

ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ : από το κείμενο στη σκηνή της τάξης Ένα παράδειγμα, «Οδύσσεια» Ομήρου (¹)

Αντιγόνη Μώρου

Εκπαιδευτικός, θεατρολόγος

1. Τι είναι **δραματοποίηση**;

Θα αναφερθώ σε μερικούς ορισμούς. Η Άλκηστις δίνει στη λέξη την έννοια της παρουσίας ενός πρωτογενούς κειμένου (γραπτού, αφηγηματικού, μουσικού ερεθίσματος, κλπ) με τον κώδικα της δραματικής – θεατρικής έκφρασης.

Η Σέργη διαχωρίζει τη διαδικασία του δημιουργικού δράματος που εμπεριέχει και δραματοποίηση με αυτοσχεδιασμό, από την τυπική δραματοποίηση που ξεκινά από το κείμενο (σ. 25).

Και στη μια και στην άλλη περίπτωση η πορεία μοιάζει: προηγείται η κατανόηση των δραματικών δομών της ιστορίας ή του κειμένου και ακολουθεί η σκηνική απόδοση.

Στην Αγγλία η δραματοποίηση εμπεριέχεται μέσα στο γενικό όρο «Δράμα». Εδώ η διαδικασία είναι πιο σύνθετη και πολύπλοκη, αφού το δράμα αποτελεί πλέον μεθοδολογικό εργαλείο της μάθησης στο αγγλικό σχολείο. Όλα περνάνε από το «κείμενο», δηλ. καθετί που βλέπεται ή ακούγεται: κείμενο, φωτογραφία, μουσικό ερέθισμα. Με αφορμή το ερέθισμα οι μαθητές ασκούν με κατάλληλες ασκήσεις την παρατηρητικότητα, τη φαντασία τους, αυτοσχεδιάζουν και ανακαλύπτουν τη δραματικότητα του κειμένου, αποδίδοντας έτσι παράλληλα και τους χαρακτήρες της ιστορίας. Μικροί διάλογοι θα γραφτούν πάνω στα δραματικά δεδομένα (μύθος, δράση, πρόσωπα, χώρος κλπ) οδηγώντας τους μαθητές στη σκηνική απόδοση αντίστοιχων σκηνών.

Στη Γαλλία η δραματοποίηση παίρνει τη μορφή σταδιακής ανάλυσης των δραματικών στοιχείων και εμβάθυνσης στο δραματικό κώδικα. Οι μαθητές δουλεύουν με βάση μια δραματική κατάσταση πάνω στα πρόσωπα-χαρακτήρες, στον χώρο, στο γεγονός, στο αντικείμενο. Εδώ είμαστε στο προστάδιο της δρ. Το δραματικό – θεατρικό παιχνίδι είναι αυτοσκοπός, τα παιδιά παίζουν για το ίδιο το παιχνίδι.

¹ Το άρθρο δημοσιεύτηκε πρώτη φορά στο περιοδικό "Η λέσχη των εκπαιδευτικών", τεύχος 27, Απρίλιος 2002 (Αφιέρωμα Η ΤΕΧΝΗ ΠΑΕΙ ΣΧΟΛΕΙΟ).

Νεώτεροι μελετητές του θεάτρου, όπως ο Γραμματάς ή ο Μουδατσάκις, βλέπουν τη δραματοποίηση ως **μεταγραφή ενός αφηγηματικού κυρίως κειμένου (και ευρύτερα πρωτογενούς «κειμένου»)** σε ένα πρώτο στάδιο – **οριζόντια φάση**- και στη συνέχεια **ανόρθωσή του σκηνικά μέσα στην τάξη σε ένα δεύτερο στάδιο – κάθετη φάση της δραματοποίησης**. Προηγείται δηλαδή εδώ η μεταγραφή του αρχικού κειμένου σε δραματικό.

Προσωπική μας άποψη είναι ότι η δραματοποίηση αποτελεί μια σύνθετη δραματική διαδικασία: προϋποθέτει το θεατρικό παιχνίδι αλλά και το ρόλο, τη δράση, τη σκηνική απόδοση του δραματικού μύθου. Προχωρεί πέρα από το θεατρικό παιχνίδι, που είναι δημιουργικό παιχνίδι με βάση ένα αυτοσχέδιο σενάριο των παιδιών: στη δραματοποίηση ένα αφηγηματικό κείμενο μετατρέπεται σε δραματικό και καλούνται τα παιδιά να το ζωντανέψουν στη σκηνή της τάξης τους. Εδώ ο στόχος δεν είναι πια μόνο η δημιουργική έκφραση του παιδιού, είναι και η γνώση του δραματοποιημένου μαθήματος.

Το παιδί όμως πρώτα σωματοποιεί τη δράση, το συμβάν, εκφράζει με το σώμα και τη φωνή τη σύγκρουσή του με την αντίθετη δύναμη, και ύστερα εκφράζεται με το λόγο, το διάλογο. Αυτό σημαίνει πως το παραπάνω σχήμα οριζόντιας και κάθετης φάσης δεν μπορεί να ισχύσει στην πράξη. Η δράση θα ζωντανέψει μέσα από τον αυτοσχεδιασμό των παιδιών και, όταν τα πρόσωπα κινηθούν στο χώρο, συγκινηθούν μέσα στις σχέσεις και καταστάσεις: τότε θα προκύψει αβίαστα ο διάλογος, αυτοσχέδιος στην αρχή, αρτιότερος στη συνέχεια (οριζόντια φάση, στο χαρτί με τη βοήθεια του δασκάλου).

Κάποτε η δραματοποίηση δεν ολοκληρώνεται με το διάλογο, ή ένα μικρός αυτοσχέδιος διάλογος καλύπτει τις ανάγκες των παιδιών. Σε κάθε περίπτωση σημασία έχει πως μέσα από τη βιωματική προσέγγιση των χαρακτήρων, τα παιδιά δεν θα ξεχάσουν ποτέ τα συμβάντα της δράσης τους.

Δραματικός κώδικας

Για να μετατραπεί όμως το κείμενό μας σε δραματικό, πρέπει να γνωρίζουμε το δραματικό κώδικα ή αλλιώς τις βασικές δομές του Δράματος. Αυτές είναι: ο **Δραματικός Μύθος**, η **Δράση** και η **Σύγκρουση**, τα **Πρόσωπα – Χαρακτήρες** (συμπεριφορές), ο **Χώρος** / εστία της σύγκρουσης και ο **Διάλογος**.

Προκειμένου να ξεκινήσουμε τη μελέτη του κειμένου, αναλύουμε πρώτα το θέμα, την ιστορία, δηλ. το δραματικό μύθο, στη συνέχεια επισημαίνουμε τα συμβάντα (άμεσα συνδεδεμένα με τη δράση του ήρωα, ηρώων και τη σύγκρουσή του με μια άλλη δύναμη ή δυνάμεις). Έπειτα εντοπίζουμε τα πρόσωπα, τους ήρωες και εξετάζουμε τη συμπερι-

φορά τους (σε σχέση με τις δοσμένες κάθε φορά συνθήκες και τα εμπόδια που παρουσιάζονται). Ακόμα τοποθετούμε τα συμβάντα στο χώρο. Τέλος χρησιμοποιούμε το διάλογο για να αντιπαραθέσουμε τις διαφορετικές φωνές- συμπεριφορές και να παρουσιάσουμε τις ιδέες, τα επιχειρήματά τους, τις επιθυμίες τους.

α. Ο δραματικός μύθος : «Οδύσσεια, Η Φαιακίδα»

Τα παιδιά μελετούν και εμβαθύνουν στις δομές του δραματικού μύθου, της ιστορίας, ώστε να γνωρίζουν την πλοκή, την εξέλιξη του μύθου, τι συμβαίνει, τις δραματικές καταστάσεις.

Το κείμενο χωρίζεται σε σκηνές, ώστε να γίνει ξεκάθαρο το αφηγηματικό σχήμα, η δομή του.

Έτσι εξαρχής στο παράδειγμά μας είχαμε δύο διαφορετικά μέρη, σαν δυο πράξεις θεατρικού έργου:

- Ο Οδυσσέας στο παλάτι των Φαιάκων – Αφήγηση περιπετειών του
- (μέρος της αφήγησης) Ο Οδυσσέας και οι σύντροφοί του στο νησί των Κυκλώπων.

Ανάμεσα στο πρώτο και το δεύτερο μέρος συνδετικός κρίκος το ταξίδι στο χρόνο του Οδυσσέα που αφηγείται αλλά και το πραγματικό ταξίδι προς το νησί των Κυκλώπων.

Προσθέσαμε μια σκηνή στην αρχή με την προετοιμασία της γιορτής από τους υπηρέτες για να αυξήσουμε τους ρόλους των παιδιών, δίνοντας παράλληλα και μεγαλύτερο εύρος στον αυτοσχεδιασμό της προετοιμασίας μιας επίσημης γιορτής. Ακόμα κάποιες σκηνές δουλεύτηκαν ξεχωριστά για να τονίσουμε ορισμένα έθιμα, τελετές (Θυσία στους θεούς απ' τον Οδυσσέα και τους συντρόφους στη σπηλιά του Κύκλωπα)

Ο δάσκαλος-παιδαγωγός μπορεί να παρέμβει αποφασιστικά σ' αυτή την πρώτη φάση, ξεκίνημα της δρ/σης. Να διαβάσει ορισμένα επεισόδια ή να αφηγηθεί άλλα. Η δραματική ένταση θα δώσει στην αφήγηση μια άλλη διάσταση: έτσι επεμβαίνοντας στο έργο, επιβραδύνοντας τη δράση της αφήγησης, φωτίζουμε δραματικά (τι συμβαίνει εδώ) τις σκηνές, τα πρόσωπα. Το Δράμα «αφορά ανθρώπους σε αδιέξοδο», έχει λεχθεί.

- Είναι τόσο καλοί και φιλόξενοι όσο φαίνονται οι Φαίακες; Μήπως είναι μια παγίδα ακόμα των θεών;
- Θα βρει τη δύναμη ο Οδυσσέας να αρνηθεί τον επίγειο παράδεισο των Φαιάκων και να συνεχίσει το ταξίδι του νόστου;

Ταυτόχρονα διδάσκουμε εξαρχής στα παιδιά πώς να αφηγούνται τα ίδια, πώς να χειρίζονται τον αφηγηματικό λόγο (αφήγηση: μια ακολουθία γεγονότων). Στόχος μας να κατανοήσουν το δρ. μύθο του έργου μας αλλά και να μπορούν να συνθέσουν τα ίδια μια αφήγηση, καθώς και ένα διάλογο στην πορεία.

Με ερέθισμα μια δική τους εμπειρία (ένα συμβάν ή κάτι που άκουσαν) χτίζουν μια δική τους ιστορία. Μια εικόνα θα δημιουργήσει κάποιες εντυπώσεις που τα παιδιά θα αφηγηθούν. Ένας ηχογραφημένος θόρυβος θα προκαλέσει την αφετηρία για μια αφήγηση. Κάθε φορά ο δάσκαλος θα επέμβει για να δημιουργήσει τη δραματική ένταση:

- Τι συμβαίνει εδώ, αναγνωρίζετε αυτό το θόρυβο;
- Ποιος έρχεται; αν είσαστε μόνοι σας στο σπίτι, τι θα κάνατε ακούγοντας αυτό το θόρυβο;

Στην αρχή της αφήγησης η κατάσταση είναι δεδομένη, σταθερή.

- Οι Φαίακες υποδέχονται τον Οδυσσέα φιλόξενα και του υπόσχονται να τον στείλουν στην Ιθάκη.

Αυτή η σταθερή κατάσταση φαίνεται αργότερα ασταθής:

- Ο βασιλιάς θα ήθελε να τον κάνει γαμπρό του και η Ναυσικά τον ονειρεύεται για άντρα της (μήπως οι υποσχέσεις για επάνοδο μείνουν στα λόγια;)

Ένα άλλο παράδειγμα:

- Ο Πολύφημος όταν μπαίνει στη σπηλιά δεν δείχνει εχθρικότητα ή άγρια διάθεση μετά όμως:
- Ο Οδυσσέας του κάνει λόγο για φιλοξενία και δώρα κι εκείνος αντιδρώντας υπερβολικά καταβροχθίζει δυο συντρόφους του

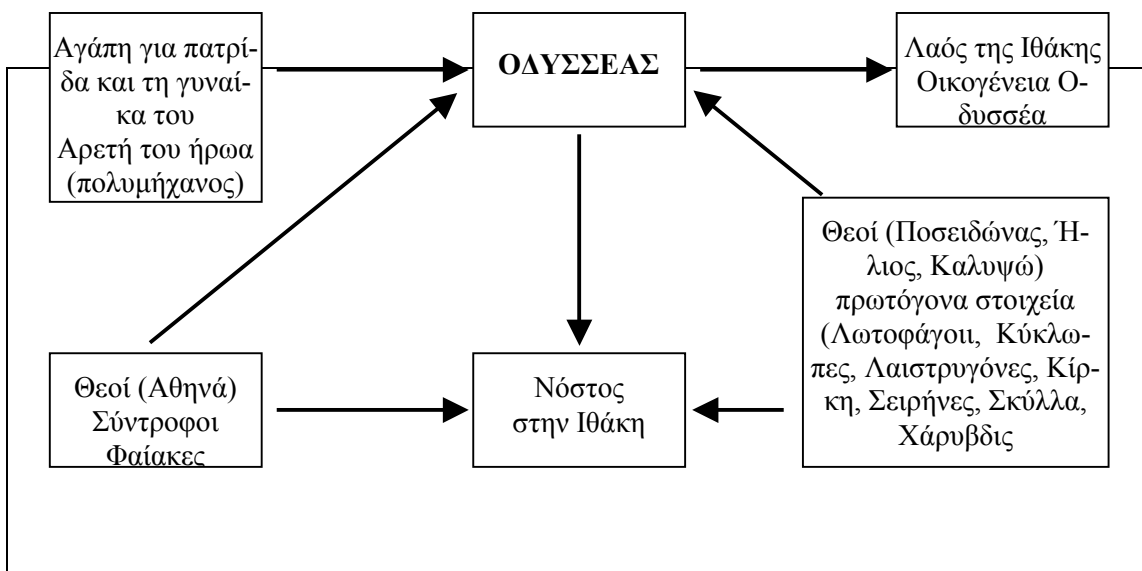
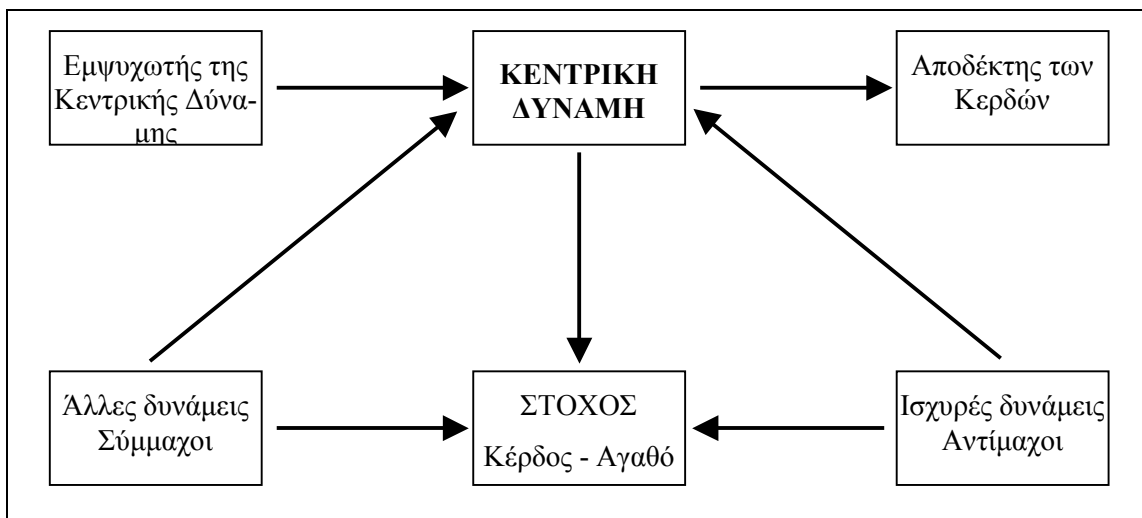
Έτσι γίνεται κατανοητή από τα παιδιά η έννοια του «δραματικού».

β. Δράση – Σύγκρουση

Αυτό που έχει σημασία σε κάθε κείμενο, όχι μόνο δραματικό, είναι το γεγονός, τι κινείται, οι σχέσεις των προσώπων, η δράση και σύγκρουση προσώπων ή δυνάμεων.

Ο δραματικός μύθος στηρίζεται στη δράση του κεντρικού ήρωα. Αυτός ενεργοποιεί και τη δράση άλλων προσώπων: δυνάμεις που τον ανταγωνίζονται και που συγκρούεται μαζί τους και δυνάμεις που του συμπαραστέκονται στον ήρωα στον αγώνα του για την κατάκτηση κάποιου στόχου.

Μ' αυτό τον τρόπο σχηματίζεται το μοντέλο Δράσης, όπως απαντά στην αφήγηση (Greimas) και που καλό θα είναι να σχηματίζουμε στην τάξη για την κατανόηση του δραματικού χαρακτήρα του κειμένου.



Στην τάξη μας τώρα προσδιορίζουμε τις συγκρουόμενες δυνάμεις του έργου, τα πρόσωπα και τις καταστάσεις, τις σχέσεις των προσώπων προς τα συμβάντα : έτσι τα παιδιά θα μπορούν να καταλάβουν τις ανατροπές των καταστάσεων στην εξέλιξη του δραμ. μύθου.

Η δράση του Οδυσσέα δεν είναι παρά οι συνεχείς συγκρούσεις του με τις πρωτόγονες και μαγικές δυνάμεις. Η σύγκρουσή του με τον Κύκλωπα στο δεύτερο μέρος του κειμένου μας είναι η καρδιά του δραματικού μύθου. Λιγότερο εμφανής η σύγκρουση στο πρώτο μέρος γιατί είναι εσωτερική, συμβαίνει μέσα στον ίδιο τον Οδυσσέα: τα συναισθήματά του συγκρούονται με τον εξωτερικό κόσμο, τους ευτυχισμένους Φαίιακες, ο ξένος εδώ ήρωας αναρωτιέται με αγωνία, άραγε θα τον βοηθήσουν να γυρίσει στην πατρίδα του;

Μια καλή άσκηση για να δημιουργήσουν μόνα τους τα παιδιά ένα διάγραμμα συμβάντων / δράσεων είναι να τα προκαλέσουμε να ζωγραφίσουν τα πιο ενδιαφέροντα / δραματικά επεισόδια του έργου ή ακόμα να δώσουν με κόμικς τις δράσεις – συμβάντα του έργου.

Καθετί που χαρακτηρίζει ένα πρόσωπο, διαμορφώνει δυνάμεις ή σχέσεις μέσα στο έργο, οι κορυφαίες στιγμές του είναι συμβάν, συμβάντα.

Έτσι στο δικό μας έργο σημαντικά συμβάντα είναι:

- Η προσφορά δώρων στον Οδυσσέα από τον Αλκίνοο -Φαίιακες, που του ξαναδίνουν το κύρος, το όνομά του
- Οι αγώνες που οργανώνονται προς τιμήν του κι όπου νικά ο Οδυσσέας
- Το τραγούδι του αοιδού Δημόδοκου για τον Δούρειο Ίππο, που συγκινεί τον Οδυσσέα

Ακόμα:

- Η θυσία στους θεούς σε μια στιγμή αβέβαιη ο Οδυσσέας επικαλείται τη θεϊκή συμπαράσταση
- Ο Πολύφημος τρώει μερικούς συντρόφους του Οδυσσέα

αλλά και

- Το ψεύτικο όνομα που ο Οδυσσέας δίνει στον Πολύφημο «Κανένας»
- Το κρασί με το οποίο ο ήρωας μας μεθά τον Κύκλωπα
- Η προετοιμασία του πάσσαλου, ξύλου που θα χρησιμεύσει για την τύφλωση του Κύκλωπα

Για να γνωρίσουν σε βάθος τα παιδιά τα συμβάντα και να κατανοήσουν τη δράση των προσώπων και τη σύγκρουση δυνάμεων μεταξύ τους, θα πρέπει να βιώσουν σε άμεση

συμμετοχή τουλάχιστον τα πιο δραματικά, όσα τα συγκινούν περισσότερο. Πρέπει να βλέπουν, να ακούν και να αισθάνονται τις καταστάσεις των ηρώων σαν να βρίσκονται ανάμεσά τους, να ζουν τη σύγκρουση στις σχέσεις αλλά και την εσωτερική σύγκρουση του κεντρικού ήρωα (Οδυσσέα). Να δεχτούν τα ίδια την απειλή, το φόβο, την αγωνία από τις δραματικές καταστάσεις του Οδυσσέα και των συντρόφων του μέσα στη σπηλιά του Πολύφημου. Αλλά και να δοκιμάσουν μαζί με τον Οδυσσέα τις ειρηνικές στιγμές της φιλοξενίας στο παλάτι των Φαίακων, τα γλυκά συναισθήματα της αγάπης και αποδοχής.

Μέσα από τον **αυτοσχεδιασμό** καθώς και άλλες τεχνικές δράματος θα ζωντανέψουμε τα κύρια συμβάντα με τη δράση των προσώπων:

Ένας άλλος τρόπος να φωτίσουμε μια δράση είναι το «πάγωμα» και η τεχνική της «**φωτογραφίας**».

Τα παιδιά στήνουν κάποιους συμμαθητές τους στη σκηνή της τάξης δημιουργώντας εικόνες πάνω σε μια δράση, ένα συμβάν που τα συγκινεί ιδιαίτερα

Εικόνα 1^η: Ο Οδυσσέας κλαίει με το κεφάλι σκυμμένο ενώ ο αοιδός τραγουδά για τον Τρωϊκό πόλεμο. Οι άλλοι Φαίακες τρώνε και πίνουν.

Εικόνα 2^η: Οι σύντροφοι με επικεφαλής τον Οδυσσέα κρατάνε το ξύλο μπροστά στο μάτι του κοιμισμένου Κύκλωπα

Αν ζητήσουμε από τα παιδιά να αναπαραστήσουν τρεις στιγμές – κλειδιά της ιστορίας, να είστε σίγουροι πως θα επιλέξουν τις πιο δραματικές, ώστε να έχουμε την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας μας. Αυτή η συγκεκριμένη άσκηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν μέσο κατανόησης της αφήγησης (αλληλουχίας των γεγονότων στην αφήγηση). Αν ζητήσουμε να αλλάξουν τη σειρά των εικόνων, θα καταλάβουν ότι επηρεάζεται η αφήγηση, κάτι άλλο συμβαίνει.

γ. Πρόσωπα – Συμπεριφορά / Ρόλος και συμπεριφορά

Το πρόσωπο δεν υπάρχει παρά σε σχέση με το τι κάνει, τη συμπεριφορά του. Δηλαδή en action, σε σχέση με τους άλλους.

Εφόσον οι πράξεις του, η δράση του γίνονται μέσα από μια σύγκρουση, πυροδοτούνται από τα εμπόδια δηλαδή που βρίσκει στο δρόμο για την κατάκτηση του στόχου του, το πρόσωπο – η συμπεριφορά του θα μελετηθεί σε σχέση με αυτά τα εμπόδια.

Εμπόδια:

- Εμπόδια εσωτερικά, από το ίδιο το πρόσωπο (Άμλετ).
- Εμπόδια εξωτερικά, από την κοινωνία, τον Αντίμαχο (Φαίδρα, Ρακίνα)

- Μικτά. Τότε το δραματικό στοιχείο είναι ιδιαίτερα έντονο, αφού η σύγκρουση πολυδιάστατη. («Οδύσσεια», αρχαία ελληνική τραγωδία)

Γενικά για να χαρακτηρίσουμε ένα πρόσωπο πρέπει να δούμε:

- **ποιο είναι**, την ταυτότητά του
- **τι κάνει**, τη δράση του (κατορθώματα, συγκρούσεις)
- **το στόχο** του, τι ζητά

Ακόμα θα συμπληρώσουμε τον χαρακτηρισμό αν γνωρίσουμε **τα κίνητρα** που τον ωθούν στη συγκεκριμένη συμπεριφορά, καθώς και **τα μέσα** που χρησιμοποιεί προκειμένου να επιτύχει το στόχο του

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στην τάξη μας αυτά τα στοιχεία και να ζητήσουμε από τα παιδιά να φτιάξει το καθένα την καρτέλα του ήρωα που θα ενσαρκώσει.

Τα παιδιά καταλαβαίνουν πως το **ποιος είναι** ο ήρωας (η ταυτότητά του) καθορίζει τη συμπεριφορά του: ο πρωτογονισμός του Κύκλωπα του υπαγορεύει να φάει μερικούς συντρόφους του Οδυσσέα, όπως αντίστοιχα η λογική, το μυαλό του Οδυσσέα τον οδηγεί στο σχέδιο σωτηρίας τους (τύφλωση του Πολύφημου κλπ).

Εξηγούμε ακόμα στα παιδιά πως το πρόσωπο είναι **η συμπεριφορά του** (τι κάνει) σε δοσμένες συνθήκες / εμπόδια. Παράδειγμα: ο Οδυσσέας ναυαγός, βγαίνει στη στεριά ταλαιπωρημένος, γυμνός, πεινασμένος: ζητά βοήθεια απ' το πρώτο πρόσωπο που συναντά, τη Ναυσικά.

Άλλο παράδειγμα, ο Κύκλωπας έρχεται στη σπηλιά του πεινασμένος: αρπάζει δυο συντρόφους του Οδυσσέα και τους καταβροχθίζει.

Τέλος ο στόχος, στόχοι του ήρωα επηρεάζουν άμεσα τη δράση του. Τι ζητά ο Οδυσσέας; Να γυρίσει φυσικά στην πατρίδα του, γι αυτό ικετεύει τον Αλκίνοο, βασιλιά των Φαιάκων.

Η επαλήθευση όμως της συμπεριφοράς στις δοσμένες συνθήκες θα γίνει με τον αυτοσχεδιασμό.

Ρόλος και συμπεριφορά

Ρόλος είναι το πρόσωπο του έργου που μου δίνεται να παίξω πάνω στη σκηνή: ο Οδυσσέας, ο Αλκίνοος, η Αρήτη, ο Δημόδοκος κλπ. Όλα τα στοιχεία που διαμορφώνουν το ρόλο μου (συμπεριφορά, ύφος, ήθος, ιδιοσυγκρασία) υπάρχουν μέσα στο κείμενο: λέγονται από τα πρόσωπα, αποτυπώνονται στις πράξεις τους, ή υπονοούνται.

Τα πρόσωπα στη δραματοποίηση μας χωρίζονται σε ομάδες – κατηγορίες ρόλων ανάλογα με την **κοινωνική τους θέση** :

α. Ανώτατη κοινωνική θέση: Βασιλιάς (Αλκίνοος - βασιλική οικογένεια) - Οδυσσέας

- β. Ανώτερη κοινωνική θέση: Ευγενείς
- γ. Ενδιάμεση κοινωνική θέση: Αοιδός
- δ. Ισότιμη κοινωνική θέση: Σύντροφοι
- ε. Χαμηλή κοινωνική θέση: Υπηρέτες
- στ. Καμία κοινωνική θέση: Κύκλωπας (δικός του πρωτόγονος νόμος)

Άλλη κατηγοριοποίηση των ρόλων που μπορούμε να κάνουμε είναι ανάλογα με τη λειτουργικότητά τους:

- α. Αναζήτηση βοήθειας (Οδυσσέας – Σύντροφοι)
- β. Προσφορά βοήθειας, φιλοξενίας (Φαίακες)
- γ. Διασκέδαση (Αοιδός)
- δ. Προετοιμασία συμποσίου, διασκέδασης (Υπηρέτες)
- ε. Παρεμπόδιση (Κύκλωπας)

Μ' αυτό τον τρόπο τα παιδιά σκέφτονται πάνω στο ρόλο τους, εμβαθύνουν στη λειτουργία του και στην κοινωνική του θέση. Μπορούν ακόμα να συγκεντρώσουν πληροφορίες και υλικό για τις κοινωνικές τάξεις της εποχής και ποια αντίστοιχα ήταν τα καθήκοντα των δούλων στην εποχή που ενδιαφέρει, ποια των ευγενών, σε τι συνίστατο ο ρόλος του βασιλιά ή ακόμα του αοιδού.

Κατανομή των ρόλων

Το ζητούμενο είναι να παίξουν όσο γίνεται περισσότερα παιδιά στο έργο. Ακόμα να καταλάβουν ότι όλοι οι ρόλοι και ο πιο μικρός είναι σημαντικοί και ο ένας εξαρτάται απ' τον άλλο.

Μικρός ή μεγάλος ο ρόλος, κακός ή καλός ο χαρακτήρας, πρέπει να τον αγαπήσουμε ή να επιβάλουμε στον εαυτό μας να τον αγαπήσει. Αλιώς, μόνο αδιαφορία μπορεί να μας δώσει και σίγουρη αποτυχία.

Ένας τρόπος κατανομής των ρόλων είναι να διερευνήσουμε τις επιθυμίες των ίδιων των παιδιών σχετικά με τον κάθε ρόλο. Αν κάποιες συμπίπτουν, τότε κάνουμε ψηφοφορία στην τάξη. Βέβαια, θα βοηθήσει να έχουμε προετοιμάσει το έδαφος ως προς τις ανάγκες του ρόλου και τις αντίστοιχες δυνατότητες των παιδιών.

δ. Χώρος

Τα πρόσωπα κινούνται σε συγκεκριμένο χώρο, ο **χώρος** είναι η έδρα της σύγκρουσης, ο τόπος όπου εξελίσσεται η δράση. Ο χώρος είναι γεωγραφικός, η Ωγυγία ή η Ιθάκη στην Οδύσσεια, κλειστός ή ανοικτός (μέγαρο στην Τηλεμάχεια ή έξω από το παλάτι στην Ελένη). Τα γεγονότα είναι συνδεδεμένα με το χώρο τους, ένα ναυάγιο θα γίνει στη θά-

λασσα, σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο, μια πολεμική σύγκρουση σε ένα ορισμένο μέρος (Δερβενάκια, Βατερλώ). Πρέπει να μελετηθεί ο χώρος αν είναι προκείμενος (ο παρών χώρος δράσης, το νησί των Φαιάκων) ή υπερκείμενος, (προηγ. χώρος δράσης που ακόμα επιδρά στα γεγονότα, π. χ. το νησί της Κίρκης).

Στην ανάλυση του χώρου θα εξετάσουμε την ύπαρξη τυχόν δραματικών ζωνών (επιμέρους χώρων δράσης, π. χ. η σπηλιά του Κύκλωπα, ο τάφος του Πρωτέα στην Ελένη). Ακόμα το αντικείμενο που έχει ιδιαίτερη δραματική θέση στο έργο (ο Δούρειος Ίππος ή ακόμα ο πάσσαλος που τυφλώνει τον Πολύφημο). Η εξέλιξη της δράσης στηρίζεται σε ένα σχεδιάγραμμα χώρων που μπορούμε να φτιάξουμε με τα παιδιά απ' όλους τους σταθμούς του ήρωα, (Οδυσσέας) με νίκες, ήττες, έρωτες, απώλειες κλπ. Κάποιο επεισόδιο του παρόντος συνδέεται με ένα χώρο του παρελθόντος ιδιαίτερα.

ε. Με το **Διάλογο** αντιπαρατίθενται τα δρώντα πρόσωπα, ο διάλογος διακρίνει τις φωνές, τις απόψεις. Μέσα από το «εγώ» και το «εσύ» οργανώνεται η σύγκρουση από το συγγραφέα. Αντίθετα με το μυθιστόρημα, ο διάλογος στο θέατρο είναι λόγος ατομικός που συνεκφράζεται με το λόγο ενός άλλου προσώπου και υπόκειται σε μια τεχνολογία διαφορετική.

Ο διάλογος εκφράζει:

- Το πρόσωπο - χαρακτηρισμός
- Τις σχέσεις του προσώπου με το συνομιλητή του
- Τις επιθυμίες του κλπ
- Προάγει, προωθεί τη δράση.

Ο αφηγητής αναπτύσσει μια ιστορία σε τρίτο πρόσωπο, καλύπτει τα κενά ενός επεισοδίου (όσα δεν μπορούν να παρασταθούν), είναι περιεκτικός και σύντομος και εισάγει το διάλογο, τους ήρωες (που κάποιες φορές παρεμβαίνουν και οι ίδιοι στην αφήγηση).

Ο διάλογος γίνεται ανάμεσα σε πρόσωπα ή ομάδες, κυριαρχεί στις ποσότητες του δραματικού κειμένου, είναι πυκνός, ζωντανός, με ειρμό και ενότητα τόνου.

Προκειμένου να συνθέσουμε ένα δραματικό κείμενο, η γραφή που ακολουθούμε είναι 1) Αφήγηση, 2) Διάλογος, 3) Οδηγίες δράσης.

Ο αφηγητής αναπτύσσει μια ιστορία σε τρίτο πρόσωπο, καλύπτει τα κενά ενός επεισοδίου (όσα δεν μπορούν να παρασταθούν), είναι περιεκτικός και σύντομος και εισάγει το διάλογο, τους ήρωες (που κάποιες φορές παρεμβαίνουν και οι ίδιοι στην αφήγηση).

Ο διάλογος γίνεται ανάμεσα σε πρόσωπα ή ομάδες (Στάση του Νίκα), κυριαρχεί στις ποσότητες του δραματικού κειμένου, είναι πυκνός, ζωντανός, με ειρμό,

Οι οδηγίες σκηνικής συμπεριφοράς των προσώπων μπαίνουν μέσα σε παρένθεση και εξηγούν στα περισσότερα θεατρικά έργα τον τρόπο που εκφράζονται, επικοινωνούν, αισθάνονται τα συμβάντα τα πρόσωπα του έργου.

Στην τάξη έχοντας ζωντανέψει στη σκηνή μας τη δράση των προσώπων, προκύπτει αβίαστα ο διάλογος. Το παιδί πρώτα θα σπρώξει στον αυτοσχεδιασμό τον παρτενέρ του και μετά θα του πει «Μη μ' αγγίζεις» ή «Φύγε, άσε με ήσυχο». Αλλά και το αντίθετο συναίσθημα, θα απλώσει τα χέρια, θα κοιτάξει τρυφερά και ύστερα θα εκδηλώσει με λόγια την αγάπη, τη λαχτάρα για το αγαπημένο πρόσωπο που ξαναβλέπει.

Οι λέξεις, ο διάλογος δεν είναι παρά η λεκτική μεταφορά της σωματικής γλώσσας: πρώτα μιλά το σώμα, εκφράζει τα συναισθήματα, και στη συνέχεια έρχεται ο λόγος να μεταδώσει και λεκτικά το συμβάν.

Έτσι πρώτα ψάχνει ο Κύκλωπας με τα χέρια να βρει τον αίτιο της συμφοράς του (ενώ ταυτόχρονα ακούγεται ο βόγγος του πόνου) και ύστερα δηλώνεται η οργή με λόγια, κατάρες...

Είναι προφανές πως ο δάσκαλος θα προσπαθήσει να πετύχει μια απλή γραφή, ένα διάλογο σύντομο, σαφή και δραματικό (που θα αφήνει να φανεί η δύναμη της σύγκρουσης χωρίς περιττά λόγια). Τα επιχειρήματα των προσώπων θα είναι ισχυρά και ευκρινή. Οπωσδήποτε ο δρ. διάλογος θα πρέπει να είναι ανάλογος με το επίπεδο και τις δυνατότητες των μαθητών. Άλλη πυκνότητα νοημάτων θα δοθεί από τους μαθητές του Γυμνασίου και άλλη από μαθητές Λυκείου σε κείμενο δραματοποίησης. Πάντως οι μικρές, γοργές φράσεις, ο ενδιαφέρων, περιεκτικός λόγος, κάποτε με χιούμορ, ή αφέλεια ή ευφυΐα (ανάλογα με τον χαρακτήρα, το δρ., μύθο κλπ) θα είναι μερικά από τα ζητούμενα στο διάλογό μας.

Στο διάλογο θα ξεδιπλωθεί ο χαρακτήρας (η συμπεριφορά που πρέπει να έχουμε μελετήσει). Τονίζουμε τις βασικές πτυχές του χαρακτήρα (στον Οδυσσέα π. χ. την τόλμη και το μυαλό-εξυπνάδα), προτείνοντας έτσι και μια ερμηνεία του προσώπου με βάση εδώ το επεισόδιο με τον Κύκλωπα.

Η σύσταση του δραματικού κειμένου θα πάρει υπόψη της τη θεατρική μεταγραφή του ίδιου του κειμένου: μπορεί δηλ. να προσαρμοσθεί από τα πριν το δραματικό κείμενο στην παράστασή του. Στη δική μας δραματοποίηση τα σώματα των παιδιών σχηματίζουν το χώρο της σπηλιάς αλλά και τον ευρύτερο φυσικό χώρο του νησιού των Κυκλάπων, πράγμα που στο διάλογο λάβαμε υπόψη μας.

Πρέπει να πούμε πως ο ρόλος της φαντασίας στη σύνθεση του διαλόγου χρειάζεται να ενθαρρύνεται (πάντα βέβαια στα πλαίσια των δεδομένων –ιστορικών, πολιτισμικών και άλλων του αρχικού κειμένου). Ιδιαίτερα εκεί που ο συγγραφέας (καλλιτέχνης) δεν δίνει μαρτυρίες, εκεί δηλ. που το κείμενο σιωπά, μπορούμε εμείς με τα παιδιά να συμπληρώσουμε τα κενά (στους δευτερεύοντες χαρακτήρες ας πούμε).

Τέλος στην πορεία της μεταγραφής του αφηγηματικού κειμένου σε δραματικό αφαιρούμε τα περιγραφικά, αφηγηματικά στοιχεία και μεγιστοποιούμε τα δραματικά, το διάλογο, τη δράση των προσώπων, τονίζουμε τις συγκρούσεις, εντείνουμε τη σύνθεση της πλοκής, ώστε το ενδιαφέρον, η δραματικότητα να γίνεται πιο μεγάλη. Αλλά και τα αφηγηματικά στοιχεία, όπως και η χρήση αφηγητή μπορούν να αξιοποιηθούν κατάλληλα, ώστε να αναδειχθεί ο δραματικός χαρακτήρας του κειμένου.

3. Θεατρική παράσταση

Το στήσιμο της θεατρικής παρουσίασης του κειμένου μας μπορεί πλέον να γίνει, αφού προετοιμάσουμε το υλικό μας: μοιράζουμε τους ρόλους και καλύπτουμε ηχητικά – μουσικά και εικαστικά (σκηνογραφικά – ενδυματολογικά) τη σκηνική δράση.

Ως προς την εικαστική κάλυψη του έργου, υπάρχουν δύο λύσεις: η πρώτη, της λιτότητας ή του «άδειου χώρου» (όπως λένε οι ειδικοί του σημερινού θεάτρου), τοποθετεί τον ηθοποιό στο κέντρο της σκηνικής δράσης και δίνει μικρότερη σημασία στο εικαστικό μέρος, που αποδίδεται με μερικές επισημάνσεις από αντικείμενα (ή στοιχεία από κοστούμια). Είναι πρόσφορη οικονομικά ενώ ταυτόχρονα καλλιεργεί τη φαντασία των παιδιών, που μέσα απ' τον αυτοσχεδιασμό θα ντύσουν ποιητικά τον χώρο με τα σώματα και τις φωνές τους.

Τέτοιες λύσεις χρησιμοποιήσαμε κι εμείς, ήρθαν αυθόρμητα μέσα από τον αυτοσχεδιασμό: τα σώματα των παιδιών δημιουργήσανε τον χώρο της σπηλιάς του Κύκλωπα. Αλλά και μερικά αντικείμενα συνθέσανε την ατμόσφαιρα της γιορτής στο παλάτι (ένα μεγάλο τραπέζι, δυο καρέκλες με κόκκινο ύφασμα γίνανε θρόνοι, ένα κόκκινο πανί στρώθηκε σαν χαλί να υποδεχθεί τους επίσημους (βασιλική οικογένεια, Οδυσσέας), μερικά κεραμικά σκεύη λειτούργησαν σαν κούπες κρασιού ή φαγητού.

Η άλλη λύση της εκζήτησης-αναπαράστασης εποχής- απαιτεί ειδική έρευνα στη σκηνογραφία (δηλαδή αναπαράσταση χώρου) και ενδυματολογία: το εικαστικό στοιχείο, σκηνικό, κοστούμια, αντικείμενα πρέπει να έχουν ως στόχο να παραπέμπουν στα πρόσωπα, το κλίμα, την ατμόσφαιρα μιας εποχής. Πώς θα παρουσιασθεί ένα έλληνας πολεμιστής (θώρακας, περικνημίδες κλπ), πώς ένας σταυροφόρος (πανοπλία ιππότη, προσωπίδα, κλπ);

Ένας θώρακας μπορεί να γίνει με κεραμικά στοιχεία, με κομμάτια δέρματος, ένα μάτι με βιβλική αναφορά μπορεί να διακοσμηθεί με ανάλογες μικρές παραστάσεις.

Πώς θα παραστήσουμε τους διαφορετικούς χώρους της «Οδύσσειας»; Τελέρα – εικόνες που αλλάζουν μπορούν να παρουσιάσουν τους διαφορετικούς χώρους της «Οδύσσειας». Μια εικόνα με φόντο τη θάλασσα από τη μια πλευρά και μια με ζωγραφισμένο παλάτι, από την άλλη πλευρά, θα δώσουν το νησί της Καλυψώς.

Η μουσική και ηχητική επένδυση μπορεί να έχει τις εξής δυνατότητες: έτοιμη μουσική από μαγνητοταινία που να ταιριάζει στην ατμόσφαιρα του έργου (η εύκολη λύση) - ζωντανή μουσική από όργανο ή όργανα που παίζουν τα παιδιά – ηχογεννητικά μέσα, συμπεριλαμβανομένου του μέσου της φωνής (για θορύβους φυσικούς, καταγίδα, αέρας, θάλασσα, ή φωνές ζώων, πουλιών κλπ).

Πάλι στην τελευταία λύση η φαντασία μέσα απ' το Θ. Π. και τον αυτοσχεδιασμό θα δώσει αληθινά πρωτότυπα δείγματα θεατρικής πράξης.

Τέλος ο φωτισμός (όσο πενιχρά μέσα κι αν διαθέτουμε) θα μάθει στο παιδί να χρωματίζει τη δράση, να τονίζει τα αισθήματα, να φορτίζει δραματικά το χώρο και τα αντικείμενα. Το κόκκινο φως θα σηματοδοτήσει κάτι δυνατό και βίαιο (έναν πόλεμο, μια αιματοχυσία, ένα θάνατο αλλά και ένα πάθος). Το μπλε θα δώσει ονειρική όψη στο χώρο, θα τον μεταμορφώσει σε μαγικό χώρο. Μπορούμε με ελάχιστα μέσα, ένα φακό, μερικά χρωματιστά σελοφάν να μετατρέψουμε τη σκηνή μας, να αλλάξουμε το δραματικό χρόνο, να προβάλλουμε τον εσωτερικό κόσμο των ηρώων, να δείξουμε ταυτόχρονα δύο χώρους κ. ά. Όλες οι εστίες φωτός είναι στη διάθεσή μας: κεριά, λάμπες πετρελαίου, σπέρτα, φακοί, ανάλογα με την περίπτωση, για να μη μιλήσουμε για προβολείς (σε μια θεατρική παράσταση η χρήση τους θα δώσει μεγάλες δυνατότητες σκηνικής δράσης).

4. Η σημασία της δραματοποίησης

Το παιδί μέσα από την πορεία της δραματοποίησης γνωρίζει δια ζώσης το θεατρικό φαινόμενο συνολικά. Ο μαθητής συνειδητοποιεί μέσα από τον αυτοσχεδιασμό καταρχήν τους θεατρικούς κώδικες, τη δράση, το ρόλο, τις σχέσεις/ διάλογο, το χώρο. Έτσι μετέχει της τέχνης του ηθοποιού. Παράλληλα μέσα από τη διαδικασία της δημιουργίας του δραματικού κειμένου βρίσκεται στη θέση του θεατρικού συγγραφέα. Τέλος ολοκληρώνει την εμπειρία του βλέποντας το δραματικό διάλογο να παίζεται από τους συμμαθητές του: επεμβαίνει, παρατηρεί, σκηνοθετεί μαζί με τους υπόλοιπους.

Εξάλλου ο μαθητής μέσα από την πορεία της δραματοποίησης επαναπροσδιορίζει τη σχέση του με το λόγο, τη γλώσσα και βλέπει με άλλο μάτι αυτόν τον κοινωνικά προσδιορισμένο στη δομή και λειτουργία του επικοινωνιακό κώδικα. Και μάλιστα τη στιγμή που το παραδοσιακό σχολείο βασίζει το κύρος του μαθητή στον άρτια αρθρωμένο λόγο, στη σωστή συντακτική και γραμματική διατύπωση του γραπτού λόγου.

Όμως στο θέατρο η επαφή με τη γλώσσα και η εμπειρία της γραφής δεν είναι απομονωμένη: ο μαθητής τη συναντά στενά δεμένη με τη δράση: το σώμα, το παιχνίδι, η εικόνα δίνουν νόημα στα αφηρημένα σημεία του γραπτού λόγου. Το αφηγηματικό κείμενο στη δραματοποίηση αποσυντίθεται σε σημασιόμενα και έτσι μπορεί να αποτελέσει το αντικείμενο μιας ανα – σύστασης μέσα από την εικόνα, την κίνηση, τη χρήση του χώρου. Αυτό οδηγεί σε «επανάγνωση» του κειμένου, σε ανακάλυψη άλλων σημείων έξω από κείνα της γραπτής γλώσσας.

Γενικότερα η δραματοποίηση μαθαίνει στο παιδί μέσα από την ομάδα να ακούει, να βλέπει, να παρατηρεί, να κρίνει. Προπάντων όμως γίνεται δρων πρόσωπο το ίδιο, καλλιεργώντας ολόκληρη την προσωπικότητά του.

Αυτοσχεδιασμοί – Δημιουργικές ερωτήσεις

α. Δράση

- Σύγκρουση

Κυνηγός – Κυνηγημένος

Με ποιο τρόπο θα ξεφύγουμε απ' τον κυνηγό που κρατά όπλο;

Πώς θα αχρηστέψουμε το όπλο του;

Πώς θα του στήσουμε παγίδα για να τον ακινητοποιήσουμε;

- Προσφορά δώρων

- Πώς προσφέρεις ένα ακριβό, πολύτιμο δώρο σε κάποιον που εκτιμάς πολύ;

β. Συμπεριφορά

Μερικά παραδείγματα

- Φιλοξενία – δέχομαι ένα δώρο (Οδυσσέας)

Είσαι φιλοξενούμενος κάπου και δέχεσαι ένα δώρο απ' τους οικοδεσπότες: πώς το δέχεσαι, ποιες οι αντιδράσεις σου μέχρι να δεις το δώρο, ποιες όταν το βλέπεις;

- Βασιλιάς (Αλκίνοος – Αρήτη)

Φόρεσε μια γιρλάντα και πάρε στο χέρι ένα ραβδί: περπάτησε, κάθισε, μίλησε σαν βασιλιάς.

- Μίμηση ζώου (Κύκλωπας)

Μιμούμαστε την κίνηση και φωνή /ήχο ενός μεγάλου άγριου ζώου όταν πεινάει.

- Ζωγραφίστε τον Κύκλωπα. Ποια χρώματα θα χρησιμοποιήσετε και πού το καθένα;

γ. Ρόλος

Ειδικές

- Βασιλιάς

ποια τα καθήκοντα ενός βασιλιά; ανταποκρίνεται ο Αλκίνοος σ' αυτά;

πώς συμπεριφέρεται σ' ένα συμπόσιο;

ποια η ενδυμασία του, ποιο το χρώμα που επικρατεί;

υπάρχουν αντικείμενα που συμβολίζουν την εξουσία του βασιλιά;

- Ευγενείς

ποια η τάξη και τα καθήκοντα τους;

ποια η ενδυμασία τους, κρατάνε κάποιο αντικείμενο;

πώς θα συμπεριφερθούν σε ένα συμπόσιο;

- Υπηρέτες

ποια η δουλειά τους στο παλάτι;

πώς μοιράζονται τα καθήκοντά τους;

τι ρούχα φοράνε οι υπηρέτες;

ποιες οι κινήσεις, το βάδισμα, οι χειρονομίες, η ομιλία τους;

Χρησιμοποιώντας την τεχνική «φωτισμός του συμβάντος» πλησιάζουμε μια ομάδα και εστιάζουμε την προσοχή όλων των παιδιών στο τι κάνει ο καθένας στο ρόλο του: είσα-στε το υπηρετικό προσωπικό στο παλάτι, τι θα κάνετε για να ετοιμάσετε τη γιορτή; ποιος θα αγοράσει τα τρόφιμα; ποιος θα μαγειρέψει; ποιος θα έχει το γενικό συντονισμό όλων των προετοιμασιών;

δ. Χώρος

- Ζητάμε απ' τα παιδιά να κινηθούν στο χώρο εναλλακτικά:

γρήγορα – αργά – στατικά

δυνατά – αδύναμα

βαριά - ελαφρά

ήρεμα - άγρια

- Πώς αναπαριστάνουμε ένα χώρο δράσης; Ένα παλάτι, ένα πλοίο, μια σπηλιά;
- Παραστήστε με τα σώματά σας και τη φωνή σας ένα δάσος
- Πώς φαντάζεσαι τη χώρα των Φαιάκων;
- Πώς το παλάτι και ιδιαίτερα το μέγαρο με τη γιορταστική ατμόσφαιρα του συμποσίου;
- Άγνωστος χώρος (Οδυσσέας, Σύντροφοι)

Πώς μπαίνω σε κάποιον άγνωστο χώρο;

Η συμπεριφορά καθορίζεται από τον χώρο:

- Πώς συμπεριφέρεσαι μέσα σ' ένα παλάτι;

Το αντικείμενο

- Ποια αντικείμενα θα χρησιμοποιήσουμε για να παραστήσουμε μια σκηνή στο παλάτι;
- Παίζεις με ένα αντικείμενο, π. χ. μια καρτέκλα, και το μεταμορφώνεις σε

βράχο αυτοκίνητο ομπρέλα

Αντιγόνη Μώρου

Άνοιξη 2002

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- ΑΛΚΗΣΤΙΣ, *Η Δραματοποίηση για παιδιά*, εκδ. “Άλκηστις”, Αθήνα, 1983.
- BOLTON G., *Drama as Education*, Longman, London, 1984.
- ΓΙΑΝΝΑΡΗΣ Γιώργος, *Θεατρική Αγωγή και Παιχνίδι*, εκδ. Μιχαήλ Γρηγόρη, Αθήνα, 1994.
- ΓΡΑΜΜΑΤΑΣ Θεόδωρος, *Θέατρο και Παιδεία*, “Τελέθριον”, Αθήνα, 1997.
- GREIMAS A., *Semantique Structurale*, Larousse, Paris, 1978(1958).
- HEATHCOTE and BOLTON, *Drama for learning*, Heinemann Portsmouth, Nt., U.S.A., 1994.
- ΚΟΥΡΕΤΖΗΣ Λάκης, *Τα θεατρικό παιχνίδι*, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα, 1991.
- LAFERRIERE L., *Théâtre et pédagogie. La formation des étudiants et du professeur*, Longueil, Montreal, 1995.
- LALLIAS Jean-Claude et CABET Jean-Louis, *Les pratiques théâtrales à l' école*, Rectorat de Creteil, Mission d' action culturelle, 1993.
- LARTHOMAS Pierre, *Le langage dramatique*, Puf, Paris, 1972.
- LINNELL Roesemary, *Practical Drama Handbook*, Hodder & Stoughton, London, 1998.
- MONOD Richard, *Jeux dramatiques et pédagogie*, Collection des Cahiers d' Education Permanente, Paris, 1983.
- ΜΟΥΔΑΤΣΑΚΙΣ Τηλέμαχος, *Η θεωρία του δράματος στη σχολική πράξη. Το θεατρικό παιχνίδι – Η δραματοποίηση*, εκδ. Καρδαμίτσα, Αθήνα, 1994.
- PASSATORE Franco -. LASTREGO Crist -. TESTA Franc, *Me gusta hacer Teatro* (t. 2), Everest, Leon, 1986.

RYNGAERT Jean-Pierre, *Le jeu dramatique en milieu scolaire*, De Boeck Universite, Editions Universitaires, Bruxelles, 1991.

ΣΕΡΓΗ Λένια, *Δραματική Έκφραση και Αγωγή του παιδιού*, GUTENBERG, «Παιδαγωγική Σειρά», Αθήνα, 1991.

SOMERS John, *Drama in the Curriculum*, Cassell, London, 1994.

TEJERINA Isabel, *Dramatisation y teatro infantil, Dimensiones psicopedagogiques y expresivas*, siglo veintiuno editores, Madrid, 1994.

UBERSFELD Anne, *Lire le theatre*, Essentiel-Editions Sociales, Paris, 1977

UBERSFELD Anne, *L' ecole du spectateur*, Editions Sociales, Paris, 1981.

WOOLLAND Brian, *Η διδασκαλία του δράματος στο δημοτικό σχολείο*, εκδ. Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 1999.

Ειδικές εκδόσεις- Αφιέρωμα Περιοδικών

Cahiers Pédagogiques, “*Le théâtre à l' école: qu' est-ce que ça fait?* », No 337, Paris, Octobre 1995.

Théâtre – Education, Publication de l' ANRAT (Association nationale du recherche et d' action théâtrale), Paris.

Περιοδικό *Διαβάζω*, «Θέατρο και Παιδί» τεύχ. 214, 1989.

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΘΕΑΤΡΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΤΑ ΝΙΑΤΑ, *Θέατρο για παιδιά*, (επιμ. Έκδοσης Ξ. Καλογεροπούλου με βοήθεια Δ. Καγγελάρη), Αθήνα, 1995.

Περιοδικό *Διαδρομές*, «Θεατρική Αγωγή, Παιδικό Θέατρο», τεύχ. 30, καλοκαίρι 1993.

Περιοδικό, *Η λέσχη των εκπαιδευτικών*, «Θέατρο και Εκπαίδευση», τεύχ. 20, Δεκ. 97 – Φεβ. 98.

Περιοδικό, *Εκπαιδευτική Κοινότητα*, “Η σκηνική τέχνη στην εκπαίδευση”, τεύχ. 56, Νοεμ 2000-Ιαν. 2001.