

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, moderna 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 višek 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. 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 principrealnosti (realni plan)?

TEORIJE IGRE II

- 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. Nezadovoljstvo sobom i okolinom može biti moćan pokretački faktor ali isto tako je moćan pokretački faktor i srećan pojedinac (umetnik) koji ima potrebu da podeli ono što oseća sa celim svetom.
- 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

- 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 FDU 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 osloba|enju 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 osloba|anju u okviru unapred dogovorenih pravila."

JOHAN HUIZINGA I ROŽE KAJOA

- 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 prerušavanjem naglašavaju svoju izuzetnost u odnosu na ostali svet. 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 PSIHLOGIJA

- 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 (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

- 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. 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.

ISKUSTVO

- Iskustvo je neka vrsta inicijalne kapisle za stvaranje "kulturnih predstava" (Viktor Turner). 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 Turner 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 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.

