

Művészi kifejezés a kisgyermekek szabad játékában

© Pálfi Sándor

Debreceni Egyetem Gyermeknevelési és Felnőttképzési Kar,
Hajdúböszörmény
palfis@ped.unideb.hu

Az óvodapedagógusok számára két varázsszó, mely leginkább kifejezi a kisgyermekkor lényegét: művészet és játék. Az első inkább nevezhető a vonzó, a külső környezet számára intézményi identitást is befolyásoló, az óvoda un. sikerágazatának, míg a másik, a játék a tradicionális szerepén túl inkább a kihasználatlan lehetőségek és a kevésbé elmélyült, vagy akár infantilizáló hatásrendszernek a külső környezet számára. Ezen szeretnénk módosítani a következő gondolatmenettel, bizonyítva, hogy a két külön kezelt nevelési terület, amely tevékenysége a kisgyermekeknek több új lehetőséget is nyújt, ha felismerjük, elfogadjuk, segítjük és támogatjuk. „Minden művészetből fakad és oda tér vissza”, Hundertwasser híres gondolatával azonosulva kívánjuk keresni a mélyebb szubsztanciákat.

A művészet nevelő funkciója

A művészet metafunkciójának nevezhetjük a nevelő funkciót. Tehát a művészet funkciója a hatáskeltés, a befolyásolás, amely minden tudatos nevelés sajátja is. A nevelő funkcióban egyesül a művészet minden előző funkciója is, ami azonban nem érvényesül automatikusan. A nevelés közvetlen segítője lehet a kisgyermekkorban is, ha beépül a művészet a mindennapok tevékenységeibe, ha számítunk megjelenésére és biztosítjuk motivációs bázisát. Ha az óvodapedagógus maga is képes átélni a művészi kifejezés életérzését, és ezt a misztériumot képes a gyerekek között is létrehozni. Gardner szerint „*a művészi kifejezés olyan folyamat, melyben a művész egy határozatlan és kezdetleges érzelmi állapotból indul ki, amihez keresi a teljesen egyéni módon illő konkrét megformálást, és ezáltal szellemi állapotát meghatározottá, megragadhatóvá és értelmezhetővé formálja át*” (Gardner, 1997:660). A nevelő funkció érvényesülhet, ha az alkotás-létrehozás kínálata, élményszínezete permanens. Ha a gyerekek képesek az óvodai környezetben található potenciális feltételeket a kifejezés, alkotás érdekében felhasználni. A művészet nem életkorfüggő, vagyis már a kisgyermekkorban is működnek mechanizmusai, a játékhoz hasonlóan. A művészet és a játék kultúrafüggő-teremtő is egyben.

A játék értelmezése sem megkerülhető, így néhány gondolatot ebből a világból is emeljünk ki mely segít elkülöníteni, majd összehasonlítani témánk két alapkategóriáját a művészetet és játékot. Huizinga a kultúra sajátos jelenségének, az emberi társadalom azon jegyének tekintette a játékot, ami „*túlmegy a tiszta biológiai vagy lelki tevékenység határain. Értelmes funkció*” (Huizinga, 1990:9). Sőt, úgy véli a játék és kultúra kapcsolatában a játék korábbi társadalmi termék, s a játék elemei sűrűsödtek hagyománnyá, elfogadott keretté.

Gadamertől, a hermeneutika atyától is merítünk a játék ezen irányú megértéséhez, aki meg is nyugtat bennünket. „*Az első evidencia, melyet itt be kell látnunk az, hogy a játék az emberi élet elemi funkciója*” (Gadamer, 1994:38).

A játék egyéb vonásai és művészeti „áthallások”

A játék általános ismérvei és művészet, hasonló jegyei között áthallások” vannak. „A két tudatállapot közötti hasonlóság megtalálásához, ki kell lépni a valóság törvényszerűségeinek nyomása alól, hogy a saját értelmezésnek szabad utat engedhessünk. A kettős tudat, vagy ambivalencia a játék és a művészi alkotás folyamatában is az eredetiség feltétele. Mindkettőben jelen van az expresszivitás, az egyénből fakadó önkifejezés vágya, melyhez maga a választott mód, az adekvát csatorna a megmutatáshoz. Ez lehet projekció, melyben a játékos/művész életeseményeit, tapasztalatait, benyomásait kivetíti valamilyen tárgyra, jelenségre, személyre. Ez lehet annak a lelki feldolgozásnak is módja, amit elaborációnak, átdolgozásnak, vagy egyszerűbben vágyteljesítésnek hívunk. Az előzőben már rejtve benne volt a sajátos élményértelmezés belső kényszere. *„Az élménynek egyenesen életmódja, hogy úgy határoz meg bennünket, hogy sohasem tudunk elkészülni feldolgozásával”* (Gadamer, 2003:98). A játék és művészet közös vonásait erősíti Huizinga is. *„Azok a szavak, amelyekkel a játék elemeit megjelöljük, nagyrészt az esztétikum területéhez szoktuk sorolni: feszültség, egyensúly, ellentét, változatosság, kötöttség, lazítás, feloldódás”* (Huizinga, 1990:19). Gadamer a játék és művészet között hermeneutikai hasonlóságot, azonosságot fedezett fel a racionalitás szerepében. A emberi játék során értelmezett „célnélküliség” nem a valódi életben hasznosuló eredményre jut, mert az önmozgásba hozás, az önabrázolás a célja, amit tudatos megfontolással és komoly erőfeszítéssel végez. Tehát már a játékban *„is tapasztaltuk az értelmességet, például az általunk felállított szabályok követését, annak azonosságát, amit ismételni próbálunk”* (Gadamer, 1994:41). Ezek a „művészet játéka” is egyben. Az orgonahangversenyen elhangzó rögtönzésről pedig két a játékhoz szorosan kapcsolódó jegyet állít példaként: *„zseniális interpretáció és improvizáció”*.

A művészeti kifejezés lehetőségei a szabad játékban

A kisgyerekek szabad játékban is a művészi látásmód állandó jelenlétével találkozunk, ezért a művészeti kifejezés egyik eszköze lehet, ha el és felismerjük ennek formáit, alkalmait. Ezek közül kiemelünk négy olyan folyamatot, amelyek a művészi kifejezést elindítják, létrehozzák a játék közben.

1. Exploráció, ami a kíváncsiság és az ingerkereső késztetés találkozásával jön létre, s kellemes érzelmi állapottal társul. Már az élet első hónapjaiban megjelenik, és minden új helyzetben aktiválódik. *„Az exploráció rendszerint rámozdulást, érintést és tárgyak fogdosását jelenti”* (Millar, 1997:116). Ez a korai és az óvodai játékokban is egyaránt jelen van. A játék során, mivel a szabad választás indítéka elfogadott, a gyerekek a környezetükben lévő anyagokkal, tárgyakkal kapcsolatba kívánnak kerülni, ami a meglévő megismerő apparátus aktiválása mellett a tárgyak-anyagok ismert és még ismeretlen jegyeit hozza a felszínre a gyerekekben. Ebben a folyamatban a ritmusok és a kapcsolt műveletek a művészi kifejezés hajtóerőit, az önismeretet és önépítést is szolgálják. Az exploráció a gyerek öneszmélésében is szerephez jut, hiszen azt tükrözi, hogy az óvodai társas környezetben milyen hatást vált ki, hogy válhatnak mások számára mintázattá, látványként örömforrássá. A kézzel végzett manipulatív cselekvések így az önpróbálás korai eszközei, és formái is egyben.

2. A nagy és finommotoros mozgás a funkciókereső és funkcióélvező művészi kifejezés egyik módja a játékban. A mozgásöröm, a képes vagyok rá érzélem olyan szintű érték tulajdonítással társul, ami csak a felnőttek világában, már a kifinomult mozgáskultúrát igénylő tánc, vagy a tornászat, stb. különböző ágaiban maradt meg. Ez azonban minden érdek nélkül bizonyítja az 'élés' csodálatos voltát a gyermekek számára, mert a mozgásnak itt nincs 'használati értéke', hanem a mozgás kiválik az életszükségletből és kifejezéssé, alkotássá válik. Ennek az értéktételezésében lehet nagy eltérés felnőtt és gyerek között, hiszen a gyerek nem mérlegel olyan szempontokat, mint például az óvodapedagógus terve, a más gyerekek egyéb tevékenysége, a feltételek hiánya, stb., mert ha ezek a kognitív tartalmak befolyásolnák, akkor el sem indulnának az ilyen mozgások, szegényítve egyben a mozgásfejlődését is.

3. Az improvizáció, a rögtönzés a művészetben a váratlan, véletlenszerű mozgást, éneket, beszédet, hangszerjátékot stb. jelenti. Ennek pedig ha játékban keressük a megfelelőjét, akkor azonnal a spontaneitást kapcsolhatjuk hozzá. A felnőtt színházban folyó *commedia dell'arte* előadás meghatározó jegye a színészek improvizatív játékmódja. Előadás közben az intuíció vezeti a művészeket a tanulság, a mondanivaló elérésében. Ha a kisgyermek játékában keressük, akkor a szerepjátékokban találjuk meg legintenzívebben, ami nem kizárólagos, hanem inkább a játékok komplex jellegével kapcsolatos. Ugyanis például az építő játék folyamán mikor az alkotás elkészült választhat a gyerek: megelégszik az esztétikai hatással, vagy tovább folytatva dramatikus mezőt hoz létre a tárgyak világának megfelelően, s így viszi bele az olyan történeteket, amelyek a tárgyat is szimbólummá tették. Tehát a történeti-tematikus improvizáció mindennapos a játékban, mert ebben is a történet éhség hajtja, ami más formában a mesében is várja. A történet a játékban a gyerek koncepcióját, általában témáját jelöli, ezért ennek kialakítása, tulajdonlása, közvetítése a társak számára többször kivált olyan spontán hatásokat, melyek a folyamatban közbeni változásokra utalnak. A történet után másik bizsergetően izgalmas a gyerekek számára a realizálást keretbe foglaló dramaturgia összeállítása, kimunkálása. A szabad játékban a dramaturgia szerepe az természetesen, hogy artikulálja a játékosok koncepcióját, de egyben a társas viszonyokat is szabályozza, fenntartva minden játékos számára a korrekció, a hozzáadás, a törlés opcióit. Az eljátszott történeteknek nem céljuk a valóság hű, megélt/látott tükrözése, hanem éppen az értelmezési, kivágási jogok hangsúlyozásával garantálják maguk számára projekció teljesülését.

4. Az alkotási folyamat, az alkotó és maga a létrejött alkotás a művészi önkifejezés analógiái, amelyek egyben a kisgyermekkorban is rendszeresen adekvát jegyek. A gyermekek félkész elemekből (építő és konstrukciós játékban) saját vágyaikat kifejezve alkotnak új tárgyakat, melyeknek a valóságra közvetlenül nincs hatása, tehát érdektelenül keletkeznek, önmagáért az alkotás csodájáért. Susan Millar szerint a téglával és más anyagokkal való építkezést annyira kedvelik a gyerekek, hogy az óvodáskoron túl is még évekig lefoglalja őket. „*A kemény, formatartó anyagokkal való építkezés sok alkalmat kínál az elaborációra, az új hatások elérésére*” (Millar, 1997:124). Hasonló a valódi anyagokkal, szerszámokkal történő megmunkálásából keletkező produktum, tárgy alkotása, barkácsolás során. Ebben már az anyagok kiválasztása is esztétikai szempontot hordoz, mert a látvány (forma és szín) és a szimbólum között szoros kapcsolat van. A felhasznált anyagok összekapcsolása, társítása, éppen a játékfikció megvalósítását szolgálja, amiben a felnőtt anyagismeret szükségszerűségein gond nélkül túllép. Így biztosítva azt a szabadságot és eredetiséget, amit a felnőtt művészek hosszú tanulmányok után fogadnak-, érnek el. Fontos tehát, hogy a játék környezeti tényezői között mindig legyenek, és

fluktuáljanak olyan tárgyak, anyagok, amelyek a gyermekek tárgyi ideáit megtestesíthetik, hordozzák.

A szabad játék tehát olyan élettér a gyermekek számára, melyben a közlés, kifejezés, értelmezés szabadságfoka eléri a művészi kifejezés, alkotás szintézisét. Nehéz lenne kategorikusan elhatárolni, hogy a művészet-e, vagy játék egy adott tevékenység.

A sokféle megnyilvánulás közül kiemelünk néhány konkrét példát, mellyel bizonyítjuk elméleti alapvetésünket.

1. *Játék a hangokkal.* A szabad játék közben láthatunk olyan helyzeteket, melyben az anyag (pl. kukorica), vagy egy használati tárgy (dob) hangképző hatása annyira elvarázsolja a gyerekeket, hogy arról is elfeledkeznek milyen szándékkal vették a kezükbe. A hang-zörej képzés, a hallható tér „feltöltése” akusztikus alkotásként jelentkezik.

2. *Az átváltozás – átminősülés.* Az átváltozás két sajátos formáját is megtalálhatjuk a szabad játékban. Az első mikor a saját testét felhasználó, „odaadó” átváltozást hoz létre (felveszi más külsejét), ami ebben a történetben csak egyszerű külső performansz, sem nem a várt, remélt „királyi uralkodó pár”. Ebben az esetben ugyanis a külső jegyek varázsa új társas hatásokat generál anélkül, hogy bármit is tenne a korhű nexusok érdekében. A második esetben a játékos önmagát háttérben tartva, elképzeléseit a pl. egy baba kezének, vagy egy kisautónak valódi mozgásba hozásával olyan cselekvést végeztet el, ami élővé teszi a tárgyat. Ebben a helyzetben közönség nélkül is működik, ami akár bábjáték is lehetne, ha erre majd megérik érzelmileg a gyerek. Az alkotás egyszerre két szinten megy végbe: interakciók (hatásreakció kiváltás) folyamatában, illetve a képalkotás elvárásmentes dimenziójában.

3. *A mozgás élvezete.* A finommotoros és nagymotoros szabad mozgás is a kifejezés eszköze. A 'képes vagyok erre is' öröme mindkettőben jelen van. A finommotoros mikor például a két ujj koncentrált összehangolása után tudja pörgésbe hozni a játékszert, a gyerek számára kettős izgalmat jelent. Egyedül, külső segítség nélkül, egymás után többször is képes folyamatosan pörgetni, és a látvány még az önkéntes közönséget is kielégíti, mely a játékos, a tárgyat önműködővé tevő, vonzó „előadóvá” alakítja.

A nagymozgásokat igénylő gyerekek magas koncentrációban összehangolódo táncával is találkozhatunk. Az egymás felé fordulást (duálissá válást) követelő együttmozgás ugyan a másik szándékos mozgáskövetését is igényli, ám a szabad tánchoz elfoglalt tér tudata azt is magában rejti, hogy ez a többiek számára is nyilvánosan történik, modellként is működhet. Kifinomult, kettős korrekciót kialakító, az életet jelentő társas változásokat, mozgással jelenítik meg a szereplők.

4. *Téralkotás és arányképzés.* Minden játékhoz saját tér szükséges, ezt tudják a gyerekek. A tér átszabása, tudatos kialakítása az elsődleges látványelem a benne használt tárgyakkal. Két sajátos térképzési példával illusztráljuk az önmagában alkotásként is érvényesülő mechanizmust. Az első esetben szőnyegen ülve a játékosok felülről, egyben kívülről határolják el a teret, amelyben a teremtés felelősségével, és a hatékonyság érzetével áthatva élük meg. Ez a szimbólumképzésben segíti a gyermeket, a képzeletet valósággá formálja, ennek kisebb a játékosra ható kockázata, hiszen a beavatkozás joga széleskörűen megmarad. A másik éppen ellentétes térszükségletet jelez, mikor az elhatárolás mértékét éppen maga a játékos, az alkotó testhatáraihoz igazítja. A lerekesztés, a belső világ külső térré formálása úgy történik, hogy az elkészített objektum egyben befogad, eltakar, megvéd, és szenzoros határt is jelent. Ennek a kockázata erősebb, mert a térként történő funkcionálás ugyan az alkotóktól függ, de fizikai érintkezést is biztosít, a maga veszélyeivel. Mindkét tér jól jelzi az

arányok meghatározó szerepét, a bent és kívül levést, illetve a világ értelmezésének origóját, vagyis honnan kíván rálátni, hatást gyakorolni.

5. *A tárgyak alkotása félkész elemekből.* A szabad játékban a leggyakoribb alkotási folyamatot jelzi a félkész elemekből minta, vagy intuíció alapján valamilyen, viszonylag állandó tárgy készítése. Említsük meg két tipikus anyagot a plasztikot és a fát, mert ezeket használják leggyakrabban a gyerekek az óvodában. Az elemek összeillesztésének megszerzett készsége már akkor eredményez új tárgyat, amikor a gyerek még nincs ennek tudatában, vagy nem szerepelt a célképzésében. Mikor viszont a gyerek saját céltervét kívánja formázni, alkalmazkodnia kell a készlet mennyiségi és kontaktuális jellemzőihez. Egy faelemekből készült tárgy az „Imi javító gép” nevet kapta, s a tárgyat misztikus erővel ruházta fel alkotója, mert a barátságából éppen kilépő társat ennek a tárgynak segítségével kívánta visszaszerezni.

A műanyag félkész elemek az illesztések spontán kapcsolatai után megformálódott tárgy olyan szuggesztív hatással lehet a „nézőkre”, melyen az alkotója meglepődhet. Ez hasonlóságot mutat azon képzőművészeti alkotásokkal, ahol a művészt az improvizáció, vagy az intuíció olyan erősen vezetett, hogy a végén maga sem tudta mit lett az eredmény, ekkor a „cím nélkül” nevet adja a műnek, engedve, inspirálva a befogadót, hogy saját értelmezése legyen.

6. *A saját anyagmegmunkálás.* Az alkotó folyamatban szükségszerűen találkozunk anyagokkal, melyek formázásával, átalakításával létrejön az a mű, amit a képzeletünkben már anticipáltunk. A kisgyermekek játéka bővelkedik olyan problémákkal, mikor a játék koncepcióját realizáló tárgy, eszköz nincs a környezetben. Ekkor a hiány pótlása erős hajtóerő, s nem riadnak vissza olyan megoldásoktól sem, amelyek még ismeretlenek számukra. A hiányfeszültség csökkentését eredményezheti pl. a papírból elkészített vízben élő állatok teremtése, amihez többféle anyagot és szerszámot kell használniuk. Ehhez hasonlót akár díszítő jelleggel, vagy „csupán” esztétikai céllal is készíthet egy gyerek, de éppen a történetbe helyezéssel sajátos létfunkciókat is kapcsol hozzájuk.

Másik esetben a textilek felhasználásával alkotnak új kollekciót a babákra, amelyek már előzetesen kétdimenziós tervekben és kiállításban is nyilvánosságra kerültek a társak, felnőttek körében. A művek már önálló életet is élnek ebben az esetben, mert nemcsak a játékban használt „saját” eszközzé válnak, de a játékon kívül is a kifejezés eszközüvé, az énkiterjesztés módjává válnak, s az alkotóról leválva, nélküle is képesek hatóerőt kifejteni az érdeklődőre, a műélvezőre. Ezek önálló műalkotások is ha ezt észre vesszük, és ekként fogadjuk el. *„A műalkotások igazi befogadása, igazi tapasztalata mindig is csak annak számára létezik, aki 'együttjátsszik', azaz tevékenysége révén valamilyen saját teljesítményt nyújt”* (Gadamer, 1994:43).

7. *Dramaturgia alkotás.* Vajon a művészi alkotás fogalmába beletartoznak a tárgyakat nem alkotó tevékenységek? Természetesen igen, mert *„az alkotást sohasem szűkítjük le manuális megmunkálásra, tárgyi-fizikai formálásra. Nagy jelentőségű alkotásnak tartjuk a külső-belső világunk átalakítását is”* (Deme, 1994:24-25). Mondhatjuk tehát, a gyerekek a játékok során mini drámákat alkotnak, a jelenben való cselekvés egyéni történeteinek, dialógusainak a megszerkesztésével, projekciójával. A gyerekek választják ki a jellemeket, a szereplőket érintő eseménysort, a feszültség módját, vagy a konfliktust. A játékban is találkozunk rendszeresen a drámai sűrítéssel, mikor a szereplők életéből a leginkább reprezentáló fordulópontokat emelik ki, s szembesítik cselekvéseik hatásával, következményeivel. Ám az irodalmi drámáktól eltérően, ezeknek nincs mindenki számára hozzáférhető forgatókönyve, mert ezek a „színpadi időben”, a játék közben születnek. Így ezek az előadások megismételhetetlenek.

Ilyen egy színpadi előadáshoz közelálló egyszemélyes bábelőadás, melyet a szerző-előadó büszkén vállalva mutat be, a cselekmény fonalát nem ismerő, de kíváncsi közönség számára. Ha viszont a gyerekek által választott a térbe és időbe (pl. több matróz hánykolódik a tengeren) belépve a dialógusnak szabad áramlást engedve hömpölyög előre valamilyen végkifejlet felé, mely még labilis, mert csak a szereplők karaktereit fogalmazták meg előre. A színpadiasságra nem törekszenek ebben az esetben, de a történeten kívüliek számára ez még is előszínpados előadás, melyet ha nincs más dolguk követhetnek is. A szimbolikus nyelvezet természetesen minden formájában elvárás a játékosokkal szemben.

8. *Struktúrák.* A struktúrák meghatározott szabályok szerint elrendezett elemek halmaza, melyben az elemek elkülöníthetőek egymástól. Egy objektum, tárgy, tér szerkezetének ismerete, annak létrehozása a valóság felfedett, de rejtett tudását jelzi. Ennek repetitív átélése nem csak játéköröm a gyerek számára, hanem olyan varázslat is, melyet a felnőttek alkalmaznak a valódi élet tárgyainak, objektumainak alkotásában. A lényeglátást, a sallangmentes fundamentumot jelenti, ezért ennek az átélése megunthatatlan.

Egy kétdimenziós (fa elemekből) struktúra alkotása azt mutatja, valójában elég a síkban maradni, mert ekkor az óvodáskor elején még e két tényező (szélesség, hosszúság) egyidejű összehangolása is kihívás, eredményérték a gyerek számára. A háromdimenziós struktúrákat mutat, eltérő módon lehet légies, kívülről is átlátható szerkezet, amely az előbbi kétdimenziós szintet követi. A struktúra megalkotásában a harmadik dimenzió újszerűsége determinál, erre koncentrál az alkotója. Ebben a fázisban a magasság mindennél fontosabbá válhat, így minden meglévő kompetenciát mozgósít, s ha a fizikai kényszerek határt is szabnak a magasságnak, ezt többször is újra át lehet élni. Sőt érdeklődő közönségből, vagy bekapcsolódó segítőből egyre több lesz az idő előre haladtával. De megjelenik a struktúraalkotás letisztultabb formája is, annak célképző szerepe már alacsonyabb motívum, ezért a struktúra egyes jegyeinek túlhangsúlyozása már nem fontos. A térbeli alkotással és annak arányaival bátran és letisztultan bánik a gyerek, viszont a figyelme emiatt már képes egy, a struktúrán kívüli, de azzal kapcsolatba kerülő tényező összekapcsolására. A tömör, stabil objektumra helyezhet egy figurát, hogy horizontális magasságból, de kívülről szemlélhesse a magasság – mélység - arány együttes hatását. Tehát makett, modell funkcióval ruházza fel, aminek forrása egyaránt lehet saját közvetlen, vagy külső környezeti, közvetett ingerek cselekvő-szemléletes kontrollja, kipróbálása.

9. *Sorok, ritmusok.* Meglepődik néha a felnőtt is, ha azt látja, hogy az olyan kisgyermek, mely nehezen alkalmazkodik a külső szabályokhoz, s azok visszatérő ismétlődő kényszere ellen tiltakozik, egy másik helyzetben – melyben ő maga hozza a döntéseket – szabályos, ritmusosan visszatérő elemeket, tárgyakat tudatosan rendez el. Talán éppen ez oldja fel az alkalmazkodásban elnyomott feszültséget, úgy, hogy elvárás-mentesen, az individuum spontán deklarált szempontjait kiszolgálva leképezi az életének folyamatos, de egymást követő és egymáshoz kapcsolódó eseményeinek, cselekvéseinek határtalan folyamatát, eljutva a 'véges' felszabadító eredményéhez. Láthatjuk ezt olyan helyzetben, melyben a hétköznapi élet analógiája elnyomhatja az ezt befogadó percepciónkát, mikor a konyhai eszközök elrendezésében a 'tetszőlegest', éppen a megfontolt elemkombináció váltja fel. Szándékos a színek egymásutánisága, és az egy tulajdonsággal azonosított tárgyak halmazba rendezése. Az önmagért terítésben pedig a halmazok elrendezésekor egy archaikus formát, a kört választják a szögletes asztaltól függetlenül, de ennek erős nyomatékot ad az is, hogy ezt egy kettős körben ábrázolja, a centrumot is megtestesíti egy tárggyal. Szinte kozmikus a látvány a befogadó számára, ami annyira lenyűgöző, hogy közel kell menni minden érdeklődőnek, ha kapcsolat jön létre mű és néző között.

Alkotnak olyan sorokat is, melyek a gyermek belső mintázatait tükrözik, ami természetesen nem másolása a világnak, hanem funkciók, általánosított ismérvek egy gyermek által korlátozott világban történő adaptációja. Mindkét helyzetben hasonló az ismétlődő elemek sora. Az egyik a formai azonosságban a színek eltéréseivel ritmust is teremt, a másikon viszont két különböző elem összekapcsolása útján lesz egyszerre ismert és újdonság is. A trivialitását a felhasznált kellékek befolyásolhatják egy felnőtt szemében, mert pl. kisautókat társít színes gyurma süteményekhez. Ám a gyerek (mint a művész) képes leválni a forma eredeti funkciójáról, a rátapasztott fogalmi börtönről és elfogadja, sőt élvezi a vizualitás adott pillanatát.

A gyermekek szabad képzeleinek, asszociációinak létrejöttéhez szükséges a játékban keletkező pillanatok pedagógiai percepciója, ráhangolódása - de nem terelése -, ami analógiás értelmezést kaphat, ha művészi kifejezésként is visszajelezzük. Ha a gyermeki önkifejezést, önértelmezést, önreflexiót attribúcióként (szándék-tételezésként) értelmezi az óvodapedagógus, és nem a játék koncepcionális (tartalmi) felnőtt értelmezésével (az ebből fakadó ötletekkel) szembesíti a gyermeket, akkor ezek újabb asszociációkat eredményezhetnek. Ehhez azonban a gyermek szempontjainak szem előtt tartása nélkülözhetetlen.

Irodalomjegyzék

- DEME Tamás (1994). *...ami történik, és ami van...* Budapest: Szent Gellért Kiadó; Nemzeti Tankönyvkiadó.
- GARDNER, S. (1997). Esztétika. In Grayling, A. C. (szerk.): *Filozófiai kalauz* (p. 660). Budapest: Akadémiai.
- GADAMER, H-G. (1994). *A szépség aktualitása*. Budapest: T-TWINS.
- GADAMER, H-G. (2003). *Igazság és módszer*. Budapest: Osiris.
- HUIZINGA, J. (1990). *Homo ludens*. Szeged: Universum.
- MILLAR, S. (1997). *Játékpszichológia*. Budapest: Maecenas.