερεθίσματα τα οποία αντλεί από αυτό. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, το παιδί να αποκτά νέες γνώσεις και εμπειρίες, τις οποίες εντάσσει στο παιχνίδι του. Είναι σημαντικό, οι ενήλικες να ενθαρρύνουν αυτήν τη διαδικασία, σε ένα περιβάλλον ευχάριστο. Συγκεκριμένα, η αφήγηση ιστοριών, η χρήση εμπλουτισμένου λεξιλογίου στο παιχνίδι με το παιδί, η ενθάρρυνση για ελεύθερη έκφραση και άποψη, συντελούν στο να καταφέρει το παιδί να επεξεργαστεί αυτές τις πληροφορίες, τις οποίες αργότερα θα χρησιμοποιήσει στο παιχνίδι του (Kristiansen, 2004: 101).

2.2. Η κούκλα ως εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία

Το νηπιαγωγείο είναι η αρχή ενός μεγάλου ταξιδιού, που έχει να προσφέρει στα παιδιά εφόδια για να συνεχίσουν την ανοδική πορεία στην ανάπτυξη και την εκπαίδευσή τους. Στόχος της εκπαίδευσης σε μία ευαίσθητη ηλικία όπως αυτή, είναι να καλλιεργήσει όχι μόνο τη γνωστική δεξιότητα αλλά και τη συναισθηματική. Άλλωστε, όπως υποστηρίζει ο Goleman σήμερα, γίνεται ολοένα και πιο σαφές ότι οι θεμελιώδεις ηθικές στάσεις ζωής προκύπτουν από ουσιαστικές συναισθηματικές ικανότητες (στο Φιλίππου και Καραντάνα, 2010). Μέσα από αυτήν τη διαδικασία τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν τη γνώμη και τα συναισθήματά τους, να αποδέχονται και να κατανοούν τη γνώμη των άλλων, να αποκτούν ενσυναίσθηση, να συζητούν τα προβλήματά τους και να ψάχνουν λύσεις με τη βοήθεια άλλων παιδιών και του εκπαιδευτικού. Γενικότερα μαθαίνουν να διαχειρίζονται ευκολότερα συναισθηματικές δυσκολίες.

Σημαντικός παράγοντας ενίσχυσης της συναισθηματικής δεξιότητας είναι η συμμετοχή σε βιωματικές δραστηριότητες (κίνηση, καλλιτεχνικά). Η καινούργια γνώση μπορεί να εντυπωθεί πιο αποτελεσματικά όταν προκύπτει από καταστάσεις που τα παιδιά χρησιμοποιούν το σώμα, τις αισθήσεις και τη φαντασία τους. Εκτός από αυτό, μακροπρόθεσμα, οι στάσεις και οι αξίες των παιδιών διαμορφώνονται σε ένα περιβάλλον όπου συμμετέχουν και έχουν συμβάλλει τα ίδια ώστε να προσαρμοστεί στα μέτρα τους. Με αυτόν τον τρόπο το παιδί συμμετέχει ενεργά και εκφράζει τη γνώμη του χωρίς να

δέχεται παθητικά τις πληροφορίες. Ακόμη, σε μία τάξη πολυπολιτισμική, η αποδοχή και η ένταξη επιτυγχάνεται ευκολότερα μέσα από βιωματικά παιχνίδια και δραστηριότητες (Φιλίππου και Καραντάνα, 2010: 42-43).

Το νηπιαγωγείο, η πρώτη υποχρεωτική βαθμίδα εκπαίδευσης, όπου η παρουσία των παιχνιδιών είναι απαραίτητη, φέρνει μεγάλη ευθύνη τόσο για την καταλληλότητά τους, όσο και για τη διαχείρισή τους έτσι ώστε να επιτευχθεί η επιθυμητή ανάπτυξη των παιδιών (Elliot et tall, 2008: 119). Η επιλογή της κούκλας είναι σημαντική γιατί προσφέρει ευκαιρίες για την ανάλυση πολλών θεμάτων. Μερικές κούκλες που μπορούμε να συναντήσουμε σε ένα νηπιαγωγείο είναι σε ανθρώπινη μορφή και μπορεί να απεικονίζουν άτομα διαφόρων φυλών, με παραδοσιακές ενδυμασίες ή άτομα με κινητικές ή ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (κούκλα σε καρτσάκι, κ.ά.). Σκοπός είναι τα παιδιά της τάξης που αντιμετωπίζουν παρόμοιες «δυσκολίες» να αισθανθούν καλύτερα με την εικόνα τους και γενικότερα όλα τα παιδιά να γνωρίσουν και να κατανοήσουν τις ανάγκες αυτές (Bundy, 2012: 7). Αυτό θα μπορούσε να επιτευχθεί μέσα από το αυθόρμητο παιχνίδι ή και στο πλαίσιο μιας οργανωμένης δραστηριότητας.

Μία κούκλα που διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της διαδικασίας είναι η Persona Doll, μία ιδέα του νηπιαγωγού Kay Taus. Καθώς εργαζόταν σε πολυπολιτισμική τάξη και είχε στόχο να ενδυναμώσει το σεβασμό, έφτιαξε πολλών ειδών τέτοιες κούκλες, δίνοντας έμφαση στα χαρακτηριστικά τους. Οι persona dolls έχουν όνομα, προσωπικότητα και ιστορίες να αφηγηθούν με τη ζωή τους (Rotondo Bisson, 2001). Οι αφηγήσεις με τις κούκλες επιτρέπουν να δημιουργούμε ιστορίες βγαλμένες από τη ζωή και να συνδέουμε το φανταστικό με το πραγματικό σε διαφορετικά χρονικά σημεία. Χρησιμοποιούνται σχεδόν πάντα για τη μελέτη μίας περίπτωσης, η οποία συνήθως αφορά μία προβληματική κατάσταση. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης, η συμπάθεια και η προσπάθεια επίλυσης προβλήματος από τα παιδιά (Etienne et all, 2008: 5, 19).

Όσο η φαντασία στέκεται οδηγός, η κούκλα μπορεί να αξιοποιηθεί σε διάφορες μορφές τέχνης όπως χορός, θέατρο και εικαστικά. Το εκπαιδευτικό πλαίσιο δραστηριοτήτων στο νηπιαγωγείο, μπορεί να δομηθεί είτε χρησιμοποιώντας τις μορφές αυτές ξεχωριστά είτε με τον συνδυασμό τους. Στο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο μία από τις πέντε

ενότητες έχει τίτλο: «Παιδί, Δημιουργία και Έκφραση» και εμπεριέχει υλικό για δραστηριότητες Εικαστικών, Δραματικής Τέχνης και Μουσικής. Η καλλιτεχνική αγωγή στο νηπιαγωγείο είναι απαραίτητη για να αναπτύξουν τα παιδιά πολλαπλές ικανότητες.

Ένα μεγάλο κομμάτι του προγράμματος σχεδιασμού στο νηπιαγωγείο επικεντρώνεται σε δραστηριότητες οργανωμένες και ελεύθερες που συνδέονται με τη χρήση των Εικαστικών. Οι δραστηριότητες στην ενότητα αυτή αξιοποιούν ένα ευρύ φάσμα υλικών. Τα είδη κούκλας που χρησιμοποιούνται στο νηπιαγωγείο ποικίλουν. Ανάλογα με το είδος κουκλοθεάτρου που θα εστιάσει ο εκπαιδευτικός, μπορούν να κατασκευαστούν πολλά είδη κούκλας (Μαγουλιώτης, 2009: 122-139). Η κατασκευή διαφορετικών ειδών κούκλας μπορεί να γίνει ατομικά ή ομαδικά. Αυτό εξαρτάται από το βαθμό δυσκολίας της κούκλας αλλά και από το θέμα που επεξεργάζονται.

Μέσα από τις κατασκευές, το παιδί έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει το περιβάλλον γύρω του, κατανοώντας τα υλικά που χρησιμοποιεί, τις ιδιότητές τους και τις δυνατότητες χρήσης τους. Τα ερεθίσματα για την κατασκευή της κούκλας στο νηπιαγωγείο μπορούν να προκύψουν από την ανάγνωση παραμυθιών ή από έργα κουκλοθεάτρου. Αυτά λειτουργούν υποβοηθητικά για να κατανοήσουν τα παιδιά πώς πρέπει να είναι η μορφή των ηρώων και τι χαρακτηριστικά θα τους δώσουν σύμφωνα με τα υλικά που έχουν μπροστά τους. Συγκεκριμένα, φτιάχνουν κατασκευές κουκλών είτε με τη φαντασία τους είτε ανατρέχοντας στις εικόνες του βιβλίου (Μαγουλιώτης, 2009: 226).

Κεφάλαιο 3^ο: Κούκλες που ζωντανεύουν στον χορό

3.1. Η μαριονέττα στο έργο του Heinrich Von Kleist

Το δοκίμιο του Heinrich Von Kleist (1810) *Über das Marionettentheater* («Οι μαριονέτες», 1996), εμβαθύνει στην μηχανική κίνηση της κούκλας στη σκηνή, η οποία έχει εμπνεύσει πολλές προσωπικότητες της τέχνης στις αρχές του 20ού αιώνα, μεταξύ αυτών και χορογράφοι, να δημιουργήσουν στοιχεία, τα οποία συμβόλιζαν το δυναμικό της νέας τεχνολογίας και τη σταδιακή αντικατάσταση του ανθρώπινου στοιχείου από το μηχανικό στη σκηνή. Οι εν λόγω χορογράφοι ανήκουν στο επαναστατικό ρεύμα του Bauhaus, που αναπτύχθηκε στη Γερμανία και συνέλαβε ο Henry Clement Van de Velde, με διάδοχο τον Walter Gropius. Ο Oskar Schlemmer, στενός συνεργάτης του Gropius, ασχολήθηκε με τη μηχανική στιλιστικά κίνηση των χορευτών σε πολλά έργα που δημιούργησε, επηρεασμένος από το δοκίμιο του Kleist.^{iv} Σε αυτά τα έργα, άλλαξε το ανθρώπινο σώμα με τη χρήση κοστούμιών και μάσκας, τα οποία συχνά έδιναν έμφαση στις στιλιστικές ιδιοσυγκρασίες των χορευτών, ένα θέμα που θα αναλυθεί στη συνέχεια της εργασίας (Bayer et al, 1975).

Στην έκδοση του βιβλίου του Kleist στην ελληνική γλώσσα σημειώνεται:

«[οι μαριονέτες] μπορούν να θεωρηθούν σαν ένα μανιφέστο που καλεί στην αποκατάσταση ενός κατώτερου είδους και το προάγει σε θεατρικό πρότυπο. Ή σαν ένας στοχασμός πάνω στο αμάρτημα και τη σωτηρία - οπότε το κείμενο αυτό θα έδινε το κλειδί του Kleist. Αυτές οι δύο αναγνώσεις [...] ίσως όμως να προδίδουν, και η μία και η άλλη, αυτό που συνδυάζει την ιδιαιτερότητα και τη δύναμη, τη σχεδόν ιλιγγιώδη, των Μαριονεττών [...]» (Kleist, 1996).

Ο Kleist για αρκετά χρόνια ήταν αφοσιωμένος στη συγγραφή κειμένων και θεατρικών έργων. Δημοσίευε τα κείμενά του σε ένα περιοδικό που εξέδιδε ο ίδιος, το *Phobus*, καθώς και στην εφημερίδα του, *Berliner Abendblätter*. Τα έργα του ενέπνευσαν ρεαλιστές, νατουραλιστές, εξπρεσιονιστές και υπαρξιστές συγγραφείς. Στο δοκίμιο του *Über das Marionettentheater* 1810, υποστηρίζει ότι οι μαριονέττες κινούνται με μεγαλύτερη χάρη από το ανθρώπινο σώμα. Και προσθέτει ότι μία παράσταση με μαριονέττες αποδίδει καλύτερα μία κατάσταση πάνω στη σκηνή από έναν ηθοποιό που χρειάζεται να προσποιηθεί ότι παίζει κάποιο ρόλο.

Ο Kleist, κάποια στιγμή συναντήθηκε με έναν χορευτή της Όπερας, ο οποίος χειριζόταν μαριονέτες. Η συζήτησή τους γύρω από το θέμα αυτό εκφράζει τον αμοιβαίο θαυμασμό τους για τη μαγική κίνηση της μαριονέτας. Ο ηθοποιός εξήγησε πώς επιτυγχάνεται η κίνηση στις μαριονέτες. Κάθε μαριονέτα έχει ένα κέντρο βάρους. Αν αυτό το σημείο καταφέρει να το βρει ο κουκλοπαίχτης, τότε η μαριονέτα θα ξεδιπλώσει τις κινήσεις της στη σκηνή. Επιπλέον, ο ηθοποιός αρνήθηκε ότι το κουκλοθέατρο με μαριονέτες είναι κάτι άψυχο και δικαιολόγησε την άποψή του λέγοντας ότι αν ο ίδιος έφτιαχνε μία μαριονέτα θα είχε χορευτικές ικανότητες που κανένας άνθρωπος δεν θα μπορούσε να τις ακολουθήσει. Συνεχίζει, τονίζοντας ότι ένα πλεονέκτημα που έχουν οι μαριονέτες απέναντι στους χορευτές, είναι η έλλειψη φιλαρέσκειας. Οι μαριονέτες, ελεύθερες από τους νόμους της βαρύτητας, κινούνται μηχανικά χωρίς να ακκίζονται, κάτι που δεν συναντάμε στους περισσότερους χορευτές.

Τα λόγια που χρησιμοποίησε ο ηθοποιός, στην προσπάθεια να πείσει τον Kleist ότι οι μαριονέτες έχουν περισσότερη χάρη από τους ανθρώπους είναι τα εξής:

«Οι κούκλες χρειάζονται το έδαφος όπως τ' αερικά, για να το αγγίζουν και να ξαναζωντανεύουν την ορμή τους πάνω στο στιγμιαίο εμπόδιο· εμείς το έδαφος το χρειαζόμαστε για να πατούμε, να ξαποσταίνουμε απ' την προσπάθεια του χορού: μια στιγμή που, ολοφάνερα, ο χορός σταματά, εμποδίζεται να ξαναρχίσει, και που θα πρέπει να εξαφανιστεί κατά το δυνατόν» (Von Kleist, 11-28).

Σε γενικές γραμμές, αυτό το δοκίμιο προφητεύει την πρωτοκαθεδρία του σκηνοθέτη στο θέατρο του 20ού αιώνα, από τον οποίο εξαρτάται αποκλειστικά η θεατρική παράσταση, όπως και το γεγονός ότι η κίνηση της μαριονέτας εξαρτάται από τον χειριστή της. Επίσης, υποδεικνύει τη μαριονέτα ως το τέλειο πρότυπο της φυσικής και ανεπιτήδευτης κίνησης, σε σχέση με τους συνηθισμένους ακκισμούς της κίνησης των ηθοποιών, που έχουν γνώση της προσποίησης της τέχνης τους.

Ο Oskar Schlemmer, εμπνευστής του Bauhaus, καθώς και χορογράφος του *Triadisches Ballett*, (Τριαδικού Μπαλέτου), δημιούργησε έργα με μία ομάδα χορευτών, τα οποία ήταν ενταγμένα σε ένα γεωμετρικό πεδίο επί σκηνής. Οι χορευτές φορούσαν κοστούμια σε διάφορα γεωμετρικά σχήματα τα οποία δεν θύμιζαν ανθρώπους ούτε κούκλες. Επιπλέον, τα καλυμμένα σώματά τους δεν κινούνταν με ευλυγισία και ίσως αυτό να αποτέλεσε έναν από

τους παράγοντες που το φύλο των χορευτών δεν ήταν διακριτό. Από τις χορογραφίες απουσιάζει τόσο η πλοκή όσο και η προσωπικότητα των χορευτών (Koss, 2003·Αλεξανδρίδου et all, 2012: 98-99).



Οι Werner Siedhoff, Oskar Schlemmer, Roman Clemens and Andor Weininger στο
“Pantomime Treppenwitz”, Dessau, 1927

Photo: Erich Consemüller

3.2. Ο άνθρωπος-κούκλα

Οι αντιλήψεις για το ρόλο της κούκλας διαμορφώνονται σύμφωνα με την εκάστοτε εποχή, όπως θα δούμε και στη συνέχεια της εργασίας. Μία διαφορετική και τελείως σύγχρονη προσέγγιση της έννοιας της κούκλας συναντάμε στον cyborg performer Stelrac (Στέλιος Αρκαδίου). Ο Sterlac έχει διχάσει αρκετό κόσμο όσον αφορά το είδος θεάματος που προσφέρει, για το αν αυτό μπορεί να ενταχθεί στον κόσμο της Τέχνης. Αρκετοί τον

αποκαλούν «σύγχρονη μαριονέττα». Χαρακτηριστικές είναι δύο εμφανίσεις του. Θέλοντας να αποποιηθεί την ανθρώπινη φύση του εμφανιζόταν αιωρούμενος από διάφορα αντικείμενα, όπως γερανούς, γάντζους, από τους οποίους κρέμονταν σχοινιά κρατώντας τον στον αέρα. Σε αυτή τη στάση στεκόταν για αρκετή ώρα μετατρέποντας το σώμα του σε ένα άψυχο ανδρείκελο. Η εμφάνιση αυτή πήρε το όνομα “Street suspension” και έλαβε μέρος στη Νέα Υόρκη το 1984 (Αλεξανδρίδου et all, 2012: 99-100).



Street suspension performance by Stelarc, NY 1984.

Photo: Nina Kuo

Ένα διαφορετικό project, το “Ping Body” (1996), μεταμόρφωσε τον Sterlac σε μία ζωντανή μαριονέττα. Σε αυτό το project χρησιμοποιήθηκαν όργανα για μετρήσεις του αίματος, των παλμών κ.ά. Το σημαντικό στοιχείο στο project ήταν η παρουσία αισθητήρων που ήλεγχαν τις κινήσεις των άκρων στο σώμα του δημιουργώντας χορογραφίες. Επιπλέον στο δεξί του χέρι υπήρχε ένα μηχανικό χέρι που δημιουργούσε κινήσεις. Η χορογραφία περιλάμβανε από τις φυσικές κινήσεις του σώματος, του μηχανικού χεριού και του ηλεκτρικού ρεύματος. Ο

Sterlac είχε απαλλαχθεί από την ανθρώπινη υπόστασή του, αφήνοντας τον έλεγχο του σώματός του στους θεατές, οι οποίοι τον χειρίζονταν με διάφορα κουμπιά (Αλεξανδρίδου et all, 2012: 102-104).

Εκτός από τις παραπάνω πληροφορίες που αφορούν τη σύγχρονη δημιουργία στις τέχνες, στη διάρκεια του 18ου, 19ου και του 20ού αιώνα, σε πολλά έργα του μπαλέτου η μηχανική ζωή πήρε τη μορφή ανθρώπινων χαρακτήρων. Σύμφωνα με την Παρούση (2012): «Η θεατρική κούκλα (...) είναι ένα άψυχο αντικείμενο μέχρις ότου η κίνηση του χειριστή θα προεκταθεί στην κίνηση της κούκλας και θα ταυτιστεί με αυτήν. Δίνοντάς της κίνηση, ο χειριστής φέρνει στη σκηνή, συμβατικά αλλά αναγκαστικά, την έννοια της ζωής, όποιο κι αν είναι το θέμα του έργου του» (Παρούση στο Γκόβας et all, 2012: 299).

Και στα τρία έργα, τα οποία περιγράφονται συνοπτικά στη συνέχεια της εργασίας και τα οποία είναι *Petrushka*, *Coppelia*, *Nutcracker*, τα παιχνίδια ζωντανεύουν μέσα από την κίνησή του σώματος στο χορό και συμπεριφέρονται σαν να είναι ανθρώπινα όντα (Barboussi and Kourti, 2013).

3.3. Petrushka

Το έργο του μπαλέτου με τον τίτλο «Πετρούσκα» (*Petrushka*) παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο Théâtre du Châtelet στο Παρίσι το 1911, από τα Ρωσικά Μπαλέτα του Sergei Diaghilev, σε μουσική Igor Stravinsky, κοστούμια Alexander Benois και χορογραφία του Michel Fokine. Στον ομώνυμο ρόλο πρωταγωνιστούσε ο χορευτής-θρύλος Vaslav Nijinsky, ενώ στον ρόλο της μπαλαρίνας πρωταγωνιστούσε η Tamara Karsavina. Οι χαρακτήρες του έργου, στην πλειονότητα κούκλες, έχουν ιστορικές καταβολές και σχέσεις. Η Μπαλαρίνα είναι συνέχεια της Κολομπίνας, ο Μαυριτανός (Moor) μεσαιωνικός απόγονος των Τούρκων, ο Μάγος (Showman) αντιπροσωπεύει, ενδεχομένως, γιατρούς-τσαρλατάνους της εποχής, ενώ ο Πετρούσκα είναι απόγονος του Πιερότου. Τέλος, στις σκηνές του έργου συμμετέχει ένα πλήθος ανθρώπων, οι οποίοι παρακολουθούν τις εορταστικές εκδηλώσεις στην πλατεία του χωριού και συμμετέχουν ενεργητικά στις δράσεις μέσω του χορού (Kirstein, 1971:194·Ritter, 1989).

Υπόθεση

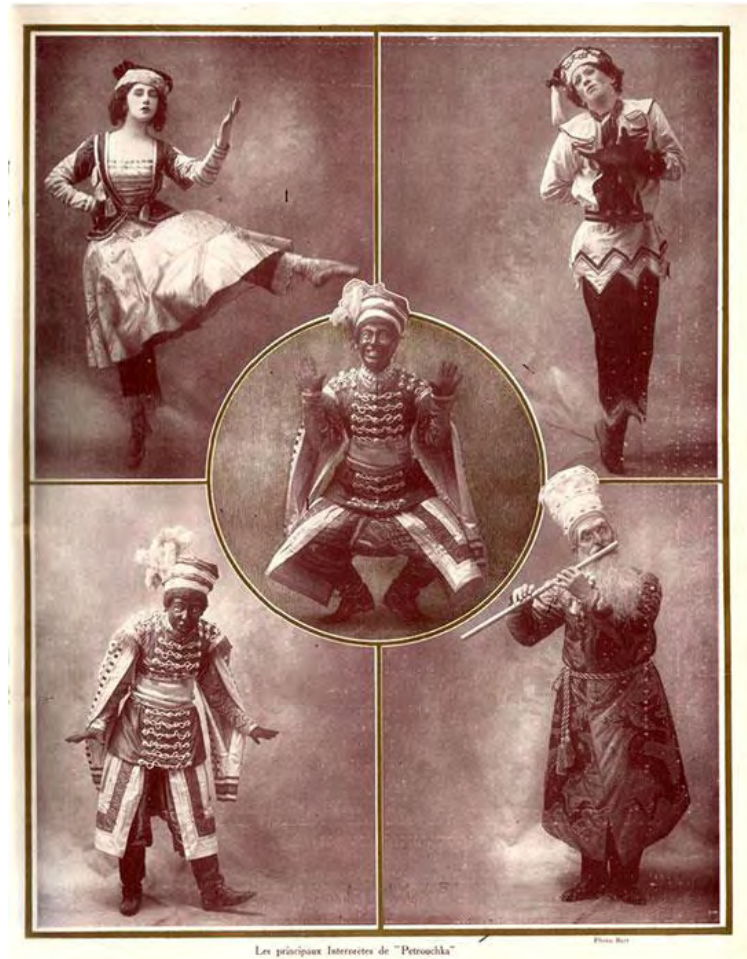
Το έργο αποτελείται από τέσσερις σκηνές και εκτυλίσσεται στη διάρκεια ενός ρωσικού φεστιβάλ καρναβαλιού, το ονομαζόμενο *Shroveti de festival*. Στην πρώτη σκηνή, το πλήθος παρακολουθεί χορευτικές επιδείξεις και συμμετέχει σε διάφορες δοκιμασίες. Κάποια στιγμή, εμφανίζεται ο Μάγος, ο οποίος συχνά αποκαλείται και Τσαρλατάνος, και όταν καταφέρει να τραβήξει τα βλέμματα του κόσμου πάνω του, ξεκινά την παράσταση. Αρχικά, παίζει με το φλάουτο μία μελωδία. Στη συνέχεια, γνωρίζει στο κοινό, το οποίο αποτελείται από χωρικούς, αστυνομικούς, χορευτές δρόμου και τσιγγάνους, τρεις κούκλες, οι οποίες σταδιακά εμψυχώνονται από τη μαγική του μελωδία. Είναι ο Πετρούσκα, η Μπαλαρίνα και ο Μαυριτανός, όρος που χρησιμοποιείται για Άραβες μουσουλμανικής καταγωγής. Οι κούκλες κρέμονται από νήματα σε ένα μαύρο κουτί, το οποίο αναπαριστά κουκλοθέατρο, μέσα στη σκηνή του θεάτρου.

Ο Μάγος δίνει ζωή και ρυθμό στις κούκλες με τη μελωδία του, οι οποίες βγαίνουν από το μαύρο κουτί και ξεκινούν να χορεύουν έναν παραδοσιακό ρωσικό χορό. Κατά τη διάρκεια του χορού, ειδικά τη στιγμή που η Μπαλαρίνα αρχίζει το σόλο της, ο Πετρούσκα γέρνει στο πλευρό της. Εκείνη σταματά στιγμιαία, ενώ ο Μάγος τον απομακρύνει. Ο Πετρούσκα, φανερά στενοχωρημένος, παίρνει ένα ρόπαλο και χτυπάει τον Μαυριτανό. Στη συνέχεια του βάζει τρικλοποδιά και πέφτει. Ο Πετρούσκα, ερωτευμένος με την Μπαλαρίνα, αντιστέκεται στις υποδείξεις του Μάγου. Βλέποντας ότι ο Μαυριτανός αποτελεί απειλή, προσπαθεί να τον εξουδετερώσει με απερίσκεπτο τρόπο.

Στη δεύτερη σκηνή, ο Πετρούσκα οδηγείται από τον Μάγο στο σκοτεινό παρασκήνιο. Η θλίψη κυριεύει το πρόσωπό του, λόγω του ότι απομακρύνθηκε από την Μπαλαρίνα και σκουπίζει τα «φανταστικά» του δάκρυα. Μετά, μπαίνει στο καμαρίνι η Μπαλαρίνα και ο Πετρούσκα φανερά χαρούμενος χορεύει. Ο Μάγος οδηγεί την Μπαλαρίνα ξανά στη σκηνή και ο Πετρούσκα πληγωμένος την αναζητά, χτυπώντας την πόρτα μέχρι τη στιγμή που θα ξαπλώσει απαρηγόρητος στο έδαφος.

Η τρίτη σκηνή εκτυλίσσεται στο δωμάτιο του Μαυριτανού. Η Μπαλαρίνα, φανερά ερωτευμένη μαζί του, χορεύει μόνο για αυτόν. Ο Πετρούσκα την παρατηρεί από τη χαραμάδα της πόρτας και θαυμάζει την απaráμιλλη ομορφιά της. Στη συνέχεια, ο

Μαυριτανός την συνοδεύει στο χορό και κατόπιν καθισμένοι στον καναπέ, απολαμβάνουν τη ζωή ως ερωτευμένοι. Ο Πετρούσκα μπαίνει στο δωμάτιο και προσπαθεί να αγκαλιάσει την Μπαλαρίνα. Ο Μαυριτανός οργισμένος τον διώχνει έξω από το δωμάτιο.



Η Tamara Karsavina στο ρόλο της Μπαλαρίνας,
Ο Vaslav Nijinsky στο ρόλο του Petrushka,
Ο Alexander Orlov στο ρόλο του Μαυριτανού
και ο Enrico Cechetti στο ρόλο του Μάγου.

Εικόνα από το αυθεντικό πρόγραμμα του έργου Petrushka, Παρίσι 1911

Η τέταρτη και τελευταία σκηνή, εκτυλίσσεται με τον Μαυριτανό να κυνηγά τον Πετρούσκα με ένα χατζάρι, μπροστά στο πλήθος που παρακολουθεί. Η Μπαλαρίνα προσπαθεί να τον εμποδίσει. Το τέλος είναι εντυπωσιακό, καθώς ο Πετρούσκα σκοτώνεται και παρατηρούμε τη μάσκα που έχει στο πρόσωπό του να σπάει, φανερώνοντας την ανθρώπινη πλευρά του. Λίγο πριν ξεψυχήσει, δακρύζει και μία κοπέλα από το πλήθος σκουπίζει τα δάκρυα από τα μάτια του. Ο Πετρούσκα κείται στο έδαφος νεκρός. Ο Μάγος προσπαθεί να τον συνεφέρει για να αποδείξει στο κοινό ότι δεν είναι τίποτα άλλο παρά μία κούκλα, αλλά χωρίς αποτέλεσμα. Στο τέλος, το φάντασμα του Πετρούσκα αναδύεται πάνω από τη σκηνή του κουκλοθεάτρου και ο Μάγος φεύγει τρομαγμένος. Το πιο σημαντικό δραματουργικά στοιχείο στο έργο είναι η στιγμή που στάζει το αίμα από το άψυχο σώμα του Πετρούσκα πάνω στο λευκό χιόνι που καλύπτει την πλατεία.

Ερμηνεία

Στο έργο φανερώνεται η ανθρώπινη πτυχή στα σώματα των ηρώων-παιχνιδιών. Τα συναισθήματα που αναδύονται και επηρεάζουν τις πράξεις τους είναι η αγάπη, η θλίψη, η οργή, η εκδίκηση. Οι τρεις κούκλες, από τη στιγμή που ζωντανεύουν πάνω στη θεατρική σκηνή, μεταφέρονται στην ανθρώπινη πραγματικότητα. Ξεχνούν την άψυχη φύση τους και εμπλέκονται σε μία ιστορία, φτιαγμένη από τους ίδιους, ασυνείδητα, που συνεχίζει πίσω από τα παρασκήνια. Η ιστορία παρασύρει τις μαριονέττες σε ένα ερωτικό τρίγωνο, καθώς η Μπαλαρίνα βρίσκεται στην καρδιά των δύο αντρών. Το τέλος όμως δεν είναι αίσιο, γιατί και οι δύο την διεκδικούν και μονομαχούν σε κάθε ευκαιρία. Ο Μαυριτανός, ως ισχυρός και δυνατότερος, επικρατεί, ενώ ο Πετρούσκα συνθλίβεται καθώς η μόνη δύναμη που έχει είναι η αγάπη του για την Μπαλαρίνα.

Στην τελευταία σκηνή, ο Πετρούσκα αποποιείται τη φύση του ως άψυχη μαριονέττα και παρουσιάζει τον ανθρώπινό του εαυτό. Τα συναισθήματα του πόνου και θλίψης που νιώθει, σπάνε τη μάσκα και αποκαλύπτουν δάκρυα στα μάτια του. Αξιοσημείωτη στιγμή στο έργο είναι όταν το φάντασμα του Πετρούσκα προβάλλει στην κορυφή της θεατρικής σκηνής. Ο Μάγος τους έδωσε ζωή, αλλά δεν πίστεψε ότι θα ένιωθαν ανθρώπινα συναισθήματα. Ο Πετρούσκα ερωτεύεται την Μπαλαρίνα, όμως ο Μάγος τον εμποδίζει, κρατώντας τον παγιδευμένο στο κελί του. Στο τέλος, ο Μάγος προσπαθεί να πείσει τον κόσμο που αντιδρά με συναισθήματα φόβου, ότι ο Πετρούσκα είναι μόνο μία κούκλα. Εκείνος όμως

εμφανίζεται πάνω από τη σκηνή του κουκλοθέατρου, με πληγωμένο και αδύναμο σώμα για να επιβεβαιώσει το αντίθετο. Η κούκλα –Πετρούσκα είναι αθάνατη. Και το χιόνι εξακολουθεί να πέφτει ανάλαφρα πάνω στη σκηνή.^v

3.4. Coppelia

Η Κοπέλια (Coppelia) ή *The Girl with Enamel Eyes*, ανήκει στον μικρό αλλά εκλεκτό κύκλο των μπαλέτων του 19ου αιώνα που έχουν επιβιώσει μέχρι σήμερα. Το έργο πρωτοπαρουσιάστηκε στην Όπερα του Παρισιού το 1870, σε χορογραφία του Arthur Saint-Leon, μουσική Leo Delibes και λιμπρέτο βασισμένο στο έργο του E.T.A. Hoffman *Der Sandman/ The Sandman* (1815) (Kirstein, 1971:170).

Υπόθεση

Η πλοκή του έργου εκτυλίσσεται στη Γαλικία (επαρχία της Αυστρο-Ουγγαρίας) και αναφέρεται σε μια νεαρή, την Coppelia, η οποία είναι κόρη ενός κατασκευαστή παιχνιδιών του Doctor Coppelius. Η Κοπέλια κάθεται στο μπαλκόνι της καθημερινά, χωρίς να μιλάει σε κανέναν. Ένας νέος άνδρας, ο Franz, είναι ερωτευμένος μαζί της παρά το γεγονός ότι είναι αρραβωνιασμένος. Η αρραβωνιαστικιά του, η Swanhilda, σύντομα ανακαλύπτει ότι Coppelia είναι κούκλα που ανήκει στον Doctor Coppelius, ο οποίος προσπαθεί να της εμφυσήσει ζωή. Εκείνη αποφασίζει να υποδυθεί την κούκλα, προκειμένου να κερδίσει την αγάπη του Franz. Τελικά, αφού αποκαλυφθεί η αλήθεια, οι δυο νέοι, η Swanhilda και ο Franz παντρεύονται.



Η Paloma Herrera στο ρόλο της Coppelia

Photo: Rosalie O'Connor

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το λιμπρέτο βασίζεται στο έργο του Hoffmann, του σπουδαίου Γερμανού συγγραφέα. Η αρχική μικρή ιστορία εξελίχθηκε σε ένα εκθαμβωτικό θεατρικό έργο, με στοιχεία μπαλέτου και παραδοσιακών χορών. Μία μορφή κριτικής που ασκείται στο έργο είναι η δυσκολία στο ρόλο της πρωταγωνίστριας, καθώς χορεύει σε όλες τις σκηνές.

Η παράσταση αποτελείται από τρεις πράξεις. Η πρώτη ξεκινά με την Coppelia να κάθεται στο παράθυρο, σκυμμένη πάνω από ένα βιβλίο. Ο κόσμος που περνά κάτω από το παράθυρο προσπαθεί να της τραβήξει την προσοχή, χωρίς όμως αποτέλεσμα. Κάποια στιγμή, ο Franz της στέλνει ένα φιλί και η μαριονέττα για πρώτη φορά σηκώνεται μηχανικά από τη θέση της και κάθεται ξανά. Ο νεαρός ενθουσιασμένος γυρνά να την κοιτάξει πάλι, όμως εκείνη έχει φύγει. Η αρραβωνιαστικιά του, η Swanhilda, τον βλέπει και φεύγει εξοργισμένη από συναισθήματα ζήλειας.

Καθώς πέφτει η νύχτα, ο Doctor Coppelius φεύγει από το σπίτι, αλλά τα κλειδιά (εσκεμμένα ή όχι) του πέφτουν στον δρόμο. Η Swanilda τα χρησιμοποιεί για να μπει με τις φίλες της στο σπίτι. Την ίδια ώρα, ο Franz με μια σκάλα, προσπαθεί να ανέβει στο παράθυρο. Η

δεύτερη σκηνή ξεδιπλώνεται στο σπίτι του Doctor Coppelius. Η Swanilda με τις φίλες της προσπαθούν να βρουν τρόπο να κινηθεί η Coppelia. Την πλησιάζει, την επεξεργάζεται, της πειράζει το φόρεμα, εκείνη όμως παραμένει απτόητη και ακίνητη.

Ξαφνικά, επιστρέφει ο Doctor Coppelius και εκείνες κρύβονται. Στη συνέχεια, βλέπει τον Franz, ο οποίος κατάφερε να ανέβει στο σπίτι και αφού συμφιλιωθούν, τον ξεγελά, δίνοντας του να πει ένα μαγικό φίλτρο. Ο Franz πέφτει στο τραπέζι λιπόθυμος. Τότε ο Doctor Coppelius τον πλησιάζει και προσπαθεί να πάρει την ανθρώπινη υπόστασή του για να την εμφυσήσει στην Coppelia. Σαν θαύμα, εκείνη ζωντανεύει και κινείται σύμφωνα με τις οδηγίες του. Παρόλα αυτά, δεν είναι υπάκουη όπως η μαριονέττα, καθώς φέρεται με καπρίτσιο και συχνά άρνηση. Στην πραγματικότητα, η κούκλα είναι η Swanilda, η οποία μπήκε στη ντουλάπα, όπου ήταν η Coppelia και φόρεσε τα ρούχα της.

Κάθε φορά που ο Doctor Coppelius στρέφει το βλέμμα του αλλού, εκείνη προσπαθεί να ξυπνήσει τον Franz για να διαφύγουν. Μετά από λίγο, η Swanilda προδίδεται, καθώς έχει κουραστεί από τις χορευτικές δοκιμασίες που τις έχει επιβάλλει ο κατασκευαστής παιχνιδιών. Στη ροή της ιστορίας, καλεί τις φίλες της και από κοινού προτρέπουν τις άλλες κούκλες να κινηθούν. Όσο εκείνες κρατούν τον Doctor Coppelius, η ίδια καταφέρνει να ξυπνήσει τον Franz. Λίγο πριν φύγουν, ανοίγει την ντουλάπα και παρουσιάζει την Coppelia άψυχη και γερμένη στην καρέκλα. Ο Franz, ύστερα από αυτή την περιπέτεια, κατανοεί ότι ήταν ανούσιο να έχει ερωτευτεί μια άψυχη κούκλα.

Η τρίτη και τελευταία σκηνή του έργου παρουσιάζει τους εορτασμούς που γίνονται στον γάμο της Swanilda με τον Franz. Ο Doctor Coppelius, κατασκευαστής παιχνιδιών, επίδοξος μάγος ή και προάγγελος της ανάπτυξης της επιστήμης για τους σημερινούς ερευνητές, για παράδειγμα της κλωνοποίησης, αποζημιώνεται για τις ζημιές που έχουν προκληθεί στο σπίτι του και καλείται να παραστεί στο γάμο. Το έργο ολοκληρώνεται με τον χαρούμενο γαμήλιο χορό της Swanilda και του Franz.

Ερμηνεία

Ο Hoffmann έγραψε την ιστορία το 1870, δέκα χρόνια μετά τη Βιομηχανική επανάσταση. Την περίοδο αυτή, η Ευρώπη πλημμύρισε από αυτόματες μηχανές, που θα διευκόλυναν τους

ανθρώπους στη ζωή και το επάγγελμά τους. Συνεπώς, ήταν μία εποχή που οι αυτοκινούμενες κούκλες ήταν σε έξαρση. Κάποιες ήταν ρυθμισμένες να τραγουδούν, να χορεύουν, να παίζουν μουσικά όργανα και να μιλούν. Οι άνθρωποι ήταν ενθουσιασμένοι, αλλά παράλληλα και προβληματισμένοι. Οι κούκλες κινούνταν με δική τους βούληση, αλλά υπήρχε μέσα τους ένας μηχανισμός. Πολλοί θεωρούσαν ότι ήταν σατανικές, καθώς έμοιαζαν με ανθρώπους, όμως δεν είχαν ψυχή.

Ένας ακόμα προβληματισμός ήταν ότι το εργατικό δυναμικό είχε αντικατασταθεί από μηχανές, γεγονός που έκανε πολλούς ανθρώπους να αναρωτιούνται σε τι διαφέρουν πραγματικά από τις κούκλες. Πριν την Βιομηχανική επανάσταση, οι άνθρωποι ρύθμιζαν το ωράριο εργασίας τους, τον τρόπο με τον οποίο δούλευαν και τους συνεργάτες τους. Μετά το 1860, με την εισαγωγή των μηχανημάτων στις βιομηχανίες, οι ρόλοι αντιστράφηκαν. Οι εργαζόμενοι έπρεπε να ικανοποιούν τις ανάγκες της μηχανής. Τα μηχανήματα έμμεσα εξουσίαζαν τον άνθρωπο με τον ίδιο τρόπο που οι μηχανισμοί επηρέαζαν τις κινήσεις των μαριονεττών.

Πολλοί άντρες της εποχής, κατέφυγαν στο πλευρό μιας αυτόματης κούκλας. Παρόλα αυτά, για να πείσουν τους εαυτούς τους ότι δεν ήταν ερωτευμένοι με μία άψυχη κούκλα, τόνιζαν τα ελαττώματά τους. Στην πραγματικότητα, γοητεύονταν από την αψεγάδιαστη εμφάνιση και τα χαρίσματά τους. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει στην Coppelia. Ο Franz, γοητευμένος από την τελειότητα της κούκλας, την ερωτεύεται. Τη στιγμή που περνά κάτω από το παράθυρο και της στέλνει φιλιά, εκείνη σηκώνεται μηχανικά. Ο Franz ενθουσιάζεται, καθώς νομίζει ότι ανταποκρίθηκε στο κάλεσμά του, όμως, στην πραγματικότητα την είχε κινήσει μηχανικά ο Doctor Coppelius. Η πεποίθησή του για την ανθρώπινη φύση της τον παρέσυρε σε ουτοπικές σκέψεις, γεγονός που τον απομάκρυνε από την Swanilda.

Και στο έργο του Hoffman, ο πρωταγωνιστής ήταν ερωτευμένος με την κούκλα, παρόλο που ήξερε ότι είναι άψυχη. Καθόταν μαζί της πολλές ώρες και της διάβαζε όσα ποιήματα είχε γράψει. Ήταν ενθουσιασμένος να της μιλά, ενώ εκείνη τον κοίταζε στα μάτια, χωρίς να αντιδρά. Όταν της φιλούσε το χέρι, εκείνη έλεγε: “Ah, ah! Good night my dearest.” Τότε εκείνος πήγαινε κλαίγοντας στο δωμάτιό του και μιλούσε στον εαυτό του: “How beautiful, how profound is her mind. Only you, only you truly understand me” (Hoffman, 1815: 118).

Στο έργο παρατηρούμε να συγκρούονται, το παρελθόν και το μέλλον. Από τη μία πλευρά, παρουσιάζονται οι άνθρωποι που χορεύουν παραδοσιακούς χορούς και από την άλλη φανερώνεται η αρχή του αυτοματισμού μέσα από τους μηχανισμούς που έχουν οι κούκλες για να κινούνται. Ο Doctor Coppelius χρησιμοποιεί τις γνώσεις του για να φτιάξει αυτόματες κούκλες ή και να εμφυσήσει ζωή στην ύλη, πριν από τους επιστήμονες του 20ού αιώνα. Η Swanilda, αν και νεαρή, παραμένει παραδοσιακή στις απόψεις και τη συμπεριφορά της. Μια ενδεικτική απόδειξη για τα παραπάνω είναι ο τρόπος με τον οποίο πασχίζει να μαντέψει αν θα την παντρευτεί ο Franz. Τοποθετεί το στάχυ στο αντί της και αν καταφέρει να ακούσει κάποιο ήχο αυτό σημαίνει ότι ο Franz την αγαπά. Δυστυχώς όμως δεν μπορούσε να ακούσει κάτι, με επακόλουθο να την καταλάβουν συναισθήματα αμφιβολίας και ζήλια.^{vi}

3.5. Nutcracker

Ο Καρυοθραύστης είναι επίσης ένα παραμύθι που έχει γράψει ο Hoffman με τίτλο *The Nutcracker and the King of Mice* (Ο Καρυοθραύστης και ο Βασιλιάς των Ποντικιών). Η ιστορία, που χρονολογείται στο 1816, αρχικά δεν θεωρήθηκε κατάλληλη για παιδιά. Όμως, το 1844, ο Γάλλος πρεσβύτερος Alexander Dumas, τροποποίησε την ιστορία κατάλληλα, ώστε να προορίζεται και για παιδιά. Η πρώτη παράσταση του Καρυοθραύστη πραγματοποιήθηκε το 1892 στο Mariinsky Theatre της Ρωσίας και αποτέλεσε καρπό της συνεργασίας των χορογράφων Lev Ivanov, Marius Petipa και του συνθέτη Peter Ilyich Tchaikovsky.

Υπόθεση

Η παράσταση χωρίζεται σε δύο πράξεις, που συμβαίνουν στο εσωτερικό ενός σπιτιού και στο νησί των ζαχαρωτών (*Land of the Sweets*). Η πρώτη σκηνή διαδραματίζεται στο σπίτι της πρωταγωνίστριας την ημέρα των Χριστουγέννων. Η μικρή Marie ή αλλιώς Clara μαζί με την οικογένειά της γιορτάζουν μαζί με αγαπημένους καλεσμένους τους. Η βραδιά κυλάει χαρούμενα και όλοι χορεύουν χαμογελαστοί και διασκεδάζουν. Κάποια στιγμή φτάνει στο σπίτι ο νονός της πρωταγωνίστριας, ο Herr Drosselmeyer, ο οποίος επιδεικνύει τις μαγικές του ικανότητες, φορώντας κατάλληλη στολή, για να ενθουσιάσει τα παιδιά.

Αρχικά, παρουσιάζει τρεις κούκλες με ανθρώπινη μορφή, οι οποίες ζωντανεύουν με τις μαγικές του κινήσεις και αρχίζουν να χορεύουν. Τα παιδιά ενθουσιασμένα, προσπαθούν να μιμηθούν το χορό τους. Αργότερα, τους παρουσιάζει ένα άλλο ξεχωριστό δώρο, τον Καρυοθραύστη. Τα παιδιά μάλλον δείχνουν απαρέσκεια για την συγκεκριμένη κούκλα και κανένα δεν θέλει να την αποκτήσει. Παρόλα αυτά, η Clara έχει διαφορετική εντύπωση και ανυπομονεί να πάρει τον Καρυοθραύστη στην αγκαλιά της. Στη συνέχεια, φτιάχνουν έναν κύκλο και χορεύουν. Μετά από λίγη ώρα, η Clara χορεύει με τον Καρυοθραύστη, όμως ο μικρός της αδερφός Fritz τρέχει προς το μέρος της, αρπάζει τον Καρυοθραύστη και τον καταστρέφει. Ο νονός της τον επισκευάζει και της τον δίνει για να συνεχίσουν το χορό τους. Ο αδερφός της με τους φίλους τους δεν τους αφήνουν να απολαύσουν το χορό, καθώς τους κυνηγούν. Ύστερα από αρκετή ώρα, η βραδιά τελειώνει και η Clara κοιμάται αγκαλιά με τον Καρυοθραύστη.

Η δεύτερη σκηνή της πρώτης πράξης ξεδιπλώνει το όνειρο της Clara. Ξεκινά στο χώρο που έγινε το χριστουγεννιάτικο ρεβεγιόν. Η μόνη διαφορά είναι πως το δέντρο στη φαντασία της Clara είναι πράσινο και πελώριο. Μπροστά παρουσιάζεται ο Καρυοθραύστης, ο οποίος έχει ανθρώπινη μορφή. Καθώς είναι βράδυ, τα ποντίκια βρήκαν ευκαιρία να ξεμυτίσουν και να κλέψουν ένα μεγάλο κομμάτι τυρί. Στο χώρο εμφανίζεται η Clara που θέλει να συναντήσει τον Καρυοθραύστη, αλλά εκείνος έχει φύγει. Ξαφνικά, την βλέπουν τα ποντίκια και επιχειρούν να την αγγίξουν. Εκείνη πανικόβλητη κάθεται στην πολυθρόνα και τα ποντίκια την πολιορκούν. Στη συνέχεια, εμφανίζεται ο αρχηγός των ποντικιών και εκείνα τον προσκυνούν υποταγμένα.

Σε λίγο, στρατιωτάκια πεζά και έφιππα σε άλογα έρχονται να πολεμήσουν τα ποντίκια, όμως χωρίς αποτέλεσμα. Ακόμα και οι κούκλες που χόρεψαν στην αρχή προσπάθησαν να τα απομακρύνουν, αλλά τα ποντίκια τις εξωθούν από τη σκηνή. Κατόπιν, έρχεται ο Καρυοθραύστης με τα στρατιωτάκια και ξιφομαχεί με τον αρχηγό τους. Η Clara, πανικόβλητη μήπως τραυματιστεί ο Καρυοθραύστης, πετά στον Βασιλιά των ποντικιών το υπόδημά της με αποτέλεσμα να τον σκοτώσει.

Η ονειροπόληση περνά στο μέλλον, όπου οι δυο πρωταγωνιστές έχουν ενηλικιωθεί και χορεύουν έναν ρομαντικό χορό. Ο Καρυοθραύστης είναι πρίγκιπας και μαζί με την Clara ξεκινούν το ταξίδι με προορισμό το βασίλειό του, *Land of the Sweets*. Στη διαδρομή περνούν

μέσα από ένα δάσος και συναντούν τις χιονονιφάδες (Snowflakes), οι οποίες χορεύουν για το ζευγάρι. Στη δεύτερη πράξη, φτάνουν στο νησί και τα ζαχαρωτά χορεύουν για να τους διασκεδάσουν. Το ζευγάρι χορεύει τον τελευταίο χορό της παράστασης. Στο τέλος, η Clara ξυπνάει από το όνειρο πανευτυχής που ο Καρυοθραύστης έγινε πρίγκιπας και κατάφεραν να ζήσουν μαζί. Η αυλαία κλείνει με την Clara να χορεύει χαρούμενη μαζί του.

Ερμηνεία

Μία σημαντική σκηνή του έργου είναι η στιγμή που ξεκινά το όνειρο της Clara. Η παιδική της φαντασία, επηρεασμένη από το χριστουγεννιάτικο ρεβεγιόν, την οδηγεί σε ένα ταξίδι ονειροπόλησης. Αρχίζει με τα ποντίκια να κλέβουν το τυρί και να τριγυρίζουν στο χώρο. Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να πηγάζει από το φόβο της για τα ποντίκια, καθώς εμφανίζονται το βράδυ, ψάχνοντας τροφή. Τα ποντίκια, δεν μένουν ξένοιαστα, καθώς ο Καρυοθραύστης, παίρνει ανθρώπινη μορφή, και οργανώνει στρατιές, για να πολεμήσουν. Τη στιγμή που ο Καρυοθραύστης μονομαχεί με τον Βασιλιά τους, η Clara τρομοκρατημένη, πετά το υπόδημά της και τον σκοτώνει. Από τη συγκεκριμένη σκηνή προκύπτει ότι η Clara, περνώντας στο στάδιο της εφηβείας, νιώθει την ανάγκη να ερωτευτεί τον πρίγκιπα των ονείρων της, ο οποίος θα την προστατεύει και μαζί θα νικήσουν το κακό. Ανησυχεί και παρεμβαίνει για να τον σώσει. Υποσυνείδητα, θεωρεί πως κινδυνεύει και αυτό επηρεάζει τις πράξεις της.

Ένα ακόμα σημαντικό στοιχείο στο έργο είναι η δυναμική φύση του ανθρώπου απέναντι στα υπόλοιπα όντα. Ενώ ο Βασιλιάς των Ποντικιών παρουσιάζεται αήττητος από μεγάλες στρατιές πεζών στρατιωτών και ιππικού, η Clara καταφέρνει να τον εξουδετερώσει με μια κίνηση. Ο Καρυοθραύστης της φορά το υπόδημα, όπως στο παραμύθι της Σταχτοπούτας, και πιασμένοι από το χέρι πηγαίνουν στον Herr Drosselmeyer, ο οποίος μεταμφιεσμένος μάγος τους μεταβάλλει σε έφηβους, έτοιμους να ξεκινήσουν το ταξίδι προς το βασίλειό του. Η Clara, στη νεαρή ηλικία που βρίσκεται, έχει φτιάξει έναν νοητό εξιδανικευμένο κόσμο, προσμένοντας ότι κάποια μέρα θα πραγματοποιηθεί. Το έργο αποτυπώνει το πέρασμα από την παιδικότητα στην ενηλικίωση, καθώς και την υποσυνείδητη ερωτική επιθυμία της πρωταγωνίστριας.^{vii}



Καρυθραύστες που κατασκευάζονται σε εργοστάσιο, στο χωριό Seiffen, τη Γερμανίας

Πηγή: Spiegel.de

Κεφάλαιο 4^ο: Η κούκλα στο σύγχρονο θέατρο

4.1. Μαύρο Θέατρο της Πράγας

Το Μαύρο Θέατρο της Πράγας (Black Theater of Prague) εμφανίστηκε ως καινοτομία στο πλαίσιο των τεχνών και του θεάματος. Πρόκειται για ένα πρωτοποριακό είδος θεάτρου, το οποίο βασίζεται στη δημιουργία μίας οφθαλμαπάτης, ξεδιπλώνοντας τη μαγεία επί σκηνής. Η καταγωγή του εντοπίζεται στις αυτοκρατορικές αυλές της Ασίας και στην τεχνική του μαύρου κουτιού, που είχε αναπτυχθεί εκεί, όπου σε μια μικροσκοπική σκηνή επενδυμένη με ύφασμα, αθέατοι μαριονετίστες ντυμένοι στα μαύρα κινούνται σαν αντικείμενα που φωτίζονται από κεριά. Η σκηνή ήταν καλυμμένη από μαύρο βελούδο και οι ηθοποιοί – μαριονετίστες φορούσαν μαύρα ρούχα. Ο φωτισμός των αντικειμένων και των σκηνικών με τη χρήση αναμμένων κεριών, δημιουργούσε την ψευδαίσθηση της αιώρησής τους (Διακουμή, 2008).

Παρόλο που το Μαύρο θέατρο διαδόθηκε στην Ευρώπη, ωστόσο δεν κατάφερε να αναγνωρισθεί εύκολα. Μετά από σαράντα πέντε περίπου χρόνια, κατάφερε να εξελιχθεί στην Τσεχοσλοβακία. Η εξέλιξη αυτή οφείλεται στον Jiri Srmec, ο οποίος ίδρυσε το Μαύρο Θέατρο της Πράγας το 1961 και του έχουν απονεμηθεί βραβεία για την προσφορά του στις τέχνες και τον πολιτισμό. Ο ίδιος πειραματίστηκε με το υπεριώδες φως στη σκηνή και τονίζει ότι το έργο του χαρακτηρίζεται σκηνογραφικά και ενδυματολογικά από το μαύρο χρώμα (Διακουμή, 2008).

Κύριο γνώρισμα μιας παράστασης με χρήση του black light είναι η δημιουργία οφθαλμαπάτης. Ο συνδυασμός των μαύρων βελούδινων κοστούμιών και των σκηνικών προκαλεί την έντονη απορροφητικότητα του φωτός, δημιουργώντας την αίσθηση του αόρατου. Ο θεατής μπορεί να αντιληφθεί μόνο τα αντικείμενα που κινούν οι ηθοποιοί και όχι τους ίδιους. Πρόκειται για ένα παιχνίδι εναλλαγής ανάμεσα στο ορατό και το αόρατο που προκαλείται από την εκπομπή υπεριώδους ακτινοβολίας. Η διαδικασία αυτή προσδίδει στα αντικείμενα υπερφυσικές ιδιότητες, καθώς μοιάζει να εξαφανίζονται ή και να αιωρούνται πάνω στη σκηνή μέσω κατάργησης της βαρύτητας. Το θέαμα είναι μοναδικό στον κόσμο και συνεπαίρνει με την ομορφιά των εικόνων του, την καλλιτεχνική του

αρτιότητα και τη μη-λεκτική δυναμική του. Πρόκειται για ένα μείγμα κινησιολογίας, χορού, μουσικής και παντομίμας που βασίζεται σε μια απλή οπτική πλάνη (Διακουμή, 2008).

Το Μαύρο Θέατρο της Πράγας μπορεί να χαρακτηριστεί και πολυπολιτισμικό. Η γλώσσα επικοινωνίας που βασίζεται στην κίνηση και τη μουσική, επιτρέπει στο θεατή να φανταστεί την ιστορία που εξελίσσεται στο πλαίσιο της παντομίμας. Το Μαύρο Θέατρο καταρρίπτει την πραγματικότητα φλερτάροντας με τον σουρεαλισμό, δίνοντας έμφαση στην ψευδαίσθηση και στον ιδεατό κόσμο της φαντασίας. Ορισμένες παραστάσεις του Jiri Srmec με το Μαύρο Θέατρο της Πράγας είναι «ο Μαγικός Αυλός» και ο «Πήτερ παν» (Διακουμή, 2008).

Ιδιαίτερα γνωστοί για την προσφορά τους στο Μαύρο θέατρο είναι και οι θίασοι “*Ta fantastika*” και το “*Image Theatre*”. Οπρώτος θίασος δημιουργήθηκε πριν δέκα χρόνια στις Ηνωμένες Πολιτείες. Έχουν επισκεφθεί αρκετές φορές την Ελλάδα με τις παραστάσεις «*Τα ταξίδια του Γκιούλιβερ*» και «*Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων*», στην οποία έχουν ενσωματώσει ένα ιπτάμενο σύστημα, με το οποίο προβάλλονται κινούμενες εικόνες σε διάφορες διατάξεις (Διακουμή, 2008).

Το *Image theatre*, ένας θίασος που βασίζεται στο μαύρο θέατρο, στο σύγχρονο χορό, στη μουσική, στη τζαζ και στην παντομίμα, εμφανίζεται στο προσκήνιο το 1989. Οι συνθήκες λειτουργίας αυτού του θεατρικού οργανισμού ήταν δύσκολες, καθώς δεν είχε χορηγία από το κράτος. Παρόλα αυτά κατάφερε να ανθίσει και να προσφέρει στο χώρο της τέχνης του μαύρου θεάτρου. Η πρώτη παράσταση που ανέβασε το *Image theatre* ήταν το έργο *Jazzmime Stories*, το 1990, το οποίο βασιζόταν στο συνδυασμό του μαύρου θεάτρου, της παντομίμας και της τζαζ μουσικής. Με τον καιρό η θεατρική ομάδα έγινε περισσότερο γνωστή, εντάσσοντας στις παραστάσεις περισσότερους μίμους αλλά και διαφορετικά μέσα προβολής όπως ο κινηματογράφος. Αυτού του είδους οι παραστάσεις εγείρουν το ενδιαφέρον των θεατών λόγω των μεθόδων που αξιοποιούν όπως για παράδειγμα οι πρωτότυπες στολές, ο χορός, η παντομίμα, το βωβό θέατρο που συνδυάζονται με την επαφή με τους θεατές και τη χρήση κατάλληλης μουσικής (*Image Theatre: History, official site*).

Το Μαύρο Θέατρο ανήκει στα είδη του κουκλοθεάτρου. Οι ηθοποιοί διατηρώντας την ανωνυμία τους εμπλέκονται σε ένα παιχνίδι εναλλαγής ρόλων χωρίς να εκτίθενται, χρησιμοποιώντας την κίνηση, τις εικόνες και τη μουσική. Επίσης, αρχικά, σκοπός του Μαύρου Θεάτρου ήταν να αποπροσανατολίσει ανθρώπους που βίωναν διάφορες μορφές βίας ή αντιμετώπιζαν ψυχολογικά προβλήματα, δείχνοντάς τους έναν διαφορετικό κόσμο.

Ιστορικά, το μαύρο θέατρο γεννήθηκε πιθανόν στην Κίνα. Στο μακρινό παρελθόν καλλιτέχνες αυτής της αχανούς χώρας χρησιμοποιούσαν κεριά για να επινοούν τα θεάματά τους πίσω από λευκά πανιά, το οποίο αποτελούσε ένα είδος πρώιμου θεάτρου σκιών. Η τεχνική του Μαύρου θεάτρου εξαπλώθηκε από την Κίνα στην Ιαπωνία τον 18^ο αιώνα. Συγκεκριμένα, ο μαριονεττίστας Uemura Bunrakuke το μετέτρεψε σε κάτι διαφορετικό, που ονόμασε *Θέατρο Μπουνράκου*. Σε αυτή την παραλλαγή του δημοφιλούς θεάματος, τρεις άντρες ντυμένοι στα μαύρα, σε μαύρο φόντο, χειρίζονταν μια μαριονέτα ύψους 1,5 μέτρου, με τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιούσαν βοηθοί του μυθικού κινέζου μάγου (*Το μοναδικό μαύρο θέατρο της Πράγας*, χ.χ. 2013).

Το 1885, ο Max Auzinger, ταχυδακτυλουργός από το Μόναχο και διευθυντής θεατρικής σκηνής, ασχολήθηκε και προφανώς ανέπτυξε την τεχνική του «μαύρου κουτιού», χρησιμοποιώντας στις παραστάσεις του ινδικά και αιγυπτιακά «θαύματα» και μαγεύοντας το κοινό. Γύρω στο 1950, πραγματοποιήθηκε μία παράσταση από Γάλλους μαριονεττίστες, με έναν ηθοποιό ντυμένο στα μαύρα. Επίσης, ο George Lafaye, ένας εκ των κουκλοπαιχτών, θεωρείται ο «πατέρας» του μαύρου θεάτρου. Μετά ήρθε μια νέα τέχνη, που ήταν τότε στα σπάργανα και θα ονομαζόταν *κινηματογράφος*, με τους πρωτοπόρους της 7^{ης} τέχνης να χρησιμοποιούν τεχνικές του μαύρου θεάτρου για να προκαλούν οφθαλμαπάτες στο κοινό. Ο Maries-Georges-Jean Méliès, Γάλλος σκηνοθέτης του κινηματογράφου, χρησιμοποίησε την τεχνική του black light σε ταινίες του στα τέλη του 19^{ου} και τις αρχές του 20ού αιώνα. (*Το μοναδικό μαύρο θέατρο της Πράγας*, χ.χ. 2013).

Συνοψίζοντας τις παραπάνω πληροφορίες, αναφέρεται ότι η Εύη Διακουμή, 2008, γράφει χαρακτηριστικά:

«Μαύρο θέατρο... όταν η παράδοση συναντά τη μαγεία... το αποτέλεσμα που ερεθίζει την όρασή μας λέγεται τέχνη και συγκεκριμένα διεθνής και πολυπολιτισμική τέχνη για όλους,

καθώς ο λόγος παρακάμπτεται και η επικοινωνιακή γλώσσα δανείζεται τις τεχνικές της κίνησης του σώματος και της παντομίμας» («Μαύρο θέατρο... όταν η παράδοση συναντά τη μαγεία...., Διακουμή, 2008).



Image Black Light Theatre

Πηγή: guidedtoursprague.com

4.2. Διαθεματική σύνδεση των τεχνών

Σήμερα, στο τοπίο της σύγχρονης τέχνης παρατηρείται όλο και πιο συχνά η ανάμειξη διαφορετικών μορφών τέχνης και τεχνικών, η χρήση αντικειμένων, ή και συχνά ο ίδιος ο περιορισμός του λόγου. Σε αυτού του είδους τις καλλιτεχνικές συνθέσεις έχει ιδιαίτερη σημασία ο εκλεπτυσμένος τρόπος χρησιμοποίησης της κίνησης του σώματος μέσα από τη ζωντανή παρουσία των ερμηνευτών ή και μέσα από την συνδιαλλαγή τους με κούκλες, μια επιλογή που προχωρά πέρα από την τοποθέτησή τους πάνω στη σκηνή, με στόχο την αναδιαμόρφωση της γλώσσας της σύγχρονης τέχνης.

Ο William Kentridge, ένας κορυφαίος Νοτιοαφρικάνος καλλιτέχνης στο χώρο της όπερας και του θεάτρου, σε μια συνεχή αναζήτηση διασύνδεσης των τεχνών, καταργεί τα όρια ανάμεσα σε διαφορετικές μορφές έκφρασης. Σπούδασε Πολιτικές και Αφρικανικές επιστήμες, ζωγραφική στο Art Foundation και στη συνέχεια συνεργάστηκε στην ίδρυση της ομάδας *Junction Avenue Theatre Company*. Επίσης, φοίτησε στη δραματική σχολή του Jacques Lecoq, στο Παρίσι. Ο Kentridge έχει επίσης εργαστεί αρκετές φορές στην τηλεόραση, στον κινηματογράφο και στο θέατρο, ενώ σημαντική είναι η συνεισφορά του με τον οργανισμό *Handspring Puppet* σε παραστάσεις αντισυμβατικές, στις οποίες χρησιμοποιεί μαριονέτες, ηθοποιούς και κινούμενα σχέδια. Το όνομά του συνδέεται με έργα χαρακτηριστικής και τις ταινίες που έχει φτιάξει, χρησιμοποιώντας κινούμενα σχέδια από κάρβουνο.

Τα έργα του Kentridge αντλούν πληροφορίες από πολλές και διαφορετικές πηγές, όπως για παράδειγμα τη φιλοσοφία, τη λογοτεχνία, τον κινηματογράφο, την όπερα. Στόχος του καλλιτέχνη είναι να παρουσιάσει τη συμπληρωματική σχέση του Καλού και του Κακού που συνυπάρχουν στο σύμπαν ως αδιαχώριστες δυνάμεις. Η μελέτη του επικεντρώνεται σε προσωπικές του εμπειρίες και πολιτικούς προβληματισμούς. Όπως έχει δηλώσει, τον ενδιαφέρει «η πολιτική τέχνη, δηλαδή η τέχνη της ασάφειας, της αντίφασης, των ανολοκλήρωτων χειρονομιών και των αβέβαιων καταλήξεων». Οι ταινίες που έχει γυρίσει περιέχουν το στοιχείο της αδικίας και της κακοποίησης, κάτι που διακρίνεται έντονα στην ταινία *Stereoscope*, 1999.

Το έργο του Kentridge ξεδιπλώνει στα μάτια του θεατή θλιβερά πολιτικά γεγονότα, τα οποία μετατρέπονται σε ποιητικά κείμενα. Σημαντικό στοιχείο στο έργο του αποτελεί το νοτιοαφρικανικό περιβάλλον, το οποίο καλείται να αντιμετωπίσει σκληρά γεγονότα της καθημερινότητας όπως για παράδειγμα την κοινωνική αδικία, την επαναστατική πολιτική αλλά και την ανάδειξη της δημιουργική έκφρασης. Στις παραστάσεις του χρησιμοποιεί πλάνα σχεδίου που η εξέλιξή τους διαγράφεται πάνω στη σκηνή και επανασχεδιάζεται. Η διαδικασία αυτή συνεχίζεται αλλάζοντας κάθε σχέδιο μέχρι το τέλος της σκηνής.

Ο Kentridge έχει εμφανιστεί στην Ελλάδα, συγκεκριμένα στη Στέγη Γραμμάτων και Τεχνών στην Αθήνα, με τα έργα του *Refuse the Hour*, με το οποίο συμμετείχε και στην Documenta 13, στο Κάσσελ της Γερμανίας, καθώς και με το έργο *Ο Υμνός και η Επιτροπή της Αλήθειας*.



Από τα αριστερά, Dawid Minnaar, Mongi Mthombeni, Gabriel Marchand, Mandiseli Maseti and Handspring puppets, από την παράσταση *Ο Υμνός και η Επιτροπή της Αλήθειας*.

Photo: Luke Younge

Στο έργο *Refuse the Hour*, το οποίο χαρακτηρίζεται ως όπερα, ο Kentridge έχει το ρόλο του αφηγητή στην ιστορία του Περσέα. Όπως έχει δηλώσει ο ίδιος, είναι μία παράσταση για το χρόνο που χάθηκε που έχει ως σημείο εκκίνησης τον μύθο του Περσέα και της Μέδουσας. Εξηγεί πως η συνεργασία του με την Νοτιοαφρικανή χορεύτρια Dada Masilo ήταν καθοριστική στο έργο αυτό, καθώς ο χορός, όπως ισχυρίζεται, είναι ένας από τους τρόπους ερμηνείας του χρόνου, μέσα από την κίνηση του ανθρώπινου σώματος. Στη διάρκεια της παράστασης χρησιμοποιείται ο μετρονόμος, όπου αλλάζει το ρυθμό ανάλογα με τις ανάγκες της σκηνής. Ο μύθος αυτός τον ακολουθεί από την παιδική του ηλικία, καθώς είχε συγκλονιστεί όταν του τον αφηγήθηκε για πρώτη φορά ο πατέρας του. Πρόκειται για μία παράσταση που συνδυάζει εγκαταστάσεις (installations), ζωντανές παραστάσεις (live performance), προβολές με τη συμμετοχή δεκαέξι ερμηνευτών (Schweitzer, 2015).

Αναλυτικά, ο Kentridge ξεκινάει την ιστορία του με τον μύθο και το θάνατο της Μέδουσας από τον Περσέα. Στη συνέχεια, προχωράει βαθύτερα, στη «μαύρη τρύπα», όπως ο ίδιος την αποκαλεί. Με τον όρο αυτό αναφέρεται στη σύγχρονη επιστήμη, η οποία έχει αντικείμενο μελέτης την κοσμολογία, τη βαρύτητα, και τον «χωροχρόνο» για τη μεταφορά και την περιγραφή του θανάτου. Αναλύει μέσα από το συγκεκριμένο έργο τις αλλαγές που συμβαίνουν μέσα από τον τρόπο που ερμηνεύουμε το χρόνο. Στόχος του καλλιτέχνη είναι να δώσει μορφή στο χρόνο μπροστά στα μάτια των θεατών, σε μία προσπάθεια να τον περιγράψει. Χρησιμοποιεί ως αφετηρία τον Νεύτωνα που αντιλήφθηκε το χρόνο ως το ρολόι του σύμπαντος, ενώ φθάνει και μέχρι την προσπάθεια που έγινε τον 19^ο αιώνα για τον συγχρονισμό όλων των ρολογιών, κάτι που σήμαινε την αρχή της παγκοσμιοποίησης. Στο τελευταίο μέρος του έργου, ο χρόνος ξεδιπλώνεται σύμφωνα με τη θεωρία της σχετικότητας του Αϊνστάιν, όπου ο κάθε άνθρωπος έχει το δικό του ρολόι ενώ εμφανίζεται το φαινόμενο της «μαύρης τρύπας». Όπως έχει δηλώσει ο ίδιος ο Kentridge σε συνέντευξή του, δεν τον ενδιαφέρει να εστιάσει τόσο στο επιστημονικό κομμάτι της έννοιας του χρόνου, όσο στον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται την έννοια του χρόνου.^{viii}

Το έργο *Ο Υμπύ και η Επιτροπή της Αλήθειας*, είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας του Kentridge με την ομάδα Handspring Puppet Company και τη δραματουργό Jane Taylor. Αντλεί θέματα από το απαρχαίντ και τον ρατσισμό εστιάζοντας στα εγκλήματα που πραγματοποιήθηκαν εκεί. Αποτελεί μία καινούρια εκδοχή της παράστασης που

παρουσιάστηκε το 1997 στο Γιοχάνεσμπουργκ και αργότερα στη Νότια Αφρική, στην Ευρώπη, Αμερική και Αγγλία. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται στην παράσταση είναι κούκλες και κουκλοπαίκτες, προβολές βίντεο, ηχητικές μαρτυρίες και animations.

Το έργο ξεκινά με την παρουσία του Βασιλιά Υμπύ, ο οποίος συμμετείχε ή και διέπραξε μεγάλα εγκλήματα την περίοδο του απαρτχάιντ. Θα κληθεί να αντιμετωπίσει τη δικαιοσύνη, την Επιτροπή της Αλήθειας και Συμφιλίωσης που είχε συγκροτήσει ο Nelson Mandela. Ο Υμπύ, στη διάρκεια του έργου αποζητά την αμνηστία για τις πράξεις του, κάνοντας έντονη την παρουσία του στη σκηνή με χορό και τραγούδι δίπλα στη σύζυγό του. Τον καθοδηγούν οι σύμβουλοί του, οι οποίοι με τη μορφή μαριονέττας αναπαριστούν τον τρικέφαλο Κέρβερο, έναν κροκόδειλο, ο οποίος έχει ως καθήκον να «κατασπαράζει» τα γεγονότα υποκρύπτοντάς τα από την επιφάνεια, κ.ά. Σημαντικός είναι ο ρόλος μίας κούκλας στο έργο, όπου με τη χρήση της τεχνητής φωνής, παριστάνει έναν μάρτυρα των εγκλημάτων που διέπραξε.^{ix}

Δεύτερο Μέρος : Βιωματικό

Κεφάλαιο 5^ο :Μεθοδολογία της έρευνας

5.1. Μεθοδολογία

Η εργασία βασίζεται στην ποιοτική έρευνα, η οποία θεωρείται πλέον κατάλληλη για το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό και καλλιτεχνικό ερευνητικό θέμα. Ειδικότερα, η επιλογή της μεθοδολογίας μιας έρευνας καθορίζεται από το σκοπό και τη φύση του ερευνώμενου θέματος και το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο βασίζεται η ερευνητική διαδικασία (Cohen, Manion & Morrison, 2007: 75). Με βάση αυτούς τους άξονες, ο ερευνητής διαμορφώνει ένα συγκεκριμένο πλάνο δράσης και στρατηγικές, που δείχνουν και τη φιλοσοφική του στάση ως προς την επιλογή της μεθοδολογίας. Ο ρόλος της ποιοτικής έρευνας στην εκπαίδευση συνδέεται με την πρόθεση κατανόησης του τρόπου με τον οποίο μαθαίνουν τα παιδιά στο πλαίσιο της καλλιτεχνικής εκπαίδευσης. Ακόμη, η εκπαίδευση, ως πεδίο έρευνας, αποτελεί έναν διεπιστημονικό χώρο, όπου συναντώνται πολλές επιστημολογικές και μεθοδολογικές τάσεις.

Πιο αναλυτικά, η επιλογή της ποιοτικής έρευνας στην παρούσα έρευνα συνδέεται άμεσα και με την εκπαιδευτική διάσταση του χορού και του κουκλοθέατρου. Ο ρόλος της ποιοτικής έρευνας στην εκπαίδευση συνδέεται με την πρόθεση του ερευνητή να κατανοήσει τις ερμηνείες, τις συμπεριφορές ή και τις συνήθειες των μαθητών στο φυσικό τους περιβάλλον. Η συλλογή των δεδομένων σε μια ποιοτική έρευνα βασίζεται στη διαδικασία της καταγραφής αυτών που λένε ή και πράττουν οι συμμετέχοντες, ώστε να μπορέσει ο ερευνητής να ερμηνεύσει γιατί απαντούν ή δρουν με συγκεκριμένο τρόπο και να κατανοήσει σε βάθος τα αισθήματα, τα κίνητρα, τις επιδιώξεις και το περιβάλλον τους.

Η ποιοτική-σχετικιστική προσέγγιση διαφοροποιείται από την ποσοτική-θετικιστική. Κάποιοι υποστηρικτές της πιστεύουν πως η πραγματικότητα που μας περιβάλλει δεν είναι μονοδιάστατη αλλά καθορίζεται με βάση τον άνθρωπο και τις αντιλήψεις του για τον κόσμο. Επομένως τα νοήματα που προκύπτουν είναι πολλαπλά καθώς οι απόψεις των ανθρώπων για την απόδοση της πραγματικότητας διαφέρουν. Για τον λόγο αυτό είναι αδύνατο να

υπάρχει μία πραγματικότητα πόσο μάλλον όταν υπάρχουν πολιτισμοί διαφορετικών αξιών (Robson, 2010: 28).

Ο κονστρουκτιβισμός, είναι ένας από τους πιο πρόσφατους χαρακτηρισμούς της ποιοτικής προσέγγισης. Οι υποστηρικτές του ισχυρίζονται πως ό,τι μας περιβάλλει είναι δομημένο βάσει κοινωνικών αρχών και αξιών. Βασικό στοιχείο μίας έρευνας που ακολουθεί την ποιοτική προσέγγιση, είναι η εμπέδωση των ερμηνειών που έχουν χτιστεί πάνω σε κοινωνικά θεμέλια. Οι μέθοδοι που βοηθούν τον ερευνητή να φτάσει στο επιθυμητό επίπεδο ερμηνείας, είναι κυρίως η συνέντευξη και η παρατήρηση. Ο ρόλος τους στην πορεία της έρευνας είναι ιδιαίτερα σημαντικός διότι λειτουργούν ως μέσα επικύρωσης των ερωτημάτων που θέτει ο ερευνητής (Robson, 2010: 32-33). Η μέθοδος της παρατήρησης στην οποία βασίστηκε και η συγκεκριμένη μελέτη, στηρίχτηκε αρκετά όχι μόνο στον ερευνητή αλλά και στους συμμετέχοντες, δημιουργώντας ένα πλαίσιο πλούσιο σε ερεθίσματα, οδηγώντας τον ερευνητή στα συμπεράσματά του.

Σε προσωπικό επίπεδο, κατά τη διάρκεια της πρώτης ερευνητικής διαδικασίας, συμμετείχα ενεργά σε μια σειρά μαθημάτων χορού με στόχο την εμπύχωση της κούκλας μέσω της κίνησης του σώματος. Εκτός από την ενεργή συμμετοχή μου παράλληλα διατήρησα έναν ευέλικτο ερευνητικό ρόλο, πράγμα που σημαίνει ότι παρατηρούσα τα μέλη της ομάδας κατά τις βιωματικές δράσεις. Τέλος, προσπάθησα, ως μέλος της ομάδας να ερευνώ το νόημα των δράσεων και των λεγόμενων όλων των μελών της ομάδας (Robson, 2010: 224).

Στη δεύτερη έρευνα, στο νηπιαγωγείο που έκανα την πρακτική μου άσκηση, ο ρόλος μου ήταν επίσης διττός. Καθώς στην έρευνα αυτή ο σχεδιασμός και η υλοποίηση προήλθε εξ ολοκλήρου από εμένα, η στάση που κράτησα ήταν ενεργή αλλά και παρατηρητική. Επεξεργαστήκαμε με τα παιδιά τις κούκλες και συζητήσαμε, ενώ στο βιωματικό κομμάτι συμμετείχα αρχικά ενεργά και εν συνεχεία όντας παρατηρητής, παρακολουθούσα την πορεία της, ενθαρρύνοντας τα παιδιά όταν χρειαζόταν.

5.2. Σκοπός, στόχοι, ερευνητικά ερωτήματα

Σκοπός της έρευνας είναι η εμβάθυνση στο ρόλο της κίνησης του σώματος, με ταυτόχρονη χρήση της κούκλας, στην αρμονική ανάπτυξη των έμφυτων ικανοτήτων του παιδιού, το οποίο συχνά καλείται να προσαρμοστεί σε έναν κόσμο ενηλίκων φτιαγμένο στα δικά τους μέτρα και μεγέθη.

Οι ειδικοί στόχοι της έρευνας περιλαμβάνουν τις εξής περιοχές: αισθητική καλλιέργεια των παιδιών, ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας τους, κοινωνικοποίηση, εξέλιξη του προφορικού λόγου, οργάνωση της σκέψης και ψυχαγωγία.

Τα ερευνητικά ερωτήματα διατυπώνονται ως εξής:

- (1) Ο συνδυασμός του χορού και του κουκλοθέατρου μπορεί να ανοίξει στα μάτια του παιδιού έναν κόσμο δοσμένο σε απόλυτη αναλογία με την πραγματικότητα;
- (2) Η εμπύχωση της κούκλας μέσω της κίνησης του σώματος μπορεί να επιτρέψει στο παιδί να δημιουργήσει σκηνές και διαλόγους, που προέρχονται από παραμύθια ή και από θεατρικά έργα;
- (3) Μπορεί η κούκλα και το κουκλοθέατρο να αποτελέσουν ψυχαγωγικό μέσον μάθησης στο χώρο του σχολείου;

5.3. Σχεδιασμός και χρονική διάρκεια της έρευνας

Η ερευνητική διαδικασία ξεκίνησε το ακαδημαϊκό έτος 2014-2015, όπου μελετούσα το αντικείμενο της έρευνας με βάση τη βιβλιογραφική ανασκόπηση, ενώ ταυτόχρονα παρακολουθούσα τα μαθήματα χορού και κουκλοθέατρου (χειμερινό εξάμηνο 2015). Εν συνεχεία, η έρευνα συνεχίστηκε στη χρονική περίοδο της πρακτικής μου άσκησης σε νηπιαγωγείο το έτος 2016, με αφορμή το πρότζεκτ που ξεκινήσαμε στην τάξη, με τίτλο *Κούκλες*.

5.4. Συμμετέχοντες

Στα μαθήματα χορού ήταν εγγεγραμμένοι 79 φοιτήτριες και φοιτητές, από τους οποίους συμμετείχαν ενεργά σε κάθε εβδομαδιαίο μάθημα περίπου 45. Στο σύνολό τους σπουδάζουν στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης. Ορισμένοι σπουδάζουν στο Παιδαγωγικό Τμήμα Ειδικής Αγωγής και συμμετείχαν για πρώτη φορά σε βιωματικό μάθημα, άλλοι σε Τμήματα Αρχιτεκτονικής και Γεωπονίας και τέλος ένας φοιτητής και μία φοιτήτρια παρακολουθούν μαθήματα τέχνης στο Τμήμα μέσω του Προγράμματος Erasmus.

Ιδιαίτερα σημαντικό είναι ότι κάποιες φοιτήτριες έχουν αποφοιτήσει από σχολές χορού ή και από δραματικές σχολές. Ως εκ τούτου στη διάρκεια των μαθημάτων ενέπνευσαν με την απόδοσή τους τις φοιτήτριες και τους φοιτητές που δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία στις τέχνες.

Η δεύτερη έρευνα έγινε στο 18^ο ολοήμερο νηπιαγωγείο Βόλου. Συμμετείχαν 19 παιδιά, 18 νήπια και 1 προνήπιο, τα οποία δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία με το κουκλοθέατρο και τη βιωματική προσέγγισή του.

5.5. Μέσα συλλογής δεδομένων

Για τη συλλογή των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε η συμμετοχική παρατήρηση, η συνεχής καταγραφή των εντυπώσεων σε ημερολόγιο, καθώς και η βιντεοσκόπηση ορισμένων μαθημάτων.

Συμμετοχική παρατήρηση

Επέλεξα το ρόλο του συμμετέχοντα ως παρατηρητή, καθώς, ο ερευνητής σε αυτήν την περίπτωση, πέρα από το γεγονός ότι παρατηρεί συμμετέχοντας σε δραστηριότητες, μπορεί να ζητά από τα μέλη να ερμηνεύουν διάφορες πλευρές αυτών που διαδραματίζονται. Ένα ακόμα πλεονέκτημα της συγκεκριμένης επιλογής είναι ότι η βιωματική συμμετοχή δίνει τη δυνατότητα της ενσώματης κατανόησης των δεδομένων και όχι μόνο της συλλογής τους. Η βιωματική συμμετοχή μου στις δράσεις με εξομοίωνε με τις φοιτήτριες ώστε να μην

δυσκολεύονται να εκφραστούν ελεύθερα ή να αισθάνονται υποκείμενα μελέτης (Robson, 2010: 376-377).

Όσον αφορά την έρευνα στο νηπιαγωγείο, συμμετείχα και εδώ ενεργά σε κάποια σημεία. Στην περίπτωση αυτή, μελετώντας μαζί με τα παιδιά το θέμα, γίναμε ερευνητές, γνωρίζοντας μαζί τον κόσμο της κούκλας. Θέλοντας να αποφύγω τη δασκαλοκεντρική μάθηση, τις στιγμές που συμμετείχα ενεργά, έγινα ένα με τα παιδιά, παίζοντας με τη μαριονέττα και χορεύοντας μαζί τους. Τις στιγμές που διάλεξα να έχω το ρόλο του παρατηρητή, χρειάστηκε να ενθαρρύνω τα παιδιά και να κάνω κάποιες βοηθητικές παρατηρήσεις, οι οποίες θα βοηθούσαν στην εξέλιξη του βιωματικού κομματιού. Λόγω του ότι τα παιδιά δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία με το θέμα αυτό, βρήκα τρόπο να παρατηρώ τη διαδικασία αλλά να συμμετέχω διακριτικά όπου χρειάζεται.

Βιντεοσκόπηση

Στο τελευταίο μάθημα πραγματοποιήθηκε βιντεοσκόπηση και φωτογράφιση των δράσεων για την περαιτέρω ανάλυση των δεδομένων. Στο παράρτημα παρατίθενται φωτογραφίες από την έρευνα στο νηπιαγωγείο.

Κεφάλαιο 6^ο: Βιωματική προσέγγιση της κούκλας στο χορό

6.1. Εισαγωγικά

Τα μαθήματα της δημιουργικής κίνησης και χορού που διδάσκονται στο Τμήμα βασίζονται σε διάφορες τεχνικές και πρακτικές. Κάθε μάθημα ξεκινά συνήθως με την ενεργοποίηση του σώματος (warming up), που οδηγεί στη συγκέντρωση και ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων. Ο γενικός σκοπός στα μαθήματα αποβλέπει στο να αντιληφθούν οι φοιτήτριες και οι φοιτητές τις ποιοτικές δομές της κίνησης, τις κινητικές τους δυνατότητες, καθώς και να συνθέσουν μικρές κινητικές δημιουργίες. Στη διάρκεια του μαθήματος, οι ασκήσεις οδηγούν σε μια ισορροπία μεταξύ της σωματικής, συναισθηματικής και νοητικής ενέργειας, που απαιτεί κάθε δράση. Κάθε μάθημα εξελίσσεται σύμφωνα με την ανταπόκριση και την εμπειρία των συμμετεχόντων, δηλαδή δεν διδάσκονται περισσότερα στοιχεία από όσα μπορούν να αφομοιώσουν.

Η πρωτοτυπία των δραστηριοτήτων έγκειται στην ποικιλία των διδακτικών μεθόδων, που περιλαμβάνουν τη μίμηση, την ελεύθερη ή καθοδηγούμενη διερεύνηση, την επίλυση προβλήματος, παιχνίδια και παιχνίδια ρόλων. Η δημιουργική συμμετοχή στις δράσεις διευκολύνει τις διαπροσωπικές σχέσεις, καθώς οι προτεινόμενες ιδέες αποσκοπούν στην περαιτέρω διερεύνηση του κινητικού υλικού και τον εμπλουτισμό του από τις φοιτήτριες και τους φοιτητές, με βάση τις εμπειρίες και τις προσωπικές τους ικανότητες. Είναι, επί της ουσίας, σύντομες ερευνητικές διαδικασίες ανακάλυψης της γνώσης με βιωματικό τρόπο. Η μάθηση μέσα από την ενσώματη εμπειρία και η σύνδεση της θεωρίας με την πράξη είναι σημαντικοί στόχοι στη μαθησιακή διαδικασία του χορού.

Η κατανόηση του ρόλου της σωματικής έκφρασης στη διδασκαλία και μάθηση, αναπτύσσεται μέσω της βιωματικής διερεύνησης των στοιχείων της κίνησης, αλλά και θεωρητικές προσεγγίσεις, οι οποίες έχουν τον χαρακτήρα αναστοχαστικής και κριτικής συζήτησης ανάμεσα στις φοιτήτριες, τους φοιτητές και την διδάσκουσα, με αφετηρία πάντα τις δράσεις κάθε μαθήματος.

6.2. Συνοπτική παρουσίαση των μαθημάτων

Στα πλαίσια του μαθήματος του 7^{ου} εξαμήνου «Κινητική και Δημιουργική έκφραση στην προσχολική εκπαίδευση: Θεωρία και Πράξη», αφιερώθηκε αρκετός χρόνος στη βιωματική προσέγγιση του έργου Petrushka. Σκοπός των μαθημάτων ήταν να πραγματοποιηθεί έρευνα γύρω από το πώς το ανθρώπινο σώμα μπορεί να εμπυχώσει θεατρικά έργα, έτσι ώστε να αποδώσει τα νοήματα και τις ερμηνείες ενός παραμυθιού. Επίσης, ήταν σημαντικό να μελετηθεί κατά πόσο η βιωματική μάθηση μέσω της κίνησης μπορεί να ζωντανέψει τις σκηνές ενός έργου.

Πρώτο μάθημα, 8/10/2015

Η πρώτη εβδομάδα των μαθημάτων αποτέλεσε πλαίσιο συνάντησης και γνωριμίας των φοιτητών και των φοιτητριών μέσα από ασκήσεις εμπιστοσύνης και σωματική επικοινωνία.

Στο πρώτο μάθημα, αρχικά, χωριστήκαμε σε ζευγάρια. Ένα άτομο από κάθε ζευγάρι στεκόταν όρθιο, αφήνοντας χαλαρό το σώμα του. Το ζευγάρι του στήριζε ξεχωριστά τα μέρη του σώματός του ασκώντας έλεγχο. Η λεκτική επικοινωνία ήταν περιορισμένη, καθώς το ζητούμενο ήταν να αναπτύξουν σταδιακά οι φοιτήτριες και οι φοιτητές ενσυναίσθηση για τον άλλον μέσω της κιναισθησίας.

Στη συνέχεια, ξαπλώσαμε στο έδαφος σε σχήμα σταυρού. Το ζευγάρι ασκούσε ελαφρά πίεση με τα χέρια του στους μηρούς και στη μέση. Αργότερα, με τα γόνατά του ακούμπησε στην πλάτη του, αφήνοντας ελαφρά το βάρος πάνω της. Η διαδικασία επαναλήφθηκε με την εναλλαγή ρόλων αντίστροφα.

Μετά την ολοκλήρωση του πρώτου μέρους, η διδάσκουσα τοποθέτησε πέντε καρέκλες στον χώρο σε μια ευθεία. Χωριστήκαμε σε έξι ομάδες των πέντε ατόμων. Αυτό που ζητήθηκε ήταν να κινηθούμε αυτοσχεδιαστικά αρχικά στην καρέκλα σαν μαριονέττες, οι οποίες έχουν σχοινιά στα χέρια, στο κεφάλι και στα πόδια. Στη συνέχεια, θα μπορούσαμε να κινηθούμε στον υπόλοιπο χώρο, σαν κούκλες πιο ελεύθερες. Η μουσική που έπαιζε ήταν θεατρική με στοιχεία πρόζας (Tiger Lillies –Killer).^x Κατά την άποψή μου βοηθούσε να κινηθούμε πιο παραστατικά και να υποδυθούμε ευκολότερα τις μαριονέττες.

Παρατηρήθηκε ότι ενώ ξεκινούσαμε από ακινησία, όταν έπαιζε η μουσική ζωντάνευαν τα σώματα σηκώνοντας αργά τα μέλη, σταδιακά ή και σε συντονισμό. Όσο περνούσε η ώρα, οι κινήσεις γίνονταν πιο περίπλοκες, αυξάνοντας την ένταση στο σώμα. Κάποιοι παρέμειναν στην καρέκλα, χορεύοντας καθιστοί, ενώ άλλοι σηκώθηκαν και κινούνταν στο χώρο είτε σαν μαριονέττες είτε σαν κούκλες που ελευθερώθηκαν. Στο τέλος του αυτοσχεδιασμού, κάποια άτομα επέστρεψαν στα δεσμά της ακινησίας στην καρέκλα, αλλά τα περισσότερα προτίμησαν να «σβήσουν» αργά την κίνησή τους περιπλανώμενοι στο χώρο.

Σχόλια

Στο τέλος του μαθήματος ακολούθησε συζήτηση. Στη συνέχεια παρατίθενται κάποια σχόλια που διατυπώθηκαν σε αυτήν την πρώτη συνάντηση:

- Μου άρεσε περισσότερο η κίνηση στην καρέκλα γιατί μου παρείχε ασφάλεια
- Ανυπομονούσα να σηκωθώ [από την καρέκλα] γιατί ένιωθα εγκλωβισμένη
- Αν οι μαριονέττες είχαν αισθήματα θα πληγώνονταν από τα σχοινιά
- Όταν σηκώθηκα από την καρέκλα ένιωσα τη χαρά της μαριονέττας
- Παρόλο που σηκώθηκα, ένιωσα την ανάγκη να επιστρέψω στη σιγουριά της καρέκλας

Εγώ επέστρεψα στην καρέκλα. Και κινήθηκα με τέτοιο τρόπο ώστε να δείξω τη δραματική κατάληξη της κούκλας...

Δεύτερο μάθημα, 15/10/2015

Όταν ολοκληρώθηκε το πρώτο μέρος του μαθήματος, σταθήκαμε στην όρθια θέση και σε ανάπτυξη στο χώρο για να παρακολουθήσαμε ένα βίντεο, το οποίο έμοιαζε απλό και επαναληπτικό. Το ζητούμενο ήταν, σύμφωνα με την καθηγήτρια, να μιμηθούμε τις κινήσεις. Το έργο παρουσίαζε μία ομάδα κοριτσιών, οι οποίες φορούσαν λευκά ρούχα, να κάνουν κινήσεις με τα χέρια τους, σε σιωπή. Οι κινήσεις ξεκινούσαν από απλές φόρμες και όσο προχωρούσαν ο βαθμός δυσκολίας αυξανόταν, καθώς πρόσθεταν παραπάνω κινήσεις. Χρησιμοποιούσαν και τα δύο χέρια για να δημιουργήσουν ταυτόχρονα διαφορετικές

κινήσεις, οι οποίες περιπλέκονταν με το πέρασμα του χρόνου. Οι φοιτήτριες και φοιτητές, χωρίς να δοθεί κάποια περαιτέρω οδηγία, ξεκινήσαμε σαν σε καθρέπτη να αντιγράφουμε τις κινήσεις σε επαναλαμβανόμενο μοτίβο.

Το βίντεο έπαιξε αρκετές φορές, ενώ όλοι εμείς προσπαθούσαμε να επαναλάβουμε όσο πιο σωστά γινόταν όσο περισσότερες κινήσεις μπορούσαμε. Μόλις ολοκληρώθηκε η διαδικασία αυτή, χωριστήκαμε σε ζευγάρια. Η οδηγία που δόθηκε από την καθηγήτρια ήταν πως το ένα άτομο θα έκανε κινήσεις και το άλλο θα ακολουθούσε σαν καθρέφτης. Το άτομο που είχε καθοδηγητικό ρόλο δημιουργούσε κινήσεις από τη μνήμη του, ακολουθώντας μία ροή και μόλις έχανε τη σειρά αναλάμβανε το άλλο μέλος του ζευγαριού από την αρχή.

Όταν ολοκληρώθηκε η διαδικασία, η καθηγήτρια έβαλε ένα άλλο βίντεο, στο οποίο ακολουθήθηκε η ίδια προσέγγιση, όμως αυτή τη φορά σε καθιστή θέση στο πάτωμα. Το βίντεο έδειχνε σκηνές από το έργο *Πετρούσκα* και συγκεκριμένα την πρώτη σκηνή που ζωντανεύουν οι χαρακτήρες με τη μουσική του Μάγου. Αρχικά, διαλέγαμε έναν από τους τρεις ήρωες (Πετρούσκα, Μαυριτανό, Μπαλαρίνα) και προσπαθούσαμε να μιμηθούμε τις κινήσεις τους. Αργότερα, μπορούσαμε να μιμηθούμε εκ περιτροπής όλους τους ήρωες.

Η διαφορά ανάμεσα στα δύο έργα που είχαμε δει σε βίντεο έγινε αμέσως αισθητή. Αν και υπήρχε μίμηση, οι κινήσεις που προκύπταν δεν ήταν αυστηρά αυτούσιες των ηρώων. Υπήρχε μία σχετική ελευθερία στο πώς θα κινηθούμε παρόλο που διατηρούσαμε το στυλ της κούκλας που παρακολουθούσαμε. Η κίνηση του Πετρούσκα στο χώρο έμοιαζε κάπως ανορθόδοξη, ο Μαυριτανός χόρευε με αντιπροσωπευτικές κινήσεις του ρόλου, ενώ η μπαλαρίνα διατηρούσε το ύφος μίας γυναικείας φιγούρας που χορεύει με τρόπο θαυμαστό.

Έμοιαζε ότι απολαμβάναμε το δεύτερο μέρος περισσότερο, καθώς δεν υπήρχε η αγωνία να θυμηθούμε τις κινήσεις και να τις επαναλάβουμε. Ήταν μία ευχάριστη εμπειρία, ταυτόχρονα όμως με τη δυσκολία της μίμησης λόγω της καθιστής θέσης.

Στο τέλος της διαδικασίας ακολούθησε συζήτηση. Όλα τα άτομα εκφράσαν απόψεις για τα δύο έργα που είχαμε δει σε βίντεο, αλλά και για το αποτέλεσμα αυτής της προσέγγισης στην προσωπική μας έκφραση.

Σχόλια για το πρώτο βίντεο

- Το έργο, αν και μινιμαλιστικό, εξελισσόταν προοδευτικά (η μέθοδος που ακολουθεί η χορογραφία στο έργο, όπως και σε άλλα χαρακτηρίζεται ως accumulation)
- Οι κινήσεις αναπτύσσονταν με ταχύτητα σε διάφορα επίπεδα και κατευθύνσεις, ενώ παράλληλα αυξανόταν το επίπεδο δυσκολίας
- Ήταν πιο δύσκολες οι ταυτόχρονες κινήσεις των δύο χεριών
- Αν υπήρχε μουσική θα ήταν πιο εύκολη διαδικασία γιατί θα μπορούσαμε να μετράμε και να κρατάμε ρυθμό
- Η χορογραφία απαιτούσε ρυθμό και τεχνική
- Δύσκολος συντονισμός
- Έπρεπε να ακούσεις το σώμα για να συγκεντρωθείς
- Δεν υπήρχε αλληλεπίδραση μεταξύ των χορευτών
- Ήταν μινιμαλιστικό

Σχόλια για το δεύτερο βίντεο

- Υπήρχε περισσότερη ελευθερία στο πώς θα χορέψουμε
- Ένιωσα σαν κούκλα που χορεύει καθιστή
- Ήταν πιο ευχάριστο βίντεο, γιατί είχε πλοκή
- Μου άρεσε γιατί είχε μουσική και ήταν πιο διασκεδαστικό
- Το βίντεο είχε συναίσθημα
- Οι κινήσεις μας έβγαζαν το συναίσθημα του κάθε ήρωα
- Ήταν πιο θεατρικό
- Είχε περισσότερη έκφραση

- Απαιτούσε λιγότερη συγκέντρωση
- Υπήρχε αλληλεπίδραση ανάμεσα στους ήρωες

Το τρίτο μέρος του μαθήματος, λειτούργησε κατά κάποιο τρόπο και ως αξιολόγηση. Χωριστήκαμε σε ομάδες τριών ατόμων, όσοι και οι πρωταγωνιστές του έργου. Οι μισοί παρακολουθούσαμε και οι υπόλοιποι μισοί κάθισαν στο πάτωμα, σε τριάδες, με γυρισμένη πλάτη στο κοινό. Η καθηγήτρια έβαλε μουσική και ξεκίνησε «η παράσταση». Οι άνθρωποι-κούκλες, στάθηκαν ακίνητοι, μέχρι να ζωντανέψουν από τη μουσική.

Αρχικά κινηθήκαμε σε καθιστή θέση, δημιουργώντας χορευτικές κινήσεις. Το γεγονός ότι χορεύαμε στο πάτωμα δεν έκανε τη διαδικασία πιο εύκολη. Οι κινήσεις απαιτούσαν πλήρη συγκέντρωση, καθώς το να χορεύεις σε χαμηλό επίπεδο μειώνει τις δυνατότητες να κινηθείς σε όλο το χώρο. Όταν οι φοιτητές επιθυμούσαν, χόρευαν όρθιοι, ακολουθώντας την ιστορία του Πετρούσκα.

Δόθηκε έμφαση στην αυτοέκφραση, καθώς έπρεπε να αποδοθεί η θεατρικότητα αλλά και τα συναισθήματα των χαρακτήρων. Αν και η μουσική ήταν αργή, η ενέργεια του σώματός μας κορυφώθηκε.

Ο χορός είναι μια μορφή τέχνης που εντάσσεται στο θέατρο και η διαδικασία αυτή ήταν η απόδειξη πως μέσα από το χορό μπορεί κάποιος να δημιουργήσει μία γέφυρα μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού κόσμου. Μέσα από αυτήν την άτυπη μορφή παράστασης οι φοιτήτριες και οι φοιτητές μετουσιώθηκαν σε κάτι που στην πραγματικότητα δεν ήταν: σε κούκλες που απέκτησαν ζωή.

Στο τέλος του μαθήματος ακολούθησε συζήτηση, όπου επικράτησε η γνώμη πως η κίνηση στο έδαφος ήταν πιο όμορφη. Σύμφωνα με όσα ανέφερε η διδάσκουσα, το πρώτο βίντεο χρησιμοποιήθηκε όχι μόνο για να γίνει η σύγκριση, αλλά για να συγκεντρωθούμε, ώστε να αποδώσουμε καλύτερα στο δεύτερο.

Τρίτο μάθημα, 22/10/2015

Στο μάθημα αυτό, στην αρχή χωριστήκαμε σε ζευγάρια. Το ένα μέλος του ζευγαριού ασκούσε πίεση στο σώμα του άλλου. Η διαφορά αυτή τη φορά είναι πως το άτομο που δέχεται πίεση μπορεί να αντισταθεί αντί να αφήσει το ζευγάρι του να το ελέγχει. Χωριστήκαμε σε τέσσερις ομάδες των τριών ζευγαριών και μπαίναμε σταδιακά στο χώρο. Η διδάσκουσα μας εξήγησε ότι ένα από τα δύο μέλη θα παριστάνει το δημιουργό ή τον κουκλοπαίχτη και το άλλο μέλος θα είναι η κούκλα. Από τη μία πλευρά η κούκλα αφήνεται στον έλεγχο του κουκλοπαίχτη, ενώ από την άλλη αποκτά ανθρώπινη υπόσταση και ψυχισμό και προσπαθεί να αντισταθεί στη χειραγώγηση και στον έλεγχο των κινήσεών της από τον άλλον. Προσπαθεί να ξεφύγει, να δραπετεύσει κινητικά και να αποκτήσει ανεξαρτησία.

Σε ένα ζευγάρι παρατηρήθηκε το ένα μέλος να προσπαθεί να κρατήσει ακίνητα κάποια μέρη του σώματος του ανθρώπου-κούκλας, σα να χτίζει ένα γλυπτό, αλλά εκείνη δεν μπορούσε να το δεχτεί, αλλάζοντας τις κινήσεις, προσπαθώντας να δραπετεύσει. Ακολούθησε μία μάχη ανάμεσα στα δύο μέλη που κατέληξε στην ακινησία της κούκλας, ξαπλωμένη στο έδαφος, σα να είναι νεκρή. Σε ένα άλλο ζευγάρι παρατηρήθηκε ο άνθρωπος-κούκλα να έχει αφεθεί στα χέρια του κουκλοπαίχτη, σαν παιχνίδι άψυχο, χωρίς δύναμη να αντισταθεί, δίνοντάς του τη δύναμη και την εξουσία να την κινεί όπως θέλει. Το ένα μέλος του ζευγαριού έδινε σχήματα στην κούκλα, σηκώνοντας τα χέρια της ψηλά, αλλάζοντας θέση στο σώμα της, την ξάπλωνε στο έδαφος σε διάφορες θέσεις. Στο τέλος της παράστασης η σύνδεση του κουκλοπαίχτη με την κούκλα έγινε τόσο ισχυρή μέσα από την αλληλεπίδραση, που η χορογραφία κατέληξε να αγκαλιάζονται και οι δύο στο έδαφος.

Στο ζευγάρι που συμμετείχα ενεργά, αν και υπήρχε επιλογή να αναλάβω όποιον ρόλο θέλω, επέλεξα να είμαι η κούκλα. Στο ξεκίνημα του αυτοσχεδιασμού στεκόμουν καθιστή στο πάτωμα, ανέκφραστη. Μόλις με πλησίασε ο κουκλοπαίχτης και άρχισε να κινεί τα μέλη του σώματος μου, μου έδωσε ζωή. Ο ρόλος του δεν είχε στόχο να με χειραγωγήσει. Αντίθετα αισθανόμουν (ή και διέκρινα) μία έντονη επιθυμία να με βοηθήσει να απελευθερωθώ από τα δεσμά του άψυχου μου κόσμου και να αποκτήσω ανθρώπινη υπόσταση. Όταν τελικά κατάφερα να σηκωθώ αφήνοντας τον έλεγχό του σώματός μου σε εκείνον, άρχισα να ανεξαρτητοποιούμαι και να κινούμαι μόνη μου στο χώρο.

Στην αρχή ανέπτυσσα τις κινήσεις μου γύρω του σαν να τον ευχαριστούσα για το δώρο που μου προσέφερε, ενώ στη συνέχεια προσπαθούσα να γνωρίσω τις δυνατότητες των μελών του σώματός μου. Το κομμάτι ολοκληρώθηκε με την κούκλα να έχει καθίσει στην άκρη, στην ίδια θέση που την είχε βρει ο κουκλοπαίχτης, αφήνοντας ένα τέλος αινιγματικό.

Σχόλια

- Όταν κάποιος είναι απέναντι σου και ξέρεις ότι θα ακούσεις την γνώμη του, δεν είσαι τόσο ελεύθερος στις κινήσεις σου, προσέχεις
- Απαραίτητη η συγκέντρωση, ως βασικός πυλώνας του χορού και της επιτυχίας. Η κίνηση μας είναι στο μυαλό, ελέγχεται από αυτό
- Κιναισθητική μνήμη- κιναισθητική αντίληψη- κιναισθητική ευφυΐα δηλαδή, κίνηση-διόρθωση-μνήμη
- Αν δεν συνειδητοποιήσεις κάτι, δεν φτάνεις στη γνώση. Μαθαίνεις κάτι χωρίς να το καταλαβαίνεις και αν στο μέλλον το χρειαστείς, η μνήμη σε βοηθάει. Πολλά εξαρτώνται από την περίσταση, από το πώς θα προσεγγίσεις κάτι και πώς θα σε προσεγγίσει και αυτό. Η μάθηση είναι αλυσίδα. Δηλαδή, ίσως ποτέ δε μαθαίνεις κάτι ολοκληρωτικά. Τη στιγμή που φεύγουμε κατανοούμε τι είναι γνώση...
- Τα σώματα, δύσκολα αφήνονται σε ένα άλλο σώμα. Είναι δύσκολο να έρθεις τόσο κοντά με ένα άλλο άτομο, κυρίως όταν αυτό είναι τελείως ξένο
- Οι άνθρωποι αντιμετωπίζουν το άλλο σώμα ως σάρκα. Όχι ως ύλη-νόηση-συναίσθημα
- Έχει να κάνει με τη χημεία και την αύρα ανάμεσα σε δύο άτομα
- Η επαφή με άλλα άτομα σου δίνει αυτοπεποίθηση, σε ανοίγει

- Ήθελα να ξεφύγω από τα δεσμά της κούκλας
- Ένωσα ελευθερία
- Ήταν λες και ήμουν παγιδευμένη και δεν μπορούσα να ξεφύγω
- Οι κούκλες μπορούν να έχουν συναισθήματα
- Αν είχαν συναισθήματα οι κούκλες, αυτά που κάναμε θα ήταν ίσως αυτά που θα ήθελαν να μας πουν

Τέταρτο μάθημα, 29/10/2015

Το μάθημα ξεκίνησε με προθέρμανση. Η καθηγήτρια έδειχνε τις ασκήσεις και η ομάδα ακολουθούσε. Σε αυτό το πλαίσιο, οι κινήσεις περιλάμβαναν στοιχεία ευλυγισίας, ισορροπίας και αυτοσυγκέντρωσης. Η κίνηση δεν ήταν στατική, αντίθετα ήταν δυναμική.

Στη συνέχεια, σε ζευγάρια, κάθε άτομο άσκησε πίεση στο ζευγάρι του, το οποίο αφέθηκε στην καθοδήγησή του. Τα ζευγάρια άλλαξαν ρόλους και συνέχισαν την επόμενη άσκηση. Κρατημένα από τα χέρια, τεντώθηκαν προς τα πίσω, σε αντίθετη φορά, ασκώντας αντίσταση και εξασκώντας τη στήριξη και την ισορροπία τους. Μετά το τέλος της άσκησης, επαναλάβαμε κινήσεις από μνήμης και το άλλο μέλος μιμούνταν σα να είναι καθρέφτης. Η άσκηση επαναλήφθηκε σε ομάδες τριών ατόμων. Στις ασκήσεις υπήρχε έντονο το στοιχείο της ροής και δυναμικής. Η εναλλαγή των κινήσεων χαρακτηριζόταν απότομη και ξαφνική, ξεκινώντας από κάτι ήρεμο και κατέληγε σε κάτι έντονο.

Όταν ολοκληρώθηκε το παιχνίδι με τον καθρέφτη, παραμείναμε σε τριάδες, αλλά αυτήν τη φορά κάναμε κάτι διαφορετικό. Το ένα μέλος της ομάδας ανέλαβε να εμπυλώσει την κούκλα, ενώ οι υπόλοιποι δύο θα την καθοδηγούσαν. Η κούκλα στεκόταν στη μέση και οι κουκλοπαίχτες την περνούσαν εναλλάξ μία στα χέρια του ενός και μία στου άλλου. Η κούκλα δεν κατέβαλε κάποιου είδους αντίσταση στην αρχή, αλλά αφηνόταν τελείως στα χέρια των δύο. Παρατηρήθηκε πως κάποια άτομα τη μετακινούσαν με τα χέρια τους ενώ άλλοι χρησιμοποίησαν και άλλα μέλη του σώματος τους, με σκοπό να μην πέσει κάτω η

κούκλα και «σπάσει», την μετέφεραν στην πλάτη τους, την άφηναν στο έδαφος και την έσερναν στο άλλο μέλος της ομάδας, ενώ αυτή στεκόταν αδύναμη να αντισταθεί.

Στη συνέχεια, η κούκλα είχε τη δυνατότητα να αντισταθεί. Προσπαθούσε να ξεγλιστρήσει κάτω από τα πόδια τους, διατηρώντας πάντα την απαλότητα των κινήσεών της, άλλες φορές αντιστεκόταν στη μεταφορά της, ενώ σε μία ομάδα παρατηρήθηκε πως η κούκλα προτίμησε να «πεθάνει» από το να συνεχίσει να είναι το παιχνίδι των δύο.

Στο τέλος της διαδικασίας, εκφράσαμε όπως κάθε φορά τη γνώμη μας.

Σχόλια

- Ένιωσα πως είχα την ευθύνη της κούκλας να μην τραυματιστεί
- Μου άρεσε πιο πολύ όταν δεν αντιστεκόμουν γιατί τους εμπιστευόμουν
- Οι κινήσεις ήταν πιο μαλακές όταν δεν έδειχνα αντίσταση παρά όταν προσπαθούσα να ξεφύγω
- Ήταν λες και προσπαθούσα να σώσω την κούκλα μέσα μου

Πέμπτο μάθημα, 5/11/2015

Αρχικά πραγματοποιήθηκε προθέρμανση και στη συνέχεια μία άσκηση σε ζευγάρια. Κάθε μέλος ασκούσε πίεση στο ζευγάρι του ενώ ταυτόχρονα υπήρχε έλεγχος της αναπνοής. Έπειτα, διασκορπιστήκαμε στο χώρο και μιμηθήκαμε την καθηγήτρια σε ένα σύνολο κινήσεων, εκτάσεις των μελών του σώματος, χειρονομίες, στροφές, άλματα, κ.ά., που κατέληξαν σε κινήσεις με χορευτικό προσανατολισμό. Έπειτα, χωριστήκαμε σε ομάδες 5 ατόμων και επιλέχτηκε ένας αρχηγός από κάθε ομάδα, ο οποίος έδειχνε κινήσεις και τα μέλη της ομάδας ακολουθούσαν.

Σχόλια

- Ήταν πιο όμορφο αυτό που κάναμε σήμερα γιατί μιμούμασταν κάποιον στις κινήσεις του.
- Ήτανε κάτι συγκεκριμένο αυτό που κάναμε και όχι αυθόρμητο
- Εμένα με δυσκόλεψε γιατί ήταν πολύ προγραμματισμένο. Ήθελα να το μελετήσω κι άλλο

- Αισθάνθηκα σα να βρισκόμουν σε ένα μάθημα χορού
- Δεν ήταν εύκολο να συντονιστείς
- Δεν ήταν ασκησιολογία, ήταν χορός

Στη συνέχεια, τοποθετήθηκαν τρεις ομάδες των πέντε ατόμων στο κέντρο της αίθουσας. Καθένας από εμάς εκτελούσε κινήσεις μόνος του, χωρίς να κοιτάει τους άλλους, στο ρυθμό που επιθυμούσε.

Σχόλια

- Έμοιαζε με πρόβα
- Ήταν πιο ελεύθερο από πριν

Μέσα από τη συζήτηση, ένα γενικό συμπέρασμα στο οποίο καταλήξαμε μετά από την τοποθέτηση του φοιτητή που παρακολουθεί μαθήματα μέσω του Erasmus (André) ήταν ότι: «Για να αυτοσχεδιάσεις, πρέπει να έχεις απαλλαχθεί από την ιδέα ότι μπορείς να γίνεις γελοίος».

Σχόλια

- Το πρόσωπο και η έκφραση παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο σε αυτό που κάνουμε. Δίνουν έμφαση και ζωντάνια στις κινήσεις μας
- Όταν περνούσαμε κάτω από άλλα άτομα, ήταν όπως στην ζωή που πέφτεις και μετά σηκώνεσαι

Μετά, χωριστήκαμε σε ζευγάρια με την οδηγία να κρατήσουμε από μία κλωστή το κάθε ζευγάρι. Η κλωστή πέρασε από τον δείκτη κάθε ατόμου και δημιουργήθηκε μεταξύ μας ένα συμβολικό δέσιμο. Οι ρόλοι που προήρθαν από αυτό το δέσιμο δεν ήταν προκαθορισμένοι αλλά αφέθηκαν στην κρίση κάθε ζευγαριού. Το ένα μέλος καθοδηγούσε ενώ το άλλο ακολουθούσε, προκειμένου να μη φύγει η κλωστή ή σπάσει. Στην ουσία, η κλωστή παρομοιάστηκε με την κλωστή της μαριονέτας, την οποία χειρίζεται ο κουκλοπαίχτης.

Παρατηρήθηκε πως αν και ο ένας από τους δύο ήταν αυτός που κινούσε την κλωστή, ενώ ο άλλος ήταν η κούκλα που ακολουθούσε, δημιουργήθηκε μία στενή σχέση αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας, που έδειξε πως ο ένας ήταν απαραίτητος στον άλλον. Οι κινήσεις ξετυλίγονταν περισσότερο σε όρθια στάση, ενώ κάποιοι χρησιμοποιούσαν το έδαφος περιστασιακά. Στο τέλος σχολιάσαμε τη διαδικασία εκφράζοντας τις εξής απόψεις:

Σχόλια

- Ο κουκλοπαίχτης χρειαζόταν την κούκλα
- Αν και η κλωστή ήταν λεπτή, η σχέση ήταν δυνατή
- Η κλωστή δεν φαινόταν και ήταν σαν να έχουμε μαγνήτη στο δάχτυλο
- Το κάθε ζευγάρι χειρίστηκε την κλωστή διαφορετικά
- Αν και η κλωστή έδινε την αίσθηση της δέσμευσης, ο αυτοσχεδιασμός το έκανε ελεύθερο

Από την παραπάνω συνοπτική περιγραφή των μαθημάτων φαίνεται ότι με ποικίλους και διαφορετικούς τρόπους παρουσίασης δραματοποιήσαμε την εμπύχωση μιας κούκλας, μέσα από τις σωματικές και νοητικές μας δράσεις. Στις περισσότερες δράσεις ακολουθήσαμε τις οδηγίες με δημιουργικό τρόπο, ενώ ταυτόχρονα διερευνήσαμε και αναπτύξαμε συλλογικά τα προτεινόμενα θέματα.

Η δραματοποίηση αποτελεί ισχυρό μέσο κατάρριψης του δασκαλοκεντρικού μοντέλου μάθησης. Τα οφέλη που αποκομίζουν τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες μέσα από αυτήν τη διαδικασία είναι αρχικά, ο ενεργός ρόλος στην παιδαγωγική διαδικασία. Μέσα από τα πολλαπλά είδη δραματοποίησης (αυτοσχεδιασμός, παντομίμα κ.α.) ο άνθρωπος αποτελεί το επίκεντρο της εκπαίδευσης και μέσα από μία εξελικτική πορεία καλλιεργείται τόσο ατομικά όσο και στο πλαίσιο μίας ομάδας ανθρώπων (Κοντογιάννη, 2012: 7).

6.3 Η μαριονέττα στα μάτια των παιδιών

Ενδιαφέρουσα στάθηκε η έρευνα γύρω από το πώς τα παιδιά αισθάνονται την κούκλα στον περιβάλλοντα χώρο, συγκεκριμένα μία μαριονέττα. Στη διάρκεια της πρακτικής μου

άσκησης, που πραγματοποιήθηκε στο 18^ο νηπιαγωγείο του Βόλου, δουλέψαμε με τα παιδιά project με τον τίτλο «Κούκλες». Στο project συμμετείχαν 18 νήπια και 1 προνήπιο. Με αφορμή το project αυτό, αξιοποίησα τις διδακτικές ώρες από δύο ημέρες για να επεξεργαστούμε με τα παιδιά δύο ειδών κούκλες. Οι κούκλες που είχαμε δουλέψει πριν την έρευνα ήταν οι δαχτυλόκουκλες και οι γαντόκουκλες, επομένως η προσέγγιση της μαριονέτας θα ήταν άξια παρατήρησης. Με την έρευνα αυτή στόχος ήταν να προβληματιστούν τα νήπια στα παρακάτω ερωτήματα:

- Ποιες είναι οι διαφορές ανάμεσα σε μία μαριονέτα και μία γαντόκουκλα;
- Έχει συναισθήματα μία μαριονέτα;
- Μπορούν οι άνθρωποι με το σώμα τους να γίνουν μία μαριονέτα;

Συνοπτική παρουσίαση

Σκοπός ήταν, αρχικά, να παρατηρηθεί η προτίμηση των παιδιών απέναντι στα δύο είδη κούκλας (γαντόκουκλα και μαριονέτα). Η έρευνα χωρίστηκε σε δύο μέρη, τα οποία δουλέψαμε σε δύο ημέρες. Το πρώτο μέρος ήταν κυρίως θεωρητικό, ενώ το δεύτερο βιωματικό. Την πρώτη ημέρα έγινε εστίαση στις δύο κούκλες, αρχικά μέσω παρατήρησης και στη συνέχεια με συζήτηση. Στη συνέχεια τα παιδιά, επεξεργάστηκαν τη μαριονέτα και τη γαντόκουκλα, κάνοντας σύγκριση ανάμεσα στις δύο κούκλες και δικαιολογώντας την προτίμησή τους. Τη δεύτερη ημέρα προσεγγίσαμε το θέμα αρχικά με συζήτηση και στη συνέχεια με την κίνηση του σώματός μας.

Ημέρα πρώτη

Την πρώτη ημέρα, τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με τη μαριονέτα. Σε πρώτο στάδιο, μαζευτήκαμε στη γωνιά της παρεούλας. Η κούκλα που παρουσιάστηκε στα παιδιά λεγόταν «ο βασιλιάς του χορού». Αρχικά, τα παιδιά παρατήρησαν τις κινήσεις και τις χορευτικές φιγούρες της κούκλας. Περιέγραψαν την κούκλα, το πώς κινείται και με τη μαιευτική μέθοδο πραγματοποιήθηκε συζήτηση για τον συναισθηματικό της κόσμο. Στη συνέχεια, κράτησα μία από τις γαντόκουκλες που είχαμε επεξεργαστεί τις προηγούμενες ημέρες και παρατηρήσαμε τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες κίνησής της. Ακολούθησε

σύγκριση ανάμεσα στη μαριονέττα και τη γαντόκουκλα, βρίσκοντας ομοιότητες και διαφορές.

Στη συνέχεια, ζητήθηκε από κάθε παιδί, να επιλέξει ανάμεσα στη μαριονέττα και τη γαντόκουκλα και να παίζει μαζί της. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ζητήθηκε από το κάθε παιδί να δικαιολογήσει την επιλογή του αυτή, να παρατηρήσει την κίνηση της και να περιγράψει τα συναισθήματα που ενδέχεται να νιώθει η κούκλα. Ήταν ενδιαφέρον να παρατηρηθεί κατά πόσο τα νήπια πιστεύουν ότι μία κούκλα μπορεί να έχει αισθήματα και να δικαιολογούν τη γνώμη τους, παρατηρώντας παράλληλα την κίνησή της. Δεν είναι τυχαία αυτή η προσέγγιση, καθώς σύμφωνα με τον Jurkowski:

« Στην πραγματικότητα η μαριονέττα είναι η αναπαράσταση ενός ζωντανού όντος, λίγο ως πολύ αληθινή, λίγο ως πολύ ερμηνευμένη ως τέτοια. Ποικίλει σε αναλογίες, είναι λίγο έως πολύ ικανή να κάνει προκαθορισμένες κινήσεις και μπορεί να γεννήσει όλα τα είδη των συναισθημάτων, ψυχικών καταστάσεων και στάσεων» (Jurkowski στο Παρούση, 2012:

Τα παρακάτω αποσπάσματα είναι αποτελέσματα της αλληλεπίδρασης των παιδιών με τις δύο κούκλες (μαριονέττα, καλτσόκουκλα). Συγκεκριμένα, κάθε παιδί έρχεται με τη σειρά του στις δύο κούκλες και επιλέγει με ποια θέλει να παίζει.

Απόσπασμα πρώτο: Σύγκριση γαντόκουκλας-μαριονέττας

Νήπιο 1: Έχει πολύ μεγάλα αυτιά.

Νηπιαγωγός: Έχει πολύ μεγάλα αυτιά. Τι μπορεί να κουνήσει μια καλτσόκουκλα;

Νήπιο: Το στόμα.

Νηπιαγωγός: Το στόμα. Η μαριονέττα μπορεί να κουνήσει το στόμα;

Νήπια: Όχι.

Νηπιαγωγός: Το κεφάλι μπορεί να το κουνήσει η κούκλα αυτή;

Νήπια: Όχι.

Νήπιο 2: Ναι.

Νηπιαγωγός: Αυτή μπορεί να το κουνήσει το κεφάλι; (δείχνει μαριονέττα)

Νήπια: (ομόφωνα) Όχι.

Νηπιαγωγός: Όχι ε; Μόνο τι να κάνει το κεφάλι;

Νήπια: Να σκύβει.

Απόσπασμα δεύτερο: Αλληλεπίδραση 1^{ου} νηπίου με τη μαριονέττα και συζήτηση

Νηπιαγωγός: Λοιπόν. Θέλω να έρθει το παιδί 1. Με ποια κούκλα θέλεις να παίζεις;

Παιδί 1: Με αυτή! (δείχνει τη μαριονέττα)

Νηπιαγωγός: Για έλα να μας δείξεις εδώ. Πώς κουνάει τα χεράκια και τα ποδαράκια; Για δείξε μας.. Πώς είπαμε θα κουνήσει τα ποδαράκια; Τι θα σε βοηθούσε να τα ελέγξεις πιο καλά;

Παιδί 1: (κουνάει τα πόδια της κούκλας με τα σχοινιά)

Νηπιαγωγός: Κούνα και λίγο τα χεράκια να δούμε... πώς τα κουνάει τα χεράκια;

Παιδί 1: (κουνάει τα χέρια της κούκλας με τα σχοινιά)

Νηπιαγωγός: Ωωω! Είναι πολύ καλός χορευτής. Εγώ ξέρω ότι έχει πάρει και βραβεία για το χορό του.

Παιδί 2: Ο βασιλιάς;

Νηπιαγωγός: Ο βασιλιάς του χορού. Αφού είναι βασιλιάς, ε; Τι σου αρέσει πάνω στην κίνηση της κούκλας; Έτσι όπως παίζεις μαζί της;

Παιδί 1: Έτσι πως κουνάει τα πόδια του.

Νηπιαγωγός: Κουνάει τα πόδια της. Σας βγάζει κάποιο συναίσθημα αυτή η κούκλα;

Παιδί 1: Χαρά.

Νηπιαγωγός: Χαρά, ε; Όταν την κοιτάτε να χορεύει πώς νιώθετε;

Παιδί 1: Χαρά.

Παιδί 2: Τέλεια.

Παιδί 3: Εγώ λίγο γελάω γιατί είναι λίγο αστείο που κουνιέται.

Νηπιαγωγός: Είναι αστείο, εε;

(...)

Νηπιαγωγός: Τι συναίσθημα σου βγαίνει όταν παίζεις μαζί της; Τι νιώθεις;

Παιδί 1: Ωραία!

Νηπιαγωγός: Ωραία, ε; Πιστεύεις ότι νιώθει κάτι η κούκλα τώρα που χορεύει μαζί σου;

Παιδί 1: Ναι.

(...)

Νηπιαγωγός: Πιστεύετε ότι νιώθει η κούκλα πράγματα αυτή τη στιγμή που χορεύει;

Παιδί 1: Ναι.

Νηπιαγωγός: Τι μπορεί να νιώθει;

Παιδί 1: Χαρά.

Παιδί 4: Σπαγγάτο!

Νηπιαγωγός: (γελώντας) σπαγγάτο; Τι άλλο μπορεί να νιώθει η κούκλα όταν χορεύει και μοιράζεται μαζί μας το χορό της;

Παιδί 1: Πολύ όμορφα.

Νηπιαγωγός: Πολύ όμορφα, ε;

Απόσπασμα τρίτο: Αλληλεπίδραση 2^{ου} νηπίου με τη μαριονέττα και συζήτηση

Νηπιαγωγός: Εσένα Παιδί 2 ποια κούκλα σου αρέσει πιο πολύ; Η καλτσόκουκλα ή η μαριονέττα;

Παιδί 2: Η μαριονέττα.

Νηπιαγωγός: Γιατί σου αρέσει η μαριονέττα πιο πολύ;

Παιδί 2: Γιατί κουνάει τα χεράκια της.

Παιδί 3: Κι εμένα.

Νηπιαγωγός: Σε τι βοηθάει το ότι την κουνάει με τα σχοινιά, σε σχέση με την κάλτσα; Τι της δίνει αυτό, που δεν το έχει αυτή η κούκλα;

Παιδί 2: Της δίνει... (το παιδί σκεφτόταν εκείνη τη στιγμή την απάντηση)

Παιδί 3: Ευτυχία.

Νηπιαγωγός: Ευτυχία, ναι; Τι άλλο;

Παιδί 2: Γνώση.

Νηπιαγωγός: Γνώση ε; Πώς την κερδίζει τη γνώση την καινούρια;

Παιδί 2: Κάνοντας... χορό.

Απόσπασμα τέταρτο: Αλληλοεπίδραση 3^{ου} νηπίου με τη μαριονέττα και συζήτηση

Νηπιαγωγός: Για πες Παιδί 3.. πώς σου φαίνεται εσένα η κουκλίτσα αυτή;

Παιδί 3: Καλή.

Νηπιαγωγός: Καλή; Πιο καλή απ' την καλτσόκουκλα;

Παιδί 3: Ναι.

Νηπιαγωγός: Γιατί;

Παιδί 3: Επειδή χοροπηδάει;

Νηπιαγωγός: Κάνει πιο καλές κινήσεις. Τι πιστεύεις ότι κουνάει πιο εύκολα;

Παιδί 3: Τα πόδια.

N: Τα πόδια ε; Για πες μου κάποιο συναίσθημα που μπορεί να έχει η κούκλα τώρα.

Παιδί 3: Χαρά

N: Χαρά. Για ξάπλωσέ την και ασ' την λίγο έτσι. Τώρα τι πιστεύετε; Λέτε να νιώθει κάτι τώρα που είναι κάτω;

Παιδί 4: Λυπημένη.

N: Λυπημένη; Τι άλλο μπορεί να νιώθει έτσι τώρα που είναι ξαπλωμένη και δεν κάνει τίποτα;

Παιδί 5: Στενοχωρημένη.

N: Στενοχωρημένη. Γιατί;

Παιδί 3: Γιατί δεν κάνει τίποτα.

N: Γιατί δεν κάνει τίποτα. Αλλά άμα ξανά σηκωθεί; Για να δούμε. Ουουωπ! Ουωπ! Τώρα;

Παιδί 3: Χαρούμενη.

N: Χαρούμενη! Άρα το όνειρο κάθε κούκλας ποιο μπορεί να είναι;

Παιδί 5: Να μην κοιμάται.

Η επιλογή των κουκλών αυτών για επεξεργασία δεν έγινε τυχαία. Η καλτσόκουκλα, με την οποία ήρθαν σε επαφή τα παιδιά, μπορούσε να κουνήσει μόνο το στόμα της και το κεφάλι. Αντιθέτως, η μαριονέττα, είχε σχοινιά, τα οποία αναλογούσαν σε κάθε σημείο του σώματός της. Πιο αναλυτικά, υπήρχε σχοινί σε κάθε πόδι της κούκλας, σε κάθε χέρι και στο κεφάλι. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα από την πρώτη στιγμή να διεγείρει το ενδιαφέρον των παιδιών περισσότερο από την πρώτη κούκλα. Τα παιδιά έβλεπαν να ζωντανεύει μπροστά στα μάτια τους μία κούκλα, με ζωηρές κινήσεις. Ο «*Βασιλιάς του χορού*», όπως λεγόταν η μαριονέττα, μπορούσε να κουνήσει το κάθε μέλος του σώματός του ξεχωριστά.

Στην έρευνα, όλα τα παιδιά επέλεξαν να παίξουν με τη μαριονέττα. Οι παραπάνω απομαγνητοφωνήσεις είναι ένα τυχαίο παράδειγμα τριών παιδιών, που έπαιξαν με την κούκλα αυτή.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τέθηκαν κάποιες ερωτήσεις στα παιδιά.

Όταν ρωτήθηκαν τα παιδιά τι ήταν αυτό που τους άρεσε στη μαριονέττα οι απαντήσεις ήταν οι εξής:

- Έτσι πως κουνάει τα πόδια του
- Γιατί κουνάει τα χεράκια της
- Επειδή χοροπηδάει
- Γιατί μπορεί να κουνάει τα πόδια και τα χέρια
- Που κουνιέται

Στην ερώτηση τι παρατηρούν όταν παίζουν μαζί της οι απαντήσεις ήταν οι εξής:

- Είναι λίγο βαριά
- Είναι πολύ δύσκολο να κάνει το κορδόνι (το νήπιο)

- Κινείται πολύ εύκολα με ένα τέτοιο (δείχνει το σχοινί)
- Όταν κουνιέμαι εγώ κουνιέται και η κούκλα

Στην ερώτηση για το ποια κούκλα από τις δύο φαίνεται πιο εύκολη στο παιχνίδι μαζί τους, όλα τα παιδιά σήκωσαν το χέρι τους στη μαριονέττα.

Ένα σημαντικό κομμάτι της έρευνας αποτέλεσε η εστίαση στον ενδεχόμενο συναισθηματικό κόσμο της κούκλας. Τα νήπια ρωτήθηκαν αν πιστεύουν πως νιώθει πράγματα η κούκλα όταν χορεύει και απάντησαν ομόφωνα ναι. Το συναίσθημα που απέδωσαν στην κούκλα ήταν η χαρά. Αντίθετα, όταν ζητήθηκε από ένα νήπιο να ξαπλώσει την κούκλα και να την αφήσει ακίνητη, τα παιδιά σε αντίστοιχη ερώτηση απάντησαν πως νιώθει στενοχωρημένη και λυπημένη. Τέλος, στην ερώτηση για το ποιο είναι το όνειρο κάθε κούκλας, τα νήπια απάντησαν «να μην κοιμάται». Παρατηρείται στο σημείο αυτό, πως τα νήπια απέδωσαν ευχάριστα συναισθήματα στην κούκλα, στις περιπτώσεις που ήταν εν κινήσει. Μία κούκλα για να είναι χαρούμενη, σύμφωνα με τη γνώμη των νηπίων πρέπει να κουνιέται και να χορεύει. Αντίθετα όταν κοιμάται τα συναισθήματα που την διακατέχουν είναι δυσάρεστα.

Στην ερώτηση ποια κούκλα από τις δύο πιστεύουν ότι είναι πιο χαρούμενη, τα παιδιά απάντησαν ομόφωνα η μαριονέττα. Όταν ζήτησα από τα παιδιά να δικαιολογήσουν την απάντησή τους ένα νήπιο απάντησε επειδή χορεύει. Στο σημείο αυτό, η σύγκριση έγινε ανάμεσα στις δύο κούκλες, τη γαντόκουκλα και τη μαριονέττα. Τα νήπια παρατηρώντας τις δύο κούκλες και τις δυνατότητες των κινήσεών τους, κατέληξαν στο συμπέρασμα πως η μαριονέττα είναι πιο χαρούμενη από τη γαντόκουκλα. Το συμπέρασμα αυτό ήταν αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης των νηπίων με τις δύο κούκλες. Η μαριονέττα, μπορεί να κινήσει όλα τα μέλη του σώματός της και να επιδοθεί σε χορευτικές ή απλές κινήσεις, οι οποίες προσαρμόζονται στην ταχύτητα και στην ένταση που επιθυμεί ο κουκλοπαίχτης. Τα σχοινιά βοηθούν στο να φαίνεται η κίνησή της ρεαλιστική και να μοιάζει στις κινήσεις του ανθρώπινου σώματος. Από την άλλη πλευρά, οι κινήσεις της γαντόκουκλας, ήταν περιορισμένες. Η κούκλα μπορούσε να κουνήσει το κεφάλι της και το στόμα, καθώς δεν υπήρχαν άλλα πρόσθετα μέλη πχ. χέρια. Ακόμη, η κατασκευή της γαντόκουκλας δεν προδιαθέτει σχοινιά, κάτι που δεσμεύει την κίνηση της. Η κινήσεις της είναι ελάχιστες και

δεν έχουν την ευχέρεια να τροποποιούνται σε μεγάλο βαθμό, όπως της μαριονέτας που φαντάζουν ρεαλιστικές. Είναι λοιπόν φανερό και αναμενόμενο, το ενδιαφέρον των παιδιών να στραφεί περισσότερο στη μαριονέττα. Η επιλογή τους να παίξουν με τη μαριονέττα προήλθε από τη διάθεσή τους να εξερευνήσουν την κούκλα με τις «σπαστικές» κινήσεις, που θύμιζε κατά πολύ έναν μικρό άνθρωπο.

Ημέρα δεύτερη

Η δεύτερη ημέρα της έρευνας εστίασε σε μία διαφορετική προσέγγιση της μαριονέτας. Έχοντας προηγηθεί συζήτηση και επεξεργασία λεκτική και αλληλεπιδραστική, το δεύτερο κομμάτι επικεντρώθηκε στην κινητική προσέγγιση, με το ανθρώπινο σώμα να έχει πρωταγωνιστικό ρόλο. Παρόμοια έρευνα έλαβε χώρα, όπως παρουσιάστηκε παραπάνω, στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας από ομάδα φοιτητών. Θα ήταν ενδιαφέρον να σταθούμε σε μία παρόμοια προσέγγιση, αυτή τη φορά από παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Η ημέρα ξεκίνησε με την εμφάνιση του «*Βασιλιά του χορού*». Ακολούθησαν ερωτήσεις ανακεφαλαίωσης, που αφορούσαν κυρίως τον τρόπο που κινείται η κούκλα. Στη συνέχεια, κρατώντας την κούκλα και παίζοντας μαζί της έκανα στα παιδιά την εξής ερώτηση.

-Πιστεύετε ότι εμείς οι άνθρωποι μπορούμε να κάνουμε μία κούκλα με το σώμα μας;

Στην ερώτηση αυτή 10 από τα παιδιά απάντησαν «ναι». Τα υπόλοιπα είπαν «όχι». Στόχος ήταν να ερευνήσουμε μαζί κατά πόσο το ανθρώπινο σώμα μπορεί να επιδοθεί στις κινήσεις μίας μαριονέτας χωρίς να παρουσιαστεί στα παιδιά μία λάθος ή σωστή απάντηση.

Η έρευνα χωρίστηκε σε πέντε φάσεις:

- α) Ατομική προσέγγιση
- β) Προσέγγιση με ζευγάρια
- γ) Προσέγγιση από ζευγάρια σε γκρουπ
- δ) Μικρή παράσταση
- ε) Συζήτηση

α) Ατομική προσέγγιση

Η ατομική προσέγγιση αποτέλεσε την πρώτη φάση της ημέρας. Ζητήθηκε από το κάθε νήπιο ξεχωριστά να πλησιάσει στο μέρος μου και της κούκλας και να προσπαθήσει με το σώμα του να γίνει μία μαριονέττα. Για να βοηθηθεί, παράλληλα, πραγματοποιήθηκε συζήτηση με ερωτήσεις παρατήρησης και κατανόησης των κινήσεων της κούκλας. Επιπλέον, για να βοηθήσω τη διαδικασία περισσότερο, έγινα κουκλοπαίχτης, που ζωντάνευε την κάθε κούκλα ξεχωριστά, χρησιμοποιώντας αόρατα σχοινιά. Με αυτόν τον τρόπο επιτεύχθηκε έμμεσα η εμπλοκή ζευγαριών στη διαδικασία.

β) Προσέγγιση με ζευγάρια

Στη συνέχεια ήρθε ένα ζευγάρι νηπίων. Η επιλογή των νηπίων ήταν τυχαία. Το ένα παιδί αναπαριστούσε την κούκλα και το άλλο τον μάγο-κουκλοπαίχτη, όπου κουνώντας τα αόρατα σχοινιά της κούκλας, τη βοηθούσε να χορέψει. Οι ρόλοι εναλλάσσονταν, έτσι ώστε τα παιδιά να αναπαραστήσουν τη μαριονέττα και τον κουκλοπαίχτη. Ύστερα από λίγη ώρα παρατήρησης του πρώτου ζευγαριού, προστέθηκε ένα δεύτερο ζευγάρι. Σιγά σιγά τη σκηνή μας γέμισαν και τα υπόλοιπα ζευγάρια και φτάσαμε με αυτόν τον τρόπο στο τρίτο στάδιο της ημερήσιας έρευνας: **προσέγγιση ζευγαριών σε γκρουπ**. Σκοπός ήταν η εναλλαγή των σταδίων να παρουσιάζει ανοδική πορεία τόσο όσον αφορά την πολυπλοκότητα όσο και την αλληλεπίδραση με το χώρο και τα άτομα γύρω μας. Για το λόγο αυτό ξεκίνησε η προσέγγιση με ένα νήπιο, με περισσότερα νήπια σταδιακά, ακολούθησε ένα ζευγάρι το οποίο ακολούθησαν τα υπόλοιπα, ώσπου φτάσαμε στο τέλος με τη μικρή μας παράσταση.

δ) Μικρή παράσταση

Μόλις ολοκληρώθηκε η αυτοσχεδιαστική πράξη, πραγματοποιήσαμε μία μικρή παράσταση. Κάθε ζευγάρι ξεχωριστά, ερχόταν στη σκηνή και μας παρουσίαζε κάτι δικό του, χωρίς κάποια παρέμβαση. Το κομμάτι αυτό λειτούργησε αξιολογικά, έτσι ώστε να διαπιστωθεί κατά πόσο τα νήπια μπόρεσαν να αντιληφθούν, να κατανοήσουν, να επεξεργαστούν, καθώς και να αποδώσουν κινητικά τον κόσμο της μαριονέττας.

ε) Συζήτηση

Στη συζήτηση που ακολούθησε, έγινε λόγος αρχικά, για το αν εν τέλει ο άνθρωπος μπορεί να γίνει μία κούκλα. Συζητήσαμε με τα παιδιά τι παρατήρησαν, κάναμε σύγκριση ανάμεσα στη μαριονέττα και στον άνθρωπο και καταλήξαμε σε κάποια συμπεράσματα. Όλα τα νήπια συμφώνησαν πως ο άνθρωπος μπορεί να χορέψει όπως η μαριονέττα. Σημαντική στάθηκε η παρατήρηση ενός παιδιού για την προσπάθεια του ανθρώπου να αναπαραστήσει κινητικά μία μαριονέττα. Εξήγησε πως ο άνθρωπος δεν μπορεί να χορέψει τόσο καλά όσο η μαριονέττα γιατί όταν σηκώνει πολύ το πόδι του πέφτει. Για τον λόγο αυτό, όταν το ζευγάρι του σήκωσε το σχοινί του ποδιού του για να κινηθεί ανάλογα, επέλεξε να πέσει στο έδαφος για να μας το δείξει. Αυτή η άποψη έρχεται να επιβεβαιώσει τον θαυμασμό του Heinrich Von Kleist, για τη μαγική κίνηση της μαριονέττας (βλ. σελ. 25)

Κεφάλαιο 7^ο : Αποτελέσματα –Συμπεράσματα

7.1. Συζήτηση των Αποτελεσμάτων

Στο τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας σκοπός είναι να συζητηθούν τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την ερευνητική διαδικασία σε συνδυασμό με τα ερευνητικά ερωτήματα, τα οποία έχουν διατυπωθεί ως εξής:

- (1) Ο συνδυασμός του χορού και του κουκλοθέατρου μπορεί να ανοίξει στα μάτια του παιδιού έναν κόσμο δοσμένο σε απόλυτη αναλογία με την πραγματικότητα;
- (2) Η εμπύχωση της κούκλας μέσω της κίνησης του σώματος μπορεί να επιτρέψει στο παιδί να δημιουργήσει σκηνές και διαλόγους, που προέρχονται από παραμύθια ή και από θεατρικά έργα;
- (3) Μπορεί η κούκλα και το κουκλοθέατρο να αποτελέσουν ψυχαγωγικό μέσον μάθησης στο χώρο του σχολείου;

Οι δύο έρευνες που πραγματοποιήθηκαν στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας σε ομάδα φοιτητών (συμπεριλαμβανομένου και του εαυτού μου) και στο Νηπιαγωγείο σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, στηρίχθηκαν στη συστηματική μελέτη της κούκλας τόσο σε συνάρτηση με την εκπαίδευση, όσο και με το ανθρώπινο σώμα. Ξεκινώντας από τα μαθήματα που πραγματοποιήθηκαν στην αίθουσα χορού του πανεπιστημίου, τα ερεθίσματα που αποκόμισαν οι φοιτητές που συμμετείχαν όσο και εγώ στην ενεργό θέση της ερευνήτριας, απέφεραν κάποια αποτελέσματα, τα οποία μπορούν να αναλυθούν σε τρεις κατηγοριοποιήσεις: γνωστική ανάπτυξη, προσωπική ανάπτυξη, κοινωνική ανάπτυξη.

Γνωστική ανάπτυξη

Η γνωστική ανάπτυξη που προήλθε από τη σειρά μαθημάτων, παρατηρήθηκε αρχικά μέσα από την ικανότητα των συμμετεχόντων να παρατηρούν κινήσεις, να τις απομνημονεύουν και στη συνέχεια να τις εκτελούν με χρονική ακρίβεια, αναπαριστώντας το αρχικό μοτίβο

που παρακολούθησαν. Η διαδικασία αυτή, συνέβαλε στη βελτίωση της μνήμης και της αντιληπτικής ικανότητας, η οποία προήλθε από τη συγκέντρωση με το σώμα και την εξοικείωση με τον περιβάλλοντα χώρο.

Οι κινητικές δεξιότητες, οι οποίες αναπτύσσονται μέσα από αυτή τη διαδικασία, χρειάζονται μία σειρά βημάτων, προκειμένου το άτομο να ακολουθήσει μία πορεία και να φτάσει στο τελικό αποτέλεσμα. Σύμφωνα με τους Wilmerding & Krasnow τα στάδια που διακρίνονται στην πορεία αυτή έχουν ως βάση την παρατήρηση, συνεχίζουν με την εκτέλεση και καταλήγουν στην εξάσκηση μέσω της επανάληψης (Wilmerding & Krasnow, 2009: 1). Επομένως, η άσκηση με το επαναλαμβανόμενο μοτίβο στην οποία χρειάστηκε οι φοιτητές να παρακολουθούν προσεκτικά και να μιμηθούν τις κινήσεις θυμούμενοι τη σειρά αυτών, ήταν μία επιτυχής προσπάθεια βελτίωσης της μνήμης και του τελικού αποτελέσματος. Το ίδιο συνέβη και αργότερα, σε πιο ελεύθερο πλαίσιο, με το έργο του Πετρούσκα. Οι συμμετέχοντες αν και ακολούθησαν τα ίδια στάδια, χρησιμοποίησαν τον αυτοσχεδιασμό για να διευρύνουν τους άξονες του περιορισμού της κίνησης.

Επιπλέον, οι γνωστικές δεξιότητες των συμμετεχόντων αναπτύχθηκαν μέσα από την κατανόηση ενός θεατρικού έργου και τα νοήματα που μπόρεσαν να δώσουν στα σύμβολα και στις εικόνες, δίνοντάς τους ερμηνεία μέσω της κίνησης. Για παράδειγμα, παρατηρώντας και στη συνέχεια θέτοντας σε επεξεργασία τις ιδέες, τα συναισθήματα, τις εικόνες, τις κινήσεις από το έργο Πετρούσκα, ο κάθε ενήλικας δημιούργησε τα δικά του νοητικά μοντέλα και μέσα από την κίνησή του κατάφερε τόσο να αποδώσει την πλοκή του παραμυθιού όσο τα συναισθήματα των ηρώων και το βαθύτερο νόημα του έργου, που ήταν η αμφιταλάντευση της κούκλας ανάμεσα σε δύο κόσμους και η τραγική κατάληξη του Πετρούσκα.

Κοινωνική ανάπτυξη

Η κοινωνική ανάπτυξη των συμμετεχόντων ενθαρρύνθηκε σε όλες τις φάσεις της έρευνας. Μέσα από τις ασκήσεις προθέρμανσης, που πραγματοποιούνταν στην αρχή κάθε μαθήματος, αλλά και το ευρύτερο πλαίσιο της έρευνας, ενισχύονταν ο σεβασμός του

άλλου και της θέσης του στον περιβάλλοντα χώρο, η εμπιστοσύνη, η κατανόηση, η επικοινωνία (λεκτική και μη) και η αλληλεπίδραση.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα της ανάπτυξης της εμπιστοσύνης, αποτέλεσε τόσο το ζέσταμα ανάμεσα στα ζευγάρια, όσο και τα κινητικά παιχνίδια σε ομάδες. Πιο αναλυτικά, όταν ζητήθηκε από τους φοιτητές να χωριστούν σε τριάδες, στις οποίες το ένα άτομο ήταν η κούκλα και τα άλλα δύο οι κουκλοπαίχτες, παρατηρήθηκε με πόση ευκολία η κούκλα αφηνόταν στα χέρια των κουκλοπαιχτών. Η κούκλα έπεφτε στα χέρια τους εναλλάξ και γινόταν παιχνίδι, ενώ σε πολλές περιπτώσεις οι συμμετέχοντες έκλειναν τα μάτια τους.

Η επικοινωνία ήταν μία δεξιότητα που ενθαρρύνθηκε σε όλη την πορεία. Μέσα από συζητήσεις, οι συμμετέχοντες εξέφραζαν τις απόψεις τους πάνω σε αυτό που βίωσαν, τα συναισθήματά τους και τους προβληματισμούς τους, ανταλλάζοντας απόψεις. Η μη λεκτική επικοινωνία ήταν κάτι που ενισχύθηκε σε μεγαλύτερο βαθμό, λόγω του ότι κάλυπτε το μεγαλύτερο μέρος της διαδικασίας. Το πώς κινήθηκαν στο χώρο, το παιχνίδι με την κλωστή που λειτούργησε ως μαγνήτης ανάμεσα στα ζευγάρια, η εναλλαγή ρόλων όταν κλήθηκαν σε τριάδες να αναπαραστήσουν τους τρεις πρωταγωνιστές του έργου Πετρούσκα, η σχέση ανάμεσα στον κουκλοπαίχτη ή γλύπτη και στην κούκλα, το κινητικό παιχνίδι με τον καθρέφτη, χτίστηκαν σταδιακά και κατάφεραν να αποδείξουν πως στο χορό μεγαλύτερη σημασία έχει η επικοινωνία των σωμάτων.

Η μη λεκτική επικοινωνία παρατηρήθηκε και στα παιδιά προσχολικής ηλικίας, στο παιχνίδι με την κούκλα και τον μάγο που τη ζωντάνευε με νοητά σχοινιά. Τα παιδιά κατάφεραν να συντονίσουν τα μέρη του σώματός τους και να αλληλοεπιδράσουν σε ένα παιχνίδι εναλλαγής ρόλων.

Η αντιληπτική ικανότητα που αφορά τη θέση του ατόμου στο χώρο και το σεβασμό του χώρου του άλλου, είναι κάτι μεγάλης σημασίας, για να μπορέσει να επέλθει ομαλά η αλληλεπίδραση. Μέσα από τις ασκήσεις συγκέντρωσης και προετοιμασίας, οι συμμετέχοντες όρισαν νοητά το πλαίσιο γύρω από το οποίο θα κινηθούν. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να γνωρίζουν τα όρια στα οποία θα κινηθούν, χωρίς αυτό να λειτουργεί

δεσμευτικά. Είναι σημαντικό να καλλιεργείται η αίσθηση αντίληψης του χώρου, έτσι ώστε να προσαρμόζουμε τα νέα όρια εκεί που ξεκινάει η ελευθερία του άλλου.

Προσωπική ανάπτυξη

Πέρα από την κοινωνική ανάπτυξη, οι ενήλικες και τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα, κατάφεραν να ενισχύσουν δεξιότητες και σε ατομικό επίπεδο. Αρχικά, κάθε άτομο που συμμετείχε στην έρευνα, ενθαρρύνθηκε να γνωρίσει την κούκλα που κρύβει μέσα του και να την προβάλλει κινησιολογικά αλλά και εκφραστικά. Αυτό επιτεύχθηκε με την κίνηση διαφόρων μελών του σώματος, ανάλογα με αυτό που είχε ζητηθεί. Ιδιαίτερα διακριτές ήταν οι κινήσεις των χεριών, λόγω των νοητών σχοινιών, καθώς και οι σπαστικές κινήσεις, όντας μαριονέττες. Κάποιες μαριονέττες στάθηκαν πιο ευαίσθητες και κινήθηκαν στο χώρο ομαλά, ευλύγιστα και αέρινα. Κάποιες άλλες, ακολούθησαν σπασμωδικές κινήσεις και αντιστέκονταν στον κουκλοπαίχτη. Κάθε μέλος της έρευνας μπόρεσε να εκφράσει μέσα από το σώμα του την τραγικότητα του να είσαι κούκλα και να προσπαθείς να ξεφύγεις από αυτή τη ζωή αλλά και την ευγνωμοσύνη στον κουκλοπαίχτη που σε ζωντάνεψε.

Επιπλέον, κάθε άτομο, στην έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο πανεπιστήμιο, μπόρεσε να κατανοήσει, να επεξεργαστεί και να αφηγηθεί κινητικά την πλοκή του έργου που παρακολούθησε: του *Petrushka*. Αυτό αποδεικνύει πως η δυναμική του ανθρώπινου σώματος μπορεί να εκφράσει σκηνές από παραμύθια και να αποδώσει νοήματα χωρίς να υπάρχει η λεκτική έκφραση. Ακόμη, οι συμμετέχοντες μπόρεσαν με επιτυχία να εκφράσουν το συναισθηματικό κόσμο τόσο των τριών πρωταγωνιστών του έργου όσο και της κούκλας που υποδύονταν στα πλαίσια αυτοσχεδιασμού. Εξάλλου το ανθρώπινο σώμα είναι ένα μέσο που αποτελεί τη γέφυρα του εσωτερικού κόσμου με τον εξωτερικό (Clark, Lakkof and Johnson και Ρήγα στο Παρούση: 2012: 176). Όπως τονίζει ο Μάρσαλ (Παρούση 2012: 176) το ανθρώπινο σώμα πρέπει να οδεύει σε νέους τρόπους, πιο εκφραστικούς και ελεύθερους, προκειμένου να προβάλλει δημιουργικά τον εσωτερικό κόσμο μας προς τα έξω.

Όπως επισημαίνει και η Άλκηστις (Κοντογιάννη, 2012: 28), τα οφέλη της κίνησης μέσα από τη δραματοποίηση, είναι η γνωριμία του εαυτού και του σώματος, η γνωριμία των δυνατοτήτων του και η ανάπτυξη της πολυπλοκότητας της κίνησης, η ανάπτυξη συναισθημάτων χαράς, η βιωματική προσέγγιση της γνώσης, η κατανόηση της διαφοράς του φανταστικού από τον πραγματικό κόσμο και το κινητικό και συναισθηματικό παιχνίδι ανάμεσα στους δύο αυτούς κόσμους, η καλλιέργεια ενσυναίσθησης και η ανάπτυξη της σχέσης με τις τέχνες.

Συζήτηση αποτελεσμάτων

Τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες, μπόρεσαν με επιτυχία να μπουν στον κόσμο της κούκλας και να δημιουργήσουν τις δικιές τους εικόνες, τις οποίες εξέφρασαν κινητικά. Τα αποτελέσματα της έρευνας αποδεικνύουν πώς η κούκλα και συγκεκριμένα η μαριονέττα, κρύβει έναν συναισθηματικό κόσμο. Παρατηρήθηκε η διαρκής προσπάθεια των ενήλικων να διαφύγουν από τα δεσμά της κούκλας, ζώντας στον πραγματικό κόσμο. Άλλες κούκλες ήταν ευγνώμονες στον κουκλοπαίχτη που τις ζωντάνεψε, άλλες αναπαριστούσαν την τραγική κατάληξη της κούκλας και άλλες έφυγαν ελεύθερες.

Τα νήπια, επιπλέον, εξέφρασαν την άποψή τους για το ότι η μαριονέττα είναι χαρούμενη μόνο όταν χορεύει. Επιπλέον, έγινε αντιληπτή η τελειότητα της φύσης της μαριονέττας να κινείται στο χώρο, εν αντιθέσει με το ανθρώπινο σώμα, που δεν μπορεί να αποδώσει τόσο τέλεια την κίνησή της, κάτι που το απέδωσαν κινητικά, πέφτοντας.

7.2. Γενικά συμπεράσματα

Η κούκλα αναπαριστά ένα μικρόκοσμο του σώματος του κάθε ατόμου, όπου πάνω σε αυτόν προβάλλονται στοιχεία της μοναδικότητάς του. Η κούκλα γίνεται ένα επικοινωνιακό πειραματικό μέσο αντίληψης με το οποίο μπορούμε να εξερευνήσουμε συναισθήματα και σκέψεις, τις υπαρξιακές ανησυχίες, τις εντάσεις και τους φόβους μας.

Όλα ανεξαιρέτως τα παιδιά μπορούν να αποκομίσουν σημαντικά οφέλη από τις κούκλες ως παιδαγωγικό και εκφραστικό μέσο, καθώς υπερβαίνουν τους φόβους, εκφράζουν τις ανάγκες τους μέσα από την κούκλα, που προσωποποιεί τα όνειρα και τις ανησυχίες τους

και εκφράζει τα βαθύτερα συναισθήματά τους. Ακόμη, μέσα από τα παιχνίδια ρόλων, τα παιδιά αναβιώνουν στο παιχνίδι τους καταστάσεις από την καθημερινότητα. Το παιχνίδι με την κούκλα είναι απελευθερωτικό ενισχύοντας τη φαντασία των παιδιών και τις γνωστικές και επικοινωνιακές τους δεξιότητες.

Διαπιστώθηκε πως η κούκλα πέρα από το αυθόρμητο παιχνίδι, έχει ιστορία στην ανθρώπινη κοινωνία. Μπορεί να χρησιμοποιεί είτε μεμονωμένα, είτε στα πλαίσια εθίμων και κουκλοθεατρικών παραστάσεων. Από τα ειδώλια και τα αγαλματίδια, μέχρι τη βιομηχανική επανάσταση και ως σήμερα η κούκλα κατέχει σημαντική θέση στη ζωή του ανθρώπου.

Ευρύτερα, η μοναδικότητα του κουκλοθεάτρου έγκειται στο γεγονός ότι πρόκειται για ένα μοναδικό υβρίδιο με τις δικές του αρχές και παραδόσεις, χρησιμοποιώντας την «παρωδία» άλλων μορφών τέχνης (δράμα, χορός, κλπ.). Μια τόσο πλούσια, πολυδιάστατη και ευρεία τέχνη, όπως αυτή του κουκλοθεάτρου, είναι δικαιολογημένο στο να συντελεί ουσιαστικά στην ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού.

Στα έργα του Μπαλέτου Πετρούσκα, Καρνοθραύστης και Κοπέλια συναντήσαμε μαριονέτες αλλά και κούκλες κατασκευές του ανθρώπου. Στα έργα αυτά παρουσιάζεται η ιδιαίτερη σχέση που αναπτύσσεται τόσο ανάμεσα στις κούκλες όσο και στις κούκλες με τον άνθρωπο. Πολλές φορές η σχέση αυτή κατέληξε σε έρωτα, χωρίς να εκπληρώνεται πάντα. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του Πετρούσκα, που ερωτεύεται την μπαλαρίνα ενώ εκείνη αγαπάει τον Μαυριτανό. Ο μάγος απομονώνει τον Πετρούσκα για να μην παρενοχλεί την μπαλαρίνα κι εκείνος τον εκδικείται με το πνεύμα του. Στην Κοπέλια, αναδύονται τα ερωτικά συναισθήματα του Franz για την Coppelia, με τέλος άδοξο καθώς ο Franz αντιλαμβάνεται πως δεν μπορεί να είναι ερωτευμένος με μία «άψυχη» κούκλα. Στο τελευταίο έργο, το όνειρο της έφηβης Clara ξεδιπλώνεται στη σκηνή, όπου ζει τον έρωτά της με τον αγαπημένο της Καρνοθραύστη. Οι κούκλες ζωντανεύουν, αισθάνονται και παλεύουν να ξεφύγουν από τον κόσμο που είναι καταδικασμένες να ζήσουν, αποδεικνύοντας ότι κρύβουν μία ανθρώπινη πλευρά. Στο έργο

Πετρούσκα, ο πρωταγωνιστής ερωτεύεται την μπαλαρίνα, η οποία είναι κι εκείνη η κούκλα, αλλά δε βρίσκει ανταπόκριση. Μέσα στα έργα αυτά, λοιπόν, οι κούκλες δεν παρουσιάζονται ως άψυχα όντα, αλλά ως ψυχές σε ένα σώμα που ψάχνει διαφυγή από έναν κόσμο αταίριαστο σε αυτές.

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη μελέτη της μαριονέττας, διότι είναι ένα είδος κούκλας το οποίο μπορεί να παρομοιαστεί και να συγκριθεί με τον άνθρωπο. Η κούκλα αυτή χαρακτηρίζεται και ως νευρόσπαστη λόγω των κινήσεών της. Το είδος της κούκλας αυτής συναντάται έντονα στα έργα Πετρούσκα και Κοπέλια και λιγότερο στον Καρυοθραύστη. Μέσα από την μελέτη της μαριονέττας, διαπιστώθηκε ο θαυμασμός και το δέος του ανθρώπου απέναντι στη φύση της και στην τελειότητα των κινήσεών της. Μάλιστα, τόσο συγγραφείς όσο και παιδιά προσχολικής ηλικίας, ισχυρίστηκαν πως η μαριονέττα δεν είναι μία άψυχη κούκλα, αλλά ότι κρύβει ένα μεγαλείο ψυχής (βλ. Heinrich Von Kleist).

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε ενήλικες και σε παιδιά ήταν σαν ένα είδος πρόκλησης για το αν θα μπορούσαμε να εισχωρήσουμε και να εμβαθύνουμε στον ιδεατό κόσμο της μαριονέττας. Σε πρώτη φάση οι συμμετέχοντες μελέτησαν είτε μέσα από έργα (Πετρούσκα) είτε μέσω της παρατήρησης, τις κινήσεις τις μαριονέττας. Αργότερα, μεταμορφώθηκαν οι ίδιοι σε μαριονέττες, βιώνοντας τον εσωτερικό κόσμο της κούκλας, γεφυρώνοντάς τον με την πραγματικότητα. Μέσα από συζητήσεις, τα συμπεράσματα στα οποία καταλήξαμε ήταν ο ψυχισμός που διακατέχει τη μαριονέττα όταν είναι ζωντανή επί σκηνής, η έντονη επιθυμία και η προσπάθεια διαφυγής από τον άψυχο κόσμο της και η τελειότητα που πηγάζει μέσα από την κίνηση, κάτι που δεν μπορεί να φτάσει το ανθρώπινο σώμα.

Καταλήγοντας, η κίνηση του σώματος σε συνδυασμό με το κουκλοθέατρο μπορεί να συμβάλλει στην ανάπτυξη μιας σειράς από δεξιότητες:

- α) Δρα ως μηχανισμός δημιουργίας και αυτοέκφρασης
- β) Βελτιώνει τη λεπτή και την αδρή κινητικότητα
- γ) Ενισχύει τη συγκέντρωση, τη σκέψη και τη μνήμη
- δ) Φέρνει στην επιφάνεια προηγούμενες εμπειρίες

- ε) Εξασκεί δεξιότητες επιλογής και λήψης αποφάσεων
- στ) Δημιουργεί και αναπτύσσει σχέσεις εμπιστοσύνης
- ζ) Ενισχύει την αυτοπεποίθηση
- η) Αναπτύσσει συνεργατικές δυναμικές μέσα σε μια ομάδα
- θ) Προσφέρει συμβολισμούς, τους οποίους κάθε άτομο χρησιμοποιεί δημιουργικά προκειμένου να ανασχηματίσει την εικόνα που έχει για τον εαυτό του και τους άλλους
- ι) Λειτουργεί δημιουργικά, εκπαιδευτικά και θεραπευτικά

Βιβλιογραφία

Barboussi, V. and Kourti, E. (2013). “*Dancing toys: The quest for mechanical life*”, στο *Homo Ludens* 1(5) / 2013.

Bayer, H., Gropius, W., & Gropius, I. (Eds.) (1975). *Bauhaus: 1919-1928*.
London: Secker & Warburg.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*,
Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.

Elliot, N., S., Kratochwill, Th., R, Littlefield Cook, J., Travers, J. F, (2008) *Εκπαιδευτική
ψυχολογία: αποτελεσματική διδασκαλία, αποτελεσματική μάθηση, μετάφραση Μαρία
Σόλμαν, Φρόσω Καλύβα*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.

Kent, L., J. and Night, E. C. (Eds) (1969) *Tales of E. T. A. Hoffmann*. Chicago: University
of Chicago.

Kirstein, L. (1971). *Movement and Metaphor: four centuries of ballet*.
London: Pitman Publishing.

Kleist, H., Von (1996). *Οι Μαριονέττες*, μετάφραση Τζένη Μαστοράκη.
Αθήνα: Άγρα.

Ritter, N. (1989). *Art as Spectacle: Images of the Entertainer Since Romanticism*.
University Of Missouri Press, Columbia, Missouri.

Robson, C. (2010). *Η έρευνα του πραγματικού κόσμου: ένα μέσον για κοινωνικούς
επιστήμονες και επαγγελματίες ερευνητές*, μετάφραση Νταλάκου, Β., Βασιλικού, Κ.,
επιμέλεια μετάφρασης Μιχαλοπούλου, Κ. Αθήνα: Gutenberg.

Αλεξανδρίδου, Ε., Βελιώτη-Γεωργοπούλου, Μ., Βίτσου, Μ., Βογιατζάκη-Κρουκόβσκι, Ε.,
Καλούδη, Κ., Κοντογιάννη, Α., Μαγουλιώτης, Α., Παρούση, Α., Σαντοριναίου, Α.,
Σαντοριναίος, Μ., Σπυριδοπούλου, Μ. (2012). *Κουκλοθέατρο: Το θέατρο της εμφύχωσης*.
Αθήνα: Εκδόσεις Αιγόκαιρος

Γκόβας, Ν., Κατσαρίδου, Μ., Μαυρέας, Δ. (2012) *Θέατρο & Εκπαίδευση: δεσμοί
αλληλεγγύης*. Πρακτικά από την 7η Διεθνή Συνδιάσκεψη 2012

Κοντογιάννη, Α. (2012). *Το βιβλίο της δραματοποίησης*

Αθήνα: Εκδόσεις Πεδίο

Μαγουλιώτης, Α., Τσιλιμένη Τ. (1994). *Κουκλοθέατρο: κούκλες-σκηνικά-παιζιμο-έργα.*

Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Μαγουλιώτης, Α. (2009). *Κούκλες, στην κοινωνία, στις τέχνες, στην εκπαίδευση.* Βόλος:

Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας.

Μαγουλιώτης, Α. (2014). *Εικαστική παιδαγωγική.*

Εκδόσεις Συμμετρία.

Παρούση, Α. (2012). *Κουκλοθέατρο στην εκπαίδευση, εκπαίδευση στο κουκλοθέατρο.*

Αθήνα: Εκδόσεις Πλέθρον.

Φιλίππου, Δ., Καραντάνα, Π., (2010) *Ιστορίες για να ονειρεύεσαι...παιχνίδια για να μεγαλώνεις... Για εμπύχωση βιωματικών ομάδων προσωπικής ανάπτυξης,*

Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Άρθρα από το διαδίκτυο

Blakely Bundy Fetridge: *Dolls in the Early Childhood Classroom*, 1989, στο Volume 16, Issue 4, 6-8. Ανακτήθηκε 7 Ιουλίου 2015 από <http://link.springer.com/article/10.1007/BF01619370#page-1>

Hoffmann, E.T.A. *The Sandman*. Ανακτήθηκε 4 Σεπτεμβρίου 2015 από

http://germanstories.vcu.edu/hoffmann/sand_e.html

Kristiansen, K.K.: the whole child development guide, EDITION I. Ανακτήθηκε 2 Δεκεμβρίου 2015 από

file:///C:/Users/HP%20EliteBook/Downloads/WholeChild_DownloadPDF.pdf

Koss, J., “Bauhaus Theater of Human Dolls”, στο *The Art Bulletin*, Vol. 85, No. 4, 2003: 724-745. Ανακτήθηκε 5 Δεκεμβρίου 2015 από

http://la.remap.ucla.edu/puppetarch/images/4/42/Koss_Bauhaus_Theatre_Human_Dolls.pdf

Rotondo Bisson, J.: *Story Telling with Persona Dolls*(2001). Ανακτήθηκε 17 Αυγούστου 2015 από

http://www.teachingforchange.org/wpcontent/uploads/2012/08/ec_personadolls_english.pdf

Schweitzer, V. In ‘Refuse the Hour,’ Exploring Temporal Extremes, στο The New York Times, October 23, 2015. Ανακτήθηκε 1 Δεκεμβρίου 2015 από http://www.nytimes.com/2015/10/24/arts/music/review-in-refuse-the-hour-exploring-temporal-extremes.html?_r=0

Valavanis, K.P., Vachtsevanos, G.J., Antsaklis, P.J.: *Technology and Autonomous Mechanisms in the Mediterranean: From Ancient Greece to Byzantium* (2007), στο Proceedings of the European Control Conference 2007. Ανακτήθηκε 20 Μαΐου 2015 από <http://www3.nd.edu/~pantsakl/Publications/370-ECC07.pdf>

Wilmerding, V. & Krasnow D. (2009). “Motor Learning and Teaching Dance”, *International Association for Dance Medicine and Science*. Ανακτήθηκε 12.9.2016, από http://c.ymcdn.com/sites/www.iadms.org/resource/resmgr/resource_papers/motor_learning.pdf

Yeh, K., Hutchison, L. (2012) *Why Kids Should Play with Baby Dolls*. Ανακτήθηκε στις 25 Νοεμβρίου 2015 από

<http://mamaot.com/why-kids-should-play-with-baby-dolls-yes-even-boys/>

Βερνάρδου - Ξένου, Α.: «*Η τελευταία παράσταση του συναγωνιστή Κουκλοθέατρου*» 19.06.2005, στο Εφημερίδα *Ριζοσπάστης*, ανακτήθηκε 11 Δεκεμβρίου 2015 από

<http://www.rizospastis.gr/story.do?id=2901806>

Διακουμή, Ε.: «Μαύρο θέατρο... όταν η παράδοση συναντά τη μαγεία...» Οκτώβριος 2008.
Ανακτήθηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2015 από:

<http://pacific.jour.auth.gr/emmeis/?p=1249>

Κακουριώτης, Σ: Δημήτρης Στάμου: «Το κουκλοθέατρο δεν είναι μόνο για παιδιά»

21.2.2015, Εφημερίδα *Αυγή*, ανακτήθηκε στις 3 Δεκεμβρίου 2015 από

[http://www.avgi.gr/article/1918443/dimitris-stamou-to-kouklotheatro-den-einai-mono-gia-
paidia-](http://www.avgi.gr/article/1918443/dimitris-stamou-to-kouklotheatro-den-einai-mono-gia-paidia-)

Καλλιγερόπουλος, Δ. *Αυτοματοποιητική Ήρωνα του Αλεξανδρινού* (2009). Ανακτήθηκε 11
Δεκεμβρίου 2015 από

http://www.schizas.com/site3/index.php?option=com_content&view=article&id=1711:2009-09-20-10-28-38&catid=50:mathaino-tin-ellada&Itemid=336

Ιστοσελίδες

Black Light Theater Prague. Ανακτήθηκε 10 Απριλίου 2015 από
<http://hoidek4.wix.com/black-light-theater#!o-ns---about-us/c208d>

George Balanchine's The Nutcracker. Ανακτήθηκε 9 Δεκεμβρίου 2014 από

<https://www.paballet.org/sites/default/files/documents/NutcrackerStory.pdf>

William Kentridge Refuse the hour, στο Πρόγραμμα της Στέγης Γραμμάτων και Τεχνών.
Ανακτήθηκε 1 Δεκεμβρίου 2015 από

https://secure.sgt.gr/uploads/WILLIAM_KENTRIDGE_22-25.11.2012.pdf

Εμπύχωση: χειριστής και κούκλα. Μια σχέση που κτίζεται. Ανακτήθηκε 5 Οκτωβρίου 2013
από

<http://users.sch.gr/theatro/Praktika2012%20Gr/D13Parousi%20ndn%20Gr.pdf>

Η Ευγενία Φακίνου μας μιλά..., 2012. Ανακτήθηκε 3 Δεκεμβρίου 2015 από

<http://kidlab.gr/συνεντεύξεις/η-ευγενία-φακίνου-μας-μιλά/>

Το Εικαστικό Θέατρο Κούκλας «Πράσσειν Άλογα» ανοίγει τις πόρτες του στο κοινό, 3.11.2015, Εφημερίδα Το Βήμα: πολιτισμός .Ανακτήθηκε 3 Δεκεμβρίου 2015 από

<http://www.tovima.gr/culture/article/?aid=749985&wordsinarticle=%CE%A0%CE%A1%CE%91%CE%A3%CE%A3%CE%95%CE%99%CE%9D%3b%CE%91%CE%9B%CE%9F%CE%93%CE%91>

Το Κουκλοθέατρο στην Ελλάδα: Μία σύντομη ιστορική αναδρομή, από την αρχαιότητα έως σήμερα. Ανακτήθηκε 11 Ιουλίου 2015 από

<http://www.kilkis-festival.gr/festival/pdf/KoukStinElladaSmall2.pdf>

Το μοναδικό μαύρο θέατρο της Πράγας, 25.07.2013. Ανακτήθηκε 3 Αυγούστου 2015 από

<http://www.newsbeast.gr/mavri-eidisi/arthro/562159/to-monadiko-mauro-theatro-tis-pragas>

Παράρτημα

ⁱ<https://www.youtube.com/watch?v=6yYGqISsfB0>

ⁱⁱ<https://www.youtube.com/watch?v=ArmUdNx6G6w>

ⁱⁱⁱ<http://www.in.gr/entertainment/kid/suggestions/article/?aid=1300179688#firstphoto>

^{iv}https://www.youtube.com/watch?v=H-N_Hzfe8NE

^v<https://www.youtube.com/watch?v=sY-SIRvyHgI>

^{vi}<https://www.youtube.com/watch?v=j5-lDyG-fSE>

^{vii}<https://www.youtube.com/watch?v=clWKDT4TQIk>

^{viii}<https://www.youtube.com/watch?v=IYBfkkiCxmY>

^{ix}<https://www.youtube.com/watch?v=S102Q5-xjo8>

^x<https://www.youtube.com/watch?v=hxFN63BS-kU>

Φωτογραφίες



























