

IGRA

Igru (i umetnost igre) stari Grci su nazivali ORCHESTRA (transkribovano na latinicu). Na ruskom jeziku igra i igrati imaju više značenja: zabava, razonoda, u prenosnom značenju igra s vatrom (i kod nas se koristi ovaj izraz) i dr. U nemačkom jeziku "spilah" je ritmično kretanje koje podseća na klatno i izaziva veliko zadovoljstvo. Takođe, i reč glumac na nemačkom ima isti koren kao igra.

Sve u svemu, igra je u mnogim zemljama aktivnost koja je suprotstavljena radu i odvija se u slobodnom vremenu. Ali za dete igra nije samo dokolica i razbibriga već daleko ozbiljnija delatnost. Igrajući se dete ne samo upoznaje sebe i svet oko sebe već u simuliranim okolnostima može i da vrši Promenu sebe i sveta oko sebe. Vrste igara: dečja igra, dramska igra, vođena dramska igra (radionica), ples (balet, umetnička igra i tradicionalna igra) i društvena igra.

TEORIJE IGRE I

- Postoji mnogo teorija igara koji se bave njenim različitim aspektima potencirajući dečju igru. Filozof Herbert Spenser je formulisao teoriju koju je nazvao "teorijom viška energije". Spenser deli organizme na više i niže u odnosu na to gde se nalaze u hijerarhiji svog razvoja. Niže vrste organizama svu svoju energiju utroše na puko preživljavanje odnosno na zadovoljavanje egzistencijalnih potreba. Na drugoj strani organizmi kojima ostaje više vremena i snage mogu da se prepuste igrama.
- E. A. Arkin polemiše sa ovim stavom Spensera navodeći da se ovaj višak neutrošene energije može usmeriti na bilo koju drugu aktivnost. Nemački psiholog Karl Gros (1861-1946) je istraživao igru životinja i dece i na osnovu tih istraživanja stvorio teoriju igre, koju naziva "teorijom treninga" ili samovaspitanja. Gros je smatrao da je igra jedna od najznačajnijih aktivnosti u dečjem razvoju mada se nije bavio prirodom igre.

TEORIJE IGRE II

- Sigmund Frojd (1856-1939) koji je zasnovao psihoanalitičku teoriju vaspitanja tretira igru kao rezultat suodnosa tri unutrašnja sistema Ida i Ega u okviru Super Ega - opšteg ponašanja. Frojd smatra da dete koristi igru zbog unutrašnjih sukoba izazvanih neodložnim zadovoljenjem potreba Ida. Birajući između principa realnosti (koji prevazilazi njegove sposobnosti) u stvarnosti i principa zadovoljstva u igri dete se priklanja igri. Ako je ovo tačno da li se umetnici okreću stvaralaštvu (fiktivni plan) u nemogućnosti da promene princip realnosti (realni plan)?
- Melani Klajn (1882-1960) u skladu sa psihoanalitičkim učenjem rešenje ovog "problema" (ne za sve umetnike) nalazi u dečjoj igri. Po njenoj teoriji umetničke sublimacije simboličko stvaralaštvo vodi poreklo od "depresivnih stanja" iz detinjstva: Strah od njegovih vlastitih destruktivnih nagona izaziva u detetu depresivni strah od gubitka voljenih predmeta i želju da ih na simbolički način "rekreira" (ponovo stvori). Deca pomoću umetnosti daju izraz kako agresivnosti tako i rekreiranju predmeta za koje se boje da bi ih njihove razaralačke želje mogle uništiti. Taj se rani depresivni strah nikad ne prevazilazi, a čežnja za nadoknađivanjem, koju on pobuđuje, stoji u osnovi kasnijeg umetničkog stvaralaštva i estetskog uživanja. Umetnik je prema ovoj teoriji čovek koji radom pobeđuje svoju depresiju koja je u svom korenu rušilačka, a kada doživi estetsko uobličavanje (kroz sublimaciju) onda ima stvaralačku prirodu.

TEORIJE IGRE III

- Teorija igre u ruskoj psihologiji zasnovana je na opštim postavkama o formiranju i razvoju viših psihičkih funkcija usled usvajanja kulturno-istorijskog iskustva (Vigotski, Leontjev, Lurija, Fradkina, Zaporožec, Eljkonjin i dr.). Na osnovu istraživanja Eljkonjina koji je radio sa predškolskom decom može se izvući zaključak o sličnosti dečje igre i dramske igre (odraslih).
- Dečje igre su dugo bile u fokusu pedagogije i psihologije zbog svoje uloge u psiho-fizičkom razvoju deteta. Ali kada su dečje igre počele da se istražuju u domenu kulture i društva tada su postale zahvalna tema za etnologiju i antropologiju. Ako se etnologija bavi načinom kako funkcioniše društvena zajednica, antropologija se više fokusira na čoveka u socio-kulturnom kontekstu. Teorije igara dele igre na igre odraslih, odraslih i dece i dečje igre. Odrasli se prepuštaju igri povremeno dok se deca igraju posvećeno i ozbiljno jer je za njih igra više od igre da parafraziram naziv domaće serije koja se između ostalog bavila fudbalom. Pedagoška enciklopedija definiše dečju igru na sledeći način: „određen način ponašanja deteta ili grupe dece sa karakteristikama koje ako su prisutne poseduju sposobnost da svaku aktivnost pretvore u igru. ”

VRSTE DEČJIH IGARA

- Emil Kamenov je svoju klasifikaciju dečje igre zasnovao na Pjažeovoj na osnovu uzrasta dece i svrhe didaktičkih igara. Kamenov je dečje igre podelio na 4 kategorije: a. Funkcionalne igre, b. Igre mašte i igre uloga, c. Igre sa gotovim pravilima i d. Konstruktorske igre. Igre mašte i igre uloga se pojavlju u obliku a. oponašanja postupka: neki predmet predstavlja bebu ili stoličica predstavlja konja, b. Simbolička imitacija kada dete igra sebe u nekoj situaciji ili projektuje svoje postupke na lutku. c. Simbolička igra sa sižeom gde dete igra sebe i odrasle u interakciji. Dramske igre uloga gde dete samoinicijativno ili uz pomoć odraslih izvodi neku malu predstavu.

ODNOS DEČJE I DRAMSKE IGRE

- U svom eseju koji se bavi odnosom dečje igre i dramske igre (odraslih) Svetozar Rapajić, emeritus profesor režije na Fakultetu dramskih umetnosti u Beogradu kaže: "U mnogim metodima glumačke pedagogije prvi nastavni zadaci i prve vežbe, koje studente približavaju poimanju suštine dramskog čina, zasnovane su na dečjim igrama, bilo onim čisto figurativnim, igrama iluzije i imitacije, bilo onim više ili manje apstraktnim i simboličnim. Ovo bavljenje dečjim igrama ne samo što podstiče maštu, razvija osećaj "igrivosti" sposobnost koncentracije, doprinosi oslobođenju energije i uklanja sputanost i zatvorenost, već ima i još jednu, naizgled suprotnu, ali neophodnu funkciju: stvara svest o potrebi discipline u igri, o nužnosti osećaja za kolektivitet i upućuje studente ka fizičkom i unutrašnjem oslobađanju u okviru unapred dogovorenih pravila."

JOHAN HUIZINGA

- Johan Huizinga (1872 - 1945), rektor Lajdenskog univerziteta u Holandiji se prvi put ozbiljnije pozabavio igrom 1933. godine u svojoj pristupnoj besedi na temu „Granice igre i ozbiljnog u kulturi.“ Svestan ozbiljnosti i značaja teme Huizinga je 1938. godine napisao knjigu *Homo ludens* u kojoj je dao svoju definiciju igre: „Ukratko u pogledu forme, igra se može definisati kao slobodna akcija koju prihvatamo kao fiktivnu i izdvojenu od svakodnevnog života sposobnu, međutim, da potpuno obuzme igrača; aktivnost bez ikakvog materijalnog interesa i koristi; koja se odvija u namerno ograničenom vremenu i prostoru, po redu predviđenom datim pravilima, podstičući u životu odnose između grupa koje se namerno okružuju misterijom ili prerusavanjem naglašavaju svoju izuzetnost u odnosu na ostali svet.

ROŽE KAJOA

- Dvadeset godina kasnije Rože Kajoa (Roger Caillos 1913-1978) objavio je polemički esej „Igre i ljudi“ u kome se odredio prema stavovima Huizinge iznetim u knjizi *Homo ludens*. Igra je za Kajoa slično Huizingi aktivnost (akcija) koju karakteriše sloboda, vremensko-prostorna izdvojenost, propis(i), neproduktivnost i fiktivni plan suprotstavljen realnom životu. Igre se po njemu dele na četiri kategorije: a) agon-takmičenje; b) alea-kocka; c) Problematičnost ovakvog zaključka proizilazi iz nepoznavanja pravila igara mimikrije i zanosa koje pokazuje Rože Kajoa. Igre mimikrije kao što je dečja igra, a pogotovo dramska igra odraslih imaju pravila po kojima se odvijaju. O neophodnosti pravila u igri pisao je još Johan Huizinga u svojoj knjizi *Homo ludens*. I u dečjoj kao i u dramskoj igri (odraslih) postoji podela uloga, likovi, radnja, vremenske i prostorne uslovnosti.

NOVO VASPITANJE

- Jugoslovenski promoter ideje o Novom vaspitanju bio je dr Vićentije Rakić (1881-1969). Rakić je svoj doprinos estetskom vaspitanju dao teorijskom raspravom *Vaspitanje igrom i umetnošću* (u originalu *Erziehung durch spiel und kunst*, objavljeno u Lajpcigu 1911. godine) izazvao veliku pažnju naših i međunarodnih stručnjaka. Rakić je svoju u osnovi biološku, teoriju zasnovao na ponavljanju i promeni (koje su karakteristične za prirodu) i preneo je u domen vaspitne delatnosti. Došao je do zaključka da je zadatak igre i umetnosti da razvije snagu za promenu.
- Herbert Rid (Herbert Read 1893-1968) je u estetsko vaspitanje uveo termin "vaspitanje kroz umetnost" u svojoj danas čuvenoj knjizi koja je štampana 1943. godine. Rid je smatrao da deca pomoću slobodnog izražavanja (igra) izražavaju svoj misaono-emotivni svet i odnos prema svetu koji ih okružuje. Takođe, od njega potiče ideja da deca svojim načinom razmišljanja podsećaju na primitivne umetnike.
- Drugi zastupnik ideje o slobodnom vaspitanju u Srbiji je bio Petar Savić (Požega, 1911-Beograd, 1993), koji je završio čuvenu Učiteljsku školu u Užicu 1932. godine. U vreme njegovog školovanja jedan od profesora je bio Ilija P. Opačić koji je veliku pažnju posvećivao praćenju teorije i prakse inovativnih oblika nastave. I ne samo to, već je i preveo sa francuskog jezika čuvenu knjigu *Aktivna škola* Adolfa Ferijera. Opačić će kasnije biti i direktor Učiteljske škole. Savić u svojoj knjizi *Nova škola* ne navodi pedagoške uticaje koji su ga inspirisali da zasnuje svoj novi pedagoški model. Osnove Nove škole uobličio je već u prvoj godini svog učiteljavanja u malom selu u Makedoniji koji je posle nadgrađivao tokom rada u srpskim selima i mestima. Savić je koristio teatralizaciju nastave tako da je postao rodonačelnik uvođenja dramskog obrazovanja u našim školama.

RAZVOJNA PSIHOLOGIJA

- Najveći doprinos razvojnoj psihologiji su dali Žan Pijaže i Lav Vigotski. Pijaže (1896-1980) je doktorirao iz prirodnih nauka 1918. godine i počeo da radi u psihološkim laboratorijama. Već u svom prvom radu "Govor i mišljenje deteta" (1923), je predstavio svoju inovativni koncept kognitivnog razvoja i klinički intervju koji je prvi primenjivao. Pijaže je bio na filozofskoj liniji empirista koji su smatrali da se dete rađa kao „tabula rasa ” da bi se onda pod uticajem sredine i sticanjem iskustva formiralo u ličnost. U cilju nadgradnje svoje teorije Pijaže je čak i svoje troje dece podvrgao istraživanjima. Tokom šest decenija intenzivnog rada sa svojim saradnicima formirao je tzv. ženevsku školu razvojne psihologije.

LAV VIGOTSKI

- Lav Vigotski (1896-1934) je tridesetih godina dvadesetog veka stvorio kulturno-istorijsku teoriju razvoja deteta, koja otkriva zakonitost nastanka viših psihičkih funkcija (istorijskog i ontogenetskog). Njegovo glavno delo je "Mišljenje i govor". Vigotski je uveo pojam kreativne imitacije gde oni koji u njoj učestvuju kroz interakciju uče i razvijaju se. Potrebno je napraviti razliku između neposredne imitacije, kojoj odrasli ponekad daju neopravdani značaj. Ideje Vigotskog su dovele do nastanka moskovske psihološke škole u koju se najčešće ubrajaju njegovi saradnici Leontijev i Lurija, a zatim Rubinštajn, Galjperin, Zaporožec, Elkonjin, Božovič...

KREATIVNOST

- Postoji veoma mnogo definicija kreativnosti ali nijedna nije konačna već svaka od njih objašnjava neki od aspekata kreativnosti. Međutim, karakteristični opisi kreativnosti su novitet, originalnost i funkcionalna vrednost kreativnog proizvoda. Analizirajući definiciju kreativnosti Rhodes ih je pre više decenija sistematizovao u četiri polja: kreativna ličnost, kreativni produkt, kreativni proces i kreativno okruženje.
- Tejlor je prema kvalitetu i obimu kreativnog ispoljavanja definisao pet nivoa kreativnosti:
 - Ekspresivna kreativnost koju karakterišu spontanost i sloboda izraza
 - Produktivna kreativnost- spontano variranje se usmerava i kultiviše
 - Inventivna kreativnost – kombinovanje novih oblika na bazi već poznatih elemenata
 - Inovativna kreativnost predstavlja novi doprinos u odnosu na trenutna saznanja
 - Emergentna kreativnost je najviši oblik kreativnosti jer menja oblast u kojoj se javlja ili povezuje i druga polja

SPONTANOST

- Preduslov kreativnosti je spontanost. Deca iskazuju spontanost u scenskoj igri, a glumci je razvijaju ugledanjem na dečju igru, školovanjem i treningom. Spontanost se kod dece ogleda u reagovanju na uslovnosti sveta igre a kod glumaca u trenucima improvizacije ili na ponekoj probi. Spontanost je izraz koji potiče od latinske reči "sponte" - slobodna volja, koja se sadrži i u izrazu odgovor, na latinskom "responsum". Spontanost je prema tome individualni odgovor s minimumom prisile i razmišljanja na unutrašnji ili spoljašnji poticaj usaglašen sa željom i životnim okruženjem. Spontanost je po Arturu Džanovu sposobnost osećanja sada i ovde, ali je potrebno razlikovati impulsivnost kao suprotnost spontanosti. Spontanost znači osećati, dok je impulsivnost rezultat negiranih osećanja.

ISKUSTVO

- Iskustvo je neka vrsta inicijalne kapisle za stvaranje "kulturnih predstava" (Viktor Tarner). Svaka vrsta "kulturne predstave" bilo da je u pitanju svečanost, obred, pozorište ili poezija je pokušaj da se objasni mesto individue u životu. Kako je reč o izrazu kao kreativnom čine podsetimo se da se izraz-Ausdruck nalazi u reči ausdrucken što znači otisnuti, istisnuti. Značenje je prema tome otisak; istisnuta slika događaja koja je inspirisala stvaraoca ili nešto što zahteva aktiviranja mašte. Iskustvo je proces kroz koji prolazi individua i grupa na putu ka izrazu koji ga zaokružuje.
- Viktor Tarner kaže: "Od pomoći nam može biti etimologija riječi performance, zato što nema nikakve veze s formom, već potječe iz starofrancuskoga parfournir, dovršiti ili zaokružiti. Predstava je, stoga, konačni završetak nekoga iskustva.
- Ljubica Beljanski-Ristić (inicijator osnivanja „Škozorišta“) je koristila iskustvo dece da ih kroz „škozorišnu" igru (akciju) dovede do određenih estetskih saznanja. Ili kako je to Žan Pijaže govorio: "Znanje proizilazi od delovanja", a to je jedna od bitnih pretpostavki kreativne drame.